

Henny Zurika Lubis, Peny Eriska, Lila Bismala, Muhammad Arifin,
Fadhil Fahlevi Hidayat, Rudianto, Jamaludin, Rizka Harfiani,
Dewi Kesuma Nasution, Suvriadi Panggabean, Fahrizal Zulkarnain,
R. Sabrina, Mavianti, Emilda Sulasmi, Gusman Lesmana

Editor: Akrim, Winarti

Book Chapter

Inovasi Pembelajaran di Masa Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (*New Normal*)

Antara Peluang dan Tantangan



Book Chapter

Inovasi Pembelajaran
di Masa Merdeka
Belajar-Kampus
Merdeka
(New Normal)

Antara Peluang dan Tantangan

Book Chapter

Inovasi Pembelajaran di Masa Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (*New Normal*)

Antara Peluang dan Tantangan

Henny Zurika Lubis, Peny Eriska, Lila Bismala, Muhammad Arifin,
Fadhil Fahlevi Hidayat, Rudianto, Jamaludin, Rizka Harfiani,
Dewi Kesuma Nasution, Suvriadi Panggabean, Fahrizal Zulkarnain,
R. Sabrina, Mavianti, Emilda Sulasmi, Gusman Lesmana

Editor: Akrim, Winarti

HAK CIPTA DILINDUNGI UNDANG-UNDANG

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronik maupun mekanis, termasuk memfotocopy, merekam dan dengan sistem penyimpanan lainnya tanpa izin tertulis dari penulis.

umsu  **PRESS**

Daftar Isi

Judul :

Inovasi Pembelajaran di Masa Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (*New Normal*); Antara Peluang dan Tantangan

Penulis :

Henny Zurika Lubis, Peny Eriska, Lila Bismala, Muhammad Arifin, Fadhil Fahlevi Hidayat, Rudianto, Jamaludin, Rizka Harfiani, Dewi Kesuma Nasution, Suvriadi Panggabean, Fahrizal Zulkarnain, R. Sabrina, Mavianti, Emilda Sulasmi, Gusman Lesmana

Editor :

Akrim, Winarti

Desain Sampul :

Fimanda Arlita, S.Pd.

Cetakan Pertama : Oktober 2021

xviii + 306 hlm; 15x 23 cm

ISBN : 978-623-6402-69-6

E-ISBN : 978-623-6402-70-2 (PDF)

Penerbit



Redaksi

Jalan Kapten Muktar Basri No 3 Medan, 20238

Telepon, 061-6626296, Fax. 061-6638296

Email; umsupress@umsu.ac.id

Website; <http://umsupress.umsu.ac.id/>

Anggota IKAPI Sumut, No : 38/ Anggota Luar Biasa/SUT/2020

Anggota APPTI (Afiliasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia)

Anggota APPTIMA (Afiliasi Penerbit Perguruan Tinggi Muhammadiyah Aisyiyah)

<i>Kata Pengantar</i> _____	<i>ix</i>
<i>Pengantar Penerbit</i> _____	<i>xi</i>
<i>Pengantar Editor</i> _____	<i>xii</i>
<i>Daftar Gambar</i> _____	<i>xv</i>
<i>Daftar Tabel</i> _____	<i>xvii</i>

Bab 1

Prolog: Antara Peluang dan Tantangan dalam Menciptakan Inovasi Pembelajaran di Era New Normal

Akrim _____ **1**

Bab 2

Platform Quizizz sebagai Media Pembelajaran Alternatif di Era New Normal

Henny Zurika Lubis _____ **11**

Bab 3

Strategi Kreatif Pembelajaran Jarak Jauh di Kampus Merdeka Era New Normal

Peny Eriska _____ **29**

Bab 4

Problem Based Learning dalam E-Learning untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa di Era New Normal

Lila Bismala _____ **57**

<i>Bab 5</i> <i>Implementasi Penggunaan Youtube, Sebagai Efektivitas Pembelajaran Mata Kuliah Kurikulum dan Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 di PBI FKIP UMSU</i> Muhammad Arifin _____	81	<i>Bab 13</i> <i>Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Daring pada Guru Sekolah Dasar di Era New Normal</i> Mavianti _____	221
<i>Bab 6</i> <i>Pemanfaatan Media Sosial di Masa New Normal</i> Fadhil Pahlevi Hidayat dan Rudianto _____	101	<i>Bab14</i> <i>Transformasi Pembelajaran melalui Kebijakan Kampus Merdeka-Merdeka Belajar</i> Emilda Sulasmi _____	235
<i>Bab 7</i> <i>“Guru Layang” dengan Atribut Pengetahuan Teknologi sebagai Tamu Cyber Pedagogy</i> Jamaludin _____	121	<i>Bab 15</i> <i>Inovasi Pendidikan melalui Teknik Pembiasaan Olah Perilaku dalam Pembelajaran di Masa New Normal</i> Gusman Lesmana _____	251
<i>Bab 8</i> <i>Pemanfaatan TeknologiMultimedia dalam Pembelajaran di Era New Normal</i> Rizka Harfiani _____	137	<i>Bab 16</i> <i>Epilog; Pemanfaatan Berbagai Inovasi di Era Pandemi</i> Winarti _____	271
<i>Bab 9</i> <i>Inovasi Pendidikan dan Era Revolusi 4.0. di Masa MBKM</i> Dewi Kesuma Nasution _____	155	GLOSARIUM _____	279
<i>Bab 10</i> <i>Transformasi Pembelajaran untuk Mempersiapkan Lulusan yang Unggul, Cerdas, dan Terpercaya</i> Suvriadi Panggabean _____	173	INDEKS _____	291
<i>Bab 11</i> <i>Penggunaan Informasi dan Teknologi dalam Mendukung Pembelajaran di Masa New Normal</i> Fahrizal Zulkarnain _____	189	TENTANG PENULIS _____	297
<i>Bab 12</i> <i>Rencana Strategis Pembelajaran untuk Mencetak SDM yang Kompeten dan Kompetitif di Masa New Normal_</i> R. Sabrina _____	209	TENTANG EDITOR _____	305

Kata Pengantar

Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Assalamualaikum, wr. wb

Rasa syukur kita panjatkan kehadiran Allah Swt, atas limpahan rahmat dan hidayahNya semua aktivitas tetap dapat dilakukan meskipun saat ini pandemi *Covid-19* masih belum berakhir.

Diketahui, UMSU sebagai perguruan tinggi terbaik di luar pulau Jawa, dan telah terakreditasi A, mengimplementasikan program pemerintah khususnya yang dicanangkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik seperti Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM). Bahkan UMSU sendiri telah melakukan sosialisasi Panduan Implementasi MBKM melalui kegiatan kuliah umum maupun seminar.

Selain itu, dalam pelaksanaan MBKM ini, UMSU telah berperan aktif mengimplementasi kebijakan tersebut di antaranya menerima dan mengirim mahasiswa pada pertukaran mahasiswa *full credit tranfer* di dalam dan luar negeri.

Sebagai Rektor, saya sangat mengapresiasi langkah UMSU Press menyenggarakan *Call Book Chapter Batch 2* dengan tema “Inovasi Pembelajaran di Masa Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (New Normal dan Tantangan)”.

Program yang digagas UMSU Press selaras dengan semangat pemerintah dengan MBKMnya.

Pengantar Penerbit

Program ini menjadi inovasi dan motivasi bagi dosen dalam berinovasi dan berkreasi penyelenggaraan pembelajaran MBKM di masa *new normal* ini. Melalui 14 tulisan yang telah terseleksi, pembaca disuguhkan dengan hasil penelitian dan pemikiran para penulis tentang peluang dan tantangan MBKM yang diberlakukan pada *new normal* ini.

Atas terbitnya buku ini, saya sangat berterimakasih, tradisi tulis menulis terus digelorkan. Sebagai pemimpin, saya *men-support* langkah ini melalui program pendampingan dosen-dosen dalam menulis buku dan insentif buku melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M). Tujuannya, dosen-dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menjadikan menulis itu habit. Luarannya mampu memberikan sumbangsih pemikiran khususnya inovasi pembelajaran terhadap kemajuan bangsa dan negara.

Semoga, *book chapter* ini bisa membantu para pembaca seperti dosen, mahasiswa, praktisi pendidikan, guru dan pelaku pendidikan mendapatkan energi positif dan menjadika buku ini sebagai referensi untuk menambah wawasan bagi para pembaca.

Selamat membaca!

Medan, 7 Oktober 2021
Rektor

Prof. Dr. Agussani, M.AP

Sebagai penerbit perguruan tinggi, UMSU Press terus berupaya menjadi terbaik dengan menerbitkan buku-buku berkualitas dalam bentuk buku referensi, monografi, buku ajar, bunga rampai atau *book chapter*, dan buku ilmiah lainnya.

UMSU Press juga bertanggungjawab dan turut berpartisipasi membangun sumber daya dosen yang unggul dan kreatif menyumbangkan hasil pemikiran dan penelitian dalam bentuk buku.

Merdeka Belajar-Kampus Merdeka merupakan kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia sebagai jalan untuk memantapkan karir mahasiswa di masa mendatang. MBKM dilaksanakan saat Indonesia sedang mengalami pandemi Covid-19.

Untuk itu, dalam *book chapter batch II* para penulis berupaya memberikan sumbangsih pemikiran guna memberikan gambaran dan solusi komprehensif dalam pembelajaran di era *new normal* ini.

Scope dari *book chapter* mencakup 14 tulisan yang membahas inovasi pembelajaran, strategi pembelajaran, pemanfaatan metode pembelajaran, pemanfaatan media sosial, peran guru dalam pembelajarannya, pemanfaatan teknologi multimedia, dan transformasi pembelajaran. Untuk itu, pembaca diharapkan mendapat gambaran tentang inovasi pembelajaran MBKM di era *new normal* saat ini.

Akhirnya, kami UMSU Press mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah mengarahkan dan memberikan sumbangsih pemikiran terbitnya *book chapter* ini.

UMSU Press

Pengantar Editor

Pemikiran awal lahirnya *book chapter* ini tidak terlepas ingin membantu para dosen untuk menghasikan publikasi ilmiah berupa buku, apalagi dosen masih minim dalam menghasilkan produk tersebut. Padahal buku sangat menunjang karir jabatan fungsional dosen sesuai yang tertera dalam Pedoman Operasional Penilaian Angka Kredit Kenaikan Jabatan Akademik/Pangkat Dosen Tahun 2019 dan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 12/E/KPT/2021 tentang Pedoman Operasional Beban Kerja Dosen.

Ide ini kemudian disampaikan ke UMSU Press untuk menyelenggarakan *Call Book Chapter*. Pelaksanaan *Call Book Chapter Batch I* diselenggarakan oleh Lembaga Publikasi Ilmiah (LPI) UMSU dan *Call Book Chapter Batch II* dilaksanakan oleh UMSU Press.

Hal yang ingin saya sampaikan bahwa setiap dosen itu memiliki kesempatan untuk mengembangkan jabatan fungsional dosen hingga guru besar (professor), tetapi sangat sedikit sekali dosen yang memiliki kesempatan untuk menduduki jabatan struktural, maka kesempatan ini tidak boleh disia-siakan. UMSU terus mendorong agar para dosen cepat mengurus jabatan fungsional dosen dengan memfasilitasi dan memberi kemudahan untuk memenuhi angka kredit salah satunya membentuk Tim Percepatan LK dan Guru Besar.

Tentu menjadi hal yang menarik ketika saya membaca 14 tulisan dari para dosen UMSU terkait

Daftar Gambar

dengan tema yang disajikan dalam *Book Chapter* ini. Tema yang dibicarakan seragam, namun cara mereka mengolah tulisan hingga dapat menyajikannya kepada khalayak pembaca menjadi keberhasilan tersendiri yang setiap penulisnya memiliki warna kepenulisan yang berbeda-beda. Belajar dan mengajar di era *new normal* menjadi tantangan tersendiri yang ketika tantangan itu dapat disikapi dengan baik, maka akan menjadi peluang besar untuk berhasil dan memberikan inspirasi kepada dunia pendidikan.

Semoga *Book Chapter* ini dapat menemukan takdir kehidupannya berada di tangan para pembaca yang peduli pada kesuksesan anak didik, ide-ide yang ada di dalamnya dapat menjadi solusi tepat ketika otak telah buntu untuk menerbitkan kebahagiaan di senyum para mahasiswa.

Selamat kami ucapkan kepada 14 penulis yang telah lulus seleksi dan selamat pula kepada tiga pemenang yang berhasil menjayakan tulisannya di halaman-halaman terdepan. Teruslah menulis karena seperti pesan Pramoedya Ananta Toer bahwa menulis berarti bekerja untuk keabadian.

Salam Literasi,
Medan, 5 Oktober 2021

Editor

No gambar	Keterangan	Hlm
1.1	<i>Teknik Analisis Data</i>	13
1.2	<i>Tampilan Quizizz.com</i>	14
1.3	<i>Masuk pendaftaran Quizizz.com dengan Google Anda</i>	15
1.4	<i>Tampilan Google Anda</i>	15
1.5	<i>Pilihan Peran Anda</i>	15
1.6	<i>Pilihan Create untuk Quiz dan Lesson</i>	16
1.7	<i>Pilihan Lesson</i>	16
1.8	<i>Pilihan Interactive Question</i>	17
1.9	<i>Petunjuk Isian Soal Question Preview</i>	17
1.10	<i>Petunjuk Pilihan Finish</i>	18
1.11	<i>Pilihan Mengubah Gambar</i>	18
1.12	<i>Tampilan Quiz Keseluruhan</i>	19
1.13	<i>Pengaturan Quiz</i>	19
1.14	<i>Pengaturan Quiz</i>	20
1.15	<i>Diagram Jawaban Responden</i>	21
1.16	<i>Konsentrasi Belajar Mahasiswa</i>	23
1.17	<i>Grafik Result Study Mahasiswa</i>	24
2.1	<i>Hasil Survei 2018 Penetrasi Pengguna Internet Versi APJII</i>	35
2.2	<i>Data dari dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPA) 2020</i>	38
2.3	<i>Data Pengguna Media Sosial di Kalangan Mahasiswa Tahun 2018</i>	49
3.1	<i>Diagram Alir</i>	64
4.1	<i>Kedudukan E-learning</i>	87
4.2, 4.3, 4.4	<i>Tahapan Implementasi Penggunaan Youtube sebagai Alternative Pembelajaran Selama Corona.</i>	96
5.1	<i>Data Pengguna Internet di Indonesia</i>	103

5.2	<i>Platform Media Sosial yang Paling Sering Digunakan di Indonesia</i>	104
5.3	<i>Pengaruh Baik Media Sosial</i>	110
5.4	<i>Pengaruh Buruk Media Sosial</i>	111

Daftar Tabel

No Tabel	Keterangan	Hlm
1.1	Data Statistics	20
1.2	Rata-rata Skor Penilaian Responden	21
1.3	Frequencies Respon Atas Pertanyaan 5	22
1.4	Frequencies Responden Pada Pertanyaan 9	23
4.1	Tingkatan Pola Pembelajaran	85

Prolog: Antara Peluang dan Tantangan dalam Menciptakan Inovasi Pembelajaran di Era New Normal

Akrim

A. Pendahuluan

Merdeka Belajar-Kampus Merdeka adalah sebuah kebijakan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia sebagai jalan untuk mematangkan karir mahasiswa di masa mendatang. Sejak adanya pandemi yang disebabkan oleh virus *Covid 19*, dunia mengalami banyak perubahan di berbagai tatanan kehidupan, tak terkecuali pada bidang pendidikan. Virus yang tidak nampak membuat dunia harus sabar di rumah saja karena itu salah satu cara agar angka kematian yang disebabkan oleh virus ini tidak semakin naik. Dengan adanya permintaan di “rumah saja” lantas tidak membuat aktivitas berhenti. Masyarakat tetap masih bisa bekerja, belajar, berdoa, dan mencari hiburan meski di rumah saja.

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau belajar dalam jaringan (daring) adalah sebutan untuk belajar melalui satu tempat saja yang bernama rumah. Gerakan belajar di rumah saja menjadi populer di awal tahun 2020. Saat virus *Covid 19* melanda Indonesia, seluruh perguruan tinggi melakukan penutupan sementara secara serentak, tidak ada aktivitas perkuliahan tatap muka. Kegiatan pembelajaran mulai beralih di rumah saja secara daring. Pembelajaran jenis ini melibatkan

peran teknologi, informasi, dan teknologi sebagai kunci kesuksesannya.

Namun dari berbagai hasil penelitian, kampus merdeka di Indonesia belum siap menjalankan metode belajar daring atau PJJ, perubahan terkesan cenderung dipaksakan, belum meratanya jaringan internet, model pembelajaran kurang efektif, dan menimbulkan rasa jenuh hingga ancaman kesehatan mental. Sementara kebijakan dari kementerian tetap harus dijalankan agar generasi penerus Indonesia tetap mendapat haknya dalam berilmu.

Dengan berbagai alasan di atas membuat para dosen mau tidak mau, siap atau tidak siap harus dapat merinovasi di bidang pendidikan terutama pada mata kuliah yang diampuh agar mahasiswa tidak merasa bosan belajar secara daring, agar kesehatan mental tidak terganggu, agar mereka dapat terus menjadi pejuang pengetahuan, agar cita-cita mereka tercapai, sehingga ini menghadirkan adanya tantangan dan peluang bagi para dosen di masa pandemi ini.

Untuk itulah *book chapter* ini dihadirkan oleh UMSU Press yang tentu saja direstui kehadirannya oleh pihak rektorat. Sebuah buku bunga rampai dari para dosen yang juga gemar meneliti dan menulis kemudian menyeragamkan artikelnya dalam tema “Inovasi Pembelajaran di Masa Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (New Normal) antara Peluang dan Tantangan”.

B. Inovasi Pembelajaran, Kecemerlangan Ide, dan Kesiapan Mahasiswa

Di era pandemi ini tentu semua bidang memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing. Namun yang pasti peran teknologi, informasi, dan komunikasi menjadi unggul di berbagai bidang tak terkecuali pada peran di dunia pendidikan. Yang maju semakin maju dengan bantuan disrupsi. Inovasi

semakin lincah dan menemukan kejayaannya jika dikendalikan oleh pengguna yang tepat.

Semakin banyak dan tingginya pemanfaatan media sosial terutama di masa *new normal* mengakibatkan berbagai dampak muncul terhadap pengguna media sosial baik secara positif maupun negatif. Menurut (Cahyono, 2016) media sosial memiliki berbagai dampak positif di antaranya:

- a) Pengguna media sosial dimudahkan untuk berinteraksi satu dengan yang lain.
- b) Memperluas jaringan dan menambah hubungan.
- c) Media sosial dapat digunakan secara fleksibel tanpa harus memikirkan jarak dan waktu.
- d) Menjadi media untuk mengekspresikan diri.
- e) Mendapatkan dan berbagi informasi secara cepat.

Selain itu, menurut (Kemendikbud RI, 2020) terdapat berbagai dampak media sosial dalam kehidupan masyarakat, seperti: sarana di waktu luang, mudah mencari berbagai informasi, sebagai sarana berwirausaha, menjalin hubungan dengan berbagai masyarakat di seluruh dunia, terbiasa menggunakan dan memanfaatkan teknologi digital, dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dan lain-lainnya.

Ide-ide dalam pembelajaran begitu kreatif diciptakan oleh dosen yang memiliki selangkah lebih maju dalam menguasai teknologi, informasi, dan teknologi. Bukan cuma satu atau dua di isi kepalanya tentang inovasi yang ingin ia terapkan bagi mahasiswa namun begitu banyaknya hingga berserakan dan terkesan rakus ingin mengaplikasikan dan melakukan penelitian. Mahasiswa sendiri yang lahir di era 2000-an dan hidup di era 2000-an telah siap mendapatkan tantangan dan peluang di masa Merdeka Belajar-Kampus Merdeka.

Terlepas dari segala tantangan yang harus mahasiswa hadapi saat beradaptasi dengan sistem pembelajaran jarak jauh

(PJJ). Jika disadari, terdapat sejumlah peluang yang bisa dimanfaatkan mahasiswa. Gerakan belajar dari rumah tidak sepenuhnya memberikan dampak buruk. Bukan sekadar meminimalisir penyebaran pandemi *Covid-19*, sistem belajar secara berjauhan seperti saat ini dapat mengubah kebiasaan mahasiswa dalam jangka waktu yang sangat singkat.

Apabila terjalinnya kolaborasi antara mahasiswa dan dosen dalam menjalankan proses pembelajaran, maka pembelajaran jarak jauh (PJJ) dapat dijadikan peluang. Peran pemerintah pun sangat dibutuhkan, tidak hanya menerapkan kebijakan, namun dunia pendidikan butuh kontribusi pemerintah memenuhi fasilitas ataupun kebutuhan pendidikan.

C. Pembabakan

Di era *new normal* ini menjadikan para dosen harus kreatif menciptakan inovasi pembelajaran terbaru yang dapat membuat mahasiswa tetap senang belajar meski di rumah saja. Pada saat ini para dosen atau para pendidik harus adaptif dengan teknologi karena mengharuskan untuk memanfaatkan teknologi dalam mendukung pembelajaran (Situmorang, 2019). Maka untuk itu dosen diharapkan mampu mendesain pembelajaran secara kreatif dengan menggunakan berbagai media berbasis aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran secara daring (Rahmawati, 2021).

Dosen tidak boleh menutup mata atas banyaknya aplikasi pembelajaran yang bermunculan dengan adanya teknologi, informasi, dan komunikasi pada zaman ini. Usia dosen boleh merangkak ke senja, namun jika masih menutup mata atas perkembangan zaman yang semakin maju, maka akan dikalahkan oleh teknologi itu sendiri serta teriakkan-teriakan haus pengetahuan dari generasi milenial saat ini yang terus tumbuh menemukan puncak masanya.

Di *book chapter* ini setelah prolog disampaikan oleh Henny Zurika tentang aplikasi pembelajaran interaktif yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk *game* yang dapat diunduh dan dimainkan di *android*. Aplikasi *quizizz*, demikian namanya. Aplikasi ini bukan hanya dapat digunakan oleh mahasiswa melainkan dapat digunakan sebagai alat evaluasi bagi dosen dengan memberikan data dalam bentuk statistik berupa *spreassheet excel* dalam menilai hasil belajar mahasiswa, dapat dengan mudah mengetahui mahasiswa yang memiliki jawaban benar paling banyak dengan urutan ranking (Suciningsih, 2020)

Tampilan dalam aplikasi *quizizz* menarik, memiliki durasi pengerjaan soal sehingga dapat melatih keterampilan mahasiswa dalam belajar sehingga perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Aini, 2019). Aplikasi *quizizz* juga dapat menjadi aplikasi yang dimanfaatkan sebagai evaluasi pembelajaran pada pembelajaran daring yang mudah diakses oleh dosen dan mahasiswa dalam hal untuk mengetahui peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa secara *online* di rumah. *Quizizz* merupakan *platform* berbasis permainan, dengan aktivitas mahasiswa belajar di kelas secara *virtual (online)*, dengan media pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan (*fun*). Pemanfaatan aplikasi *quizizz* membuat mahasiswa bisa mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dengan menggunakan *handphone* mereka masing-masing (Purba, 2019).

Berbicara tentang aplikasi yang menyenangkan dan memberi gizi, Muhammad Arifin memiliki inovasi pembelajaran melalui *youtube* sebagai efektivitas pembelajaran mata kuliah kurikulum dan pembelajaran pada masa pandemi di program studi pendidikan Bahasa Inggris FKIP UMSU.

Pemanfaatan media Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pun bermunculan digunakan pendidik untuk dapat berinteraksi dengan peserta didik. Mulai dari yang hemat *quota* internet ataupun yang boros. Pembelajaran PJJ memanfaatkan ICT sangat cocok bagi pendidikan di tingkat sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP/MTs), Sekolah Menengah Atas (SMA/MA) dan perguruan tinggi. Melalui ICT pendidik (guru dan dosen) dapat membuat pelajaran aktif, efektif, menyenangkan (Putri Angela, 2021).

E-Learning milik Lila Bismala menawarkan pembicaraan menarik. *E-learning* digunakan sebagai solusi penyelenggaraan pendidikan dalam masa pandemi *Covid-19*. Permasalahan terjadi rendahnya keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis dari mahasiswa ketika menjalani *e-learning*. Permasalahan sarana dan fasilitas menjadi alasan yang paling utama. Sejatinya, keterlibatan dalam *e-learning* yang lebih besar mengarah pada kinerja akademik yang lebih baik dan hal ini perlu memperoleh perhatian yang serius. Keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa dapat ditingkatkan dengan metode *Problem Based Learning* pada pembelajaran daring, karena pembelajaran dilakukan dengan berbasis masalah, dan menekankan peran dosen sebagai fasilitator dan rekan kerja dalam kelompok kecil dalam memecahkan masalah.

Masalah dapat diberikan pada kelompok kecil mahasiswa dalam kelas untuk dapat diselesaikan, dapat mendorong kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan mahasiswa dengan *e-learning*. Adanya kolaborasi dan kooperasi dari rekan akan memberikan dukungan terhadap penyelesaian masalah. Dengan metode ini, mahasiswa mampu membangun pengetahuannya sendiri dengan mengembangkan keterampilan, pemikiran tingkat tinggi, dan mempromosikan pencapaian kinerja pembelajaran yang memuaskan dalam

lingkungan pembelajaran *online*, membangun pengetahuan dan menumbuhkan pendekatan berbasis penyelidikan dan pengetahuan untuk pemecahan masalah.

Tulisan Fadhil Falevi dan Rudianto semakin menyegarkan kehadiran inovasi pembelajaran di era *new normal*. Pada masa *new normal*, membuat penggunaan internet dan media sosial menjadi semakin meningkat. Indonesia, berdasarkan hasil survei pada bulan Januari 2021, jumlah pengguna internet atau media sosial telah mencapai angka 61,8% atau sekitar 170 juta jiwa dari total keseluruhan penduduk Indonesia, angka ini mengalami peningkatan dari tahun lalu sekitar 6,3% persen (Rizal, 2021).

Dari 47 negara yang dianalisis tentang penggunaan internet atau media sosial, Indonesia termasuk dalam 10 daftar negara yang mengalami kecanduan pada media sosial Indonesia menempati urutan kesembilan. Dari hasil analisis tersebut juga dikatakan, masyarakat Indonesia dapat menghabiskan waktu untuk menggunakan media sosial dalam sehari dirata-ratakan selama 3 jam 14 menit. Pemanfaatan media sosial di masa *new normal* telah digunakan dalam berbagai bidang khususnya dalam bidang pendidikan karena media sosial dapat menjadi media dan sumber bagi pembelajaran di masa *new normal*.

Selain itu, pemanfaatan media sosial di masa *new normal* memiliki pengaruh baik dan buruk, serta untuk mengatasi dampak atau pengaruh buruk negatif yang ada di media sosial yakni dengan cara memiliki kemampuan literasi media agar seseorang dapat lebih cerdas dan bijak dalam menggunakan media sosial di masa *new normal*. Perlu diperhatikan bahwa setiap pemanfaatan media sosial di masa *new normal* harus dikelola dan digunakan secara positif sehingga meminimalisir dampak negatif. Selain itu, perlunya edukasi-edukasi literasi media di masa *new normal* agar

masyarakat pengguna media sosial memiliki kemampuan atau keahlian dasar untuk menggunakan media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2 (25), 1–6.
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial & Ilmu Politik Diterbitkan Oleh Fakultas Ilmu Sosial & Politik, Universitas Tulungagung*, 9(1), 140–157. <http://www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/download/79/73>
- Kemendikbud RI. (2020). *Dampak Positif Media Sosial*. Ditsmp.Kemdikbud.Go.Id. <http://ditsmp.kemdikbud.go.id/dampak-positif-media-sosial/>
- Rahmawati, A., & Hanifah, H. (2021). Penerapan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Bengkulu. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5 (2), 251 – 255. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.2.251-255>
- Rizal, A. (2021). *Rata-rata Orang Indonesia Habiskan 3 Jam untuk Main Media Sosial*. Infokomputer.Grid.Id. <https://infokomputer.grid.id/read/122572616/rata-rata-orang-indonesia-habiskan-3-jam-untuk-main-media-sosial>
- Situmorang, K., & Christie Lidya Rumerung, D. Y. N. P. S. T. M. M. Y. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan fitur gamifikasi daring di SMA-SMK Kristen Penabur Bandar Lampung. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 2, 869–877. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v2i0.394>
- Suciningsih. (2020). *Quizizz sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar dalam Masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas*. 1 – 95.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Putri Angela, M. I. (2021). Improvement of Student Learning Outcomes with Blended-Learning and Virtual) on Momentum and Impulse Materials at SMAN 1 Sungai Tarab. *Sainsteks; Jurnal Sains dan Teknologi*, 21-28.

Platform Quizizz sebagai Media Pembelajaran Alternatif di Era New Normal

Henny Zurika Lubis

Abstrak

Pembelajaran di era *new normal* membawa banyak perubahan, terutama pada proses belajar mengajar yang diintegrasikan dengan teknologi digital, sehingga menuntut para pengajar atau dosen untuk lebih berinovasi dalam mencari alternatif pembelajaran yang kreatif dan menarik, maka diperlukan suatu media yang relevan dengan perkembangan pembelajaran saat ini, salah satunya adalah dengan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran alternatif di era *new normal* dengan harapan mahasiswa dapat mudah memahami materi yang diajarkan secara daring. Metode penelitian yakni deskriptif kualitatif menggunakan teknik pengumpulan berupa studi literatur, dokumentasi, dan kuesioner. Hasil pengujian data diperoleh, aplikasi *Quizizz* sebagai media alternatif pembelajaran yang sangat baik digunakan karena efektif, menyenangkan sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Kata Kunci : *Aplikasi Quizizz, Pembelajaran, New Normal*

PENDAHULUAN

Era *new normal* saat ini memberikan tantangan bagi semua khususnya dunia pendidikan karena terjadi transformasi kegiatan belajar di kelas dengan suasana baru dan perlakuan baru seperti defenisi *new normal*. Pada era *new normal* ini pembelajaran dilakukan secara daring melalui *e-learning* (Situmorang & Christie Lidya Rumerung, 2019). Pada saat ini para dosen atau para pendidik harus adaptif dengan teknologi karena mengharuskan kita untuk memanfaatkan teknologi dalam mendukung pembelajaran (Situmorang & Christie Lidya Rumerung, 2019) (Samarena, 2020).

Maka untuk itu dosen diharapkan mampu mendesain pembelajaran secara kreatif dengan menggunakan berbagai media berbasis aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran secara daring (Rahmawati & Hanifah, 2021). Derasnya globalisasi membuat arus lain bermunculan seperti teknologi yang berkembang pesat, kondisi ini akhirnya memunculkan berbagai *platform*, salah satunya adalah *Quizizz* merupakan media alternatif dalam pembelajaran secara *online*, untuk mendukung kegiatan proses belajar di kelas secara virtual selama *new normal*. Sifat *platform* ini *online*, artinya bisa dimanfaatkan dengan mudah jika *support* akses internet maksimal. (Salsabila et al., 2020).

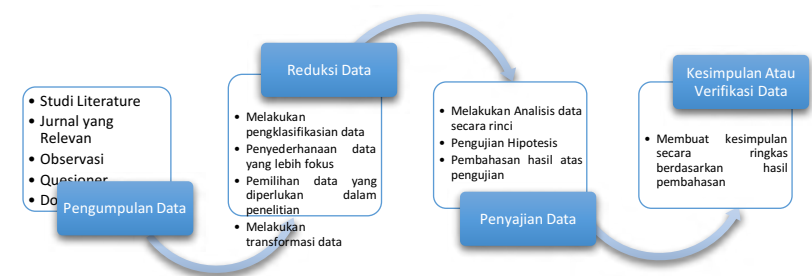
Aplikasi dalam pembelajaran interaktif menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk *game* yang dapat di-*download* dan dimainkan pada *Android*. Aplikasi *Quizizz* juga dapat digunakan alat evaluasi bagi dosen dengan memberikan data dalam bentuk statistik berupa *spreadsheet excel* dalam menilai hasil belajar mahasiswa, dapat mudah mengetahui mahasiswayang memiliki jawaban benar paling banyak dengan urutan *ranking* (Suciningsih, 2020).

Tampilan dalam aplikasi *Quizizz* menarik, memiliki durasi pengerjaan soal sehingga dapat melatih keterampilan mahasiswa dalam belajar sehingga perlu dimanfaatkan sebagai

media pembelajaran (Aini, 2019). Aplikasi *Quizizz* dapat menjadi aplikasi yang dimanfaatkan sebagai evaluasi pembelajaran pada pembelajaran daring dan mudah diakses dosen dan mahasiswa dalam hal; mengetahui peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa secara *online* di rumah. (Roysa & Hartani, 2020). *Quizizz* merupakan *platform* berbasis permainan, dengan aktivitas mahasiswa belajar di kelas secara *virtual (online)*, dengan media pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan (*fun*). Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* membuat mahasiswa bisa mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dengan menggunakan *handphone* mereka masing-masing (Purba, 2019).

METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kualitatif, tujuannya untuk mendeskripsikan, menganalisis fenomena, peristiwa, dan aktivitas, persepsi dari responden melalui penyebaran kuesioner dan dokumentasi. Selanjutnya dilakukan pengujian data dengan analisis deskriptif (Wibawa et al., 2019) dengan tahapan-tahapan analisis data digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1.1 Teknik Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

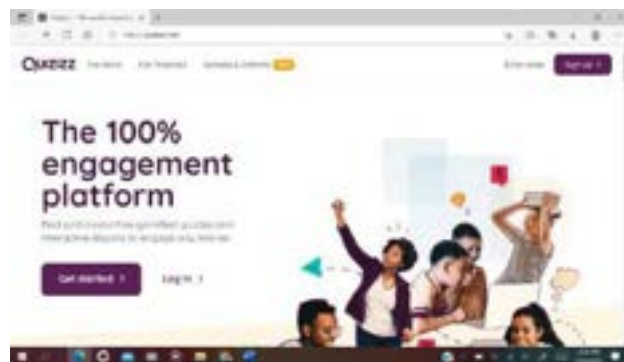
Salah satu hal terpenting dalam belajar adalah media pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran terletak pada cara penyampaian materi kepada mahasiswa yang dibuat melalui sebuah media agar materi atau informasi yang disampaikan dosen dapat dengan mudah diterima oleh mahasiswa (Aini, 2019).

Platform Quizizz berbentuk kuis *online*, mudah diakses siswa, tentunya menyenangkan, terdapat limit waktu dalam pengerjaannya, dampaknya siswa tidak merasa bosan dalam mengerjakan soal evaluasi (Roysa & Hartani, 2020). *Quizizz* disebut media pembelajaran berbasis permainan edukasi, seperti kuis interaktif. *Platform* ini tepat digunakan pada proses belajar di kelas di antaranya melakukan *pretest*, kemudian *posttest*, dan mengerjakan soal-soal latihan, seperti *multiple choice* serta memberikan penguatan dan pengayaan materi dalam mengukur tingkat pemahaman serta kemampuan para peserta didik, kuis, dan yang lainnya.(Citra & Rosy, 2020).

Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran

Adapun pengoperasian aplikasi *Quizizz* adalah :

1. Ketik <https://quizizz.com>, kemudian pilih *sign up*



Gambar 1.2 Tampilan *quizizz.com*

2. Selanjutnya klik *Continue with google*, dan gunakanlah akun Google anda



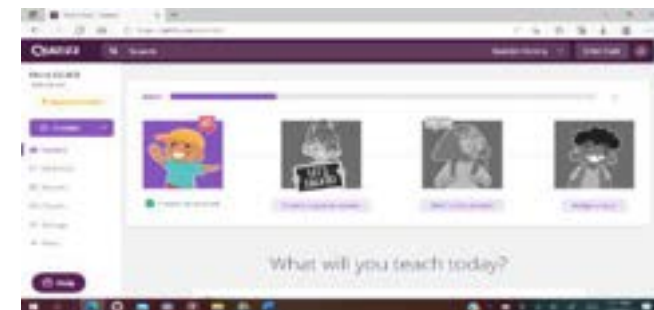
Gambar 1.3 Masuk pendaftaran *Quizizz.com* dengan google Anda

3. Selanjutnya muncul tampilan berikut ini.



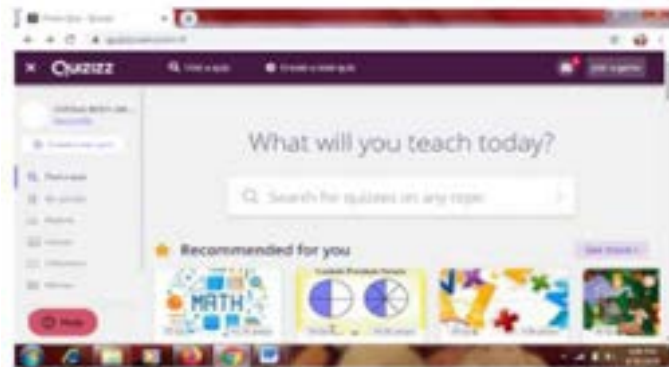
Gambar 1.4 Tampilan Google Anda

4. Selanjutnya pilihlah peran Anda, apakah dosen (*teacher*) jika mahasiswa pilih peran *student* dan lengkapi data diri.



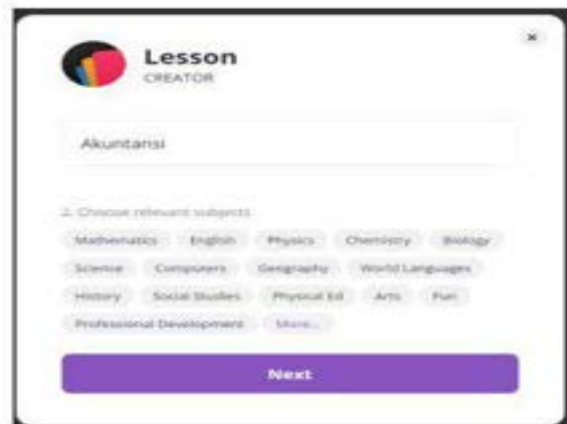
Gambar 1.5 Pilihan Peran Anda

5. Klik **“Create”** kemudian pilih apakah **quiz** atau **lesson**



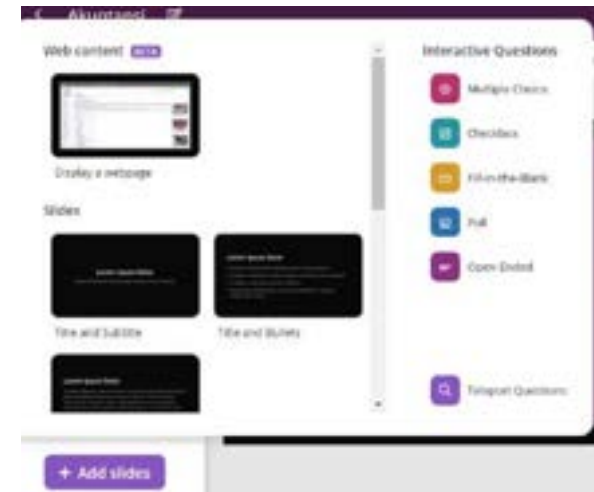
Gambar 1.6 Pilihan create untuk quiz dan lesson

6. Ketik **Lesson** Misalnya Akuntansi selanjutnya klik **next**



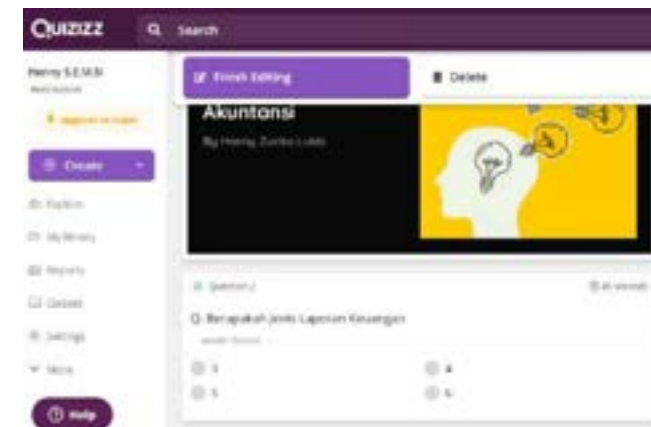
Gambar 1.7 Pilihan lesson

7. Selanjutnya pilih bentuk **interactive question** yang dihendaki



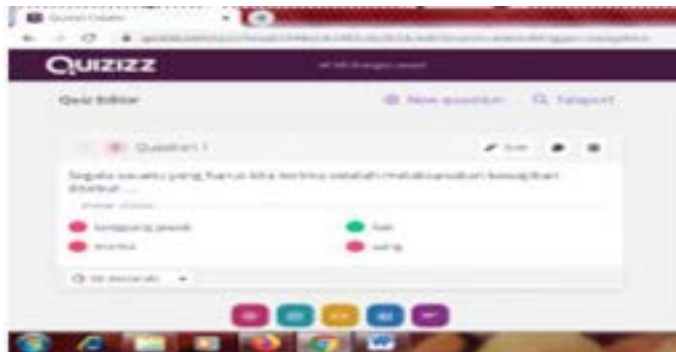
Gambar 1.8 Pilihan interactive question

8. Isikan soal pada **question preview** serta tentukan jawabannya sehingga mahasiswa bisa pilih jawaban yang benar



Gambar 1.9 Petunjuk isian soal question preview

9. Silahkan untuk melengkapi dan menambah pertanyaan dan jawaban yang benar, klik **finish** jika selesai



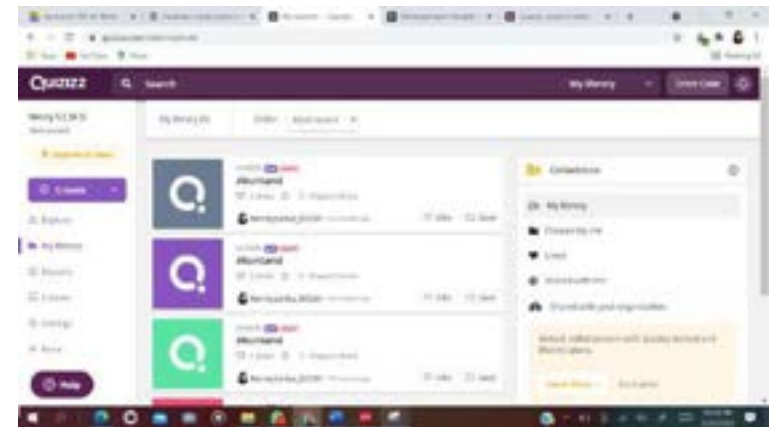
Gambar 1.10 Petunjuk pilihan finish

10. Selanjutnya untuk mengubah gambar pada *quiz* klik *image* dan pilih sesuai dengan keinginan Anda setelah itu *save*



Gambar 1.11 Pilihan mengubah gambar

11. Silahkan tampilkan *quiz* secara langsung



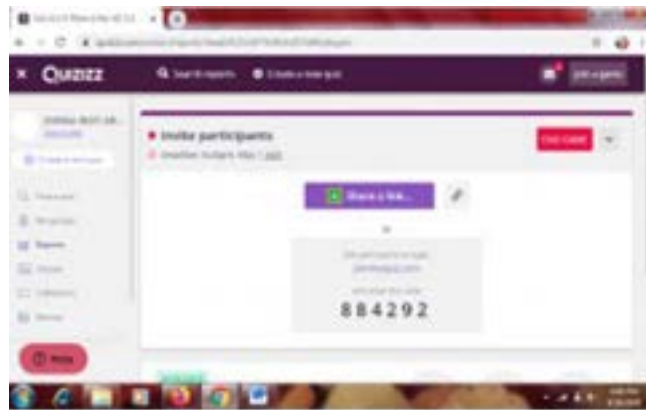
Gambar 1.12 Tampilan quiz keseluruhan

12. Selanjutnya quiz di-*setting*.



Gambar 1.13 Pengaturan quiz

13. Berikan kode kepada mahasiswa melalui *e-learning* untuk bergabung di *quizizz.com*



Gambar 1.14 Pengaturan quiz

14. Tahap akhir kuis dapat diketahui nilai mahasiswa secara langsung dan peringkatnya berdasarkan nilai skor tertinggi atau terendah ,

Selanjutnya untuk memudahkan dalam membaca hasil data *statistics* dari kuesioner yang terkumpul, maka peneliti menyajikannya dalam bentuk tabel *statistics* dibawah ini :

Tabel 1.1 Data Statistics

		Statistics																			
		1	2	3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
N	Valid		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		3,23	3,33	3,43	3,00	3,20	3,00	4,00	3,37	3,40	3,50	3,00	3,00	3,30	3,10	3,03	3,53	3,20	3,33	3,00	3,10
Std. Deviation		,568	,479	,504	,000	,664	,000	,000	,490	,675	,509	,000	,000	,466	,305	,379	,507	,407	,606	,498	,305
Minimum		2	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
Maximum		4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4

Sumber : Output Frequencies SPSS Versi 25

Dengan kategorisasi skala yang ditentukan pada tabel berikut ini :

Tabel 1.2 Rata-rata Skor Penilaian Responden
Kategorisasi Rata-Rata Skor Penilaian Responden

Rata-rata Skor	Kriteria
1 – 1,75	Tidak Setuju/ Sangat Rendah
1,74 – 2,5	Kurang Setuju/ Rendah
2,51 – 3,25	Setuju/ Tinggi
3,26 – 4	Sangat Setuju / Sangat Tinggi

Dari tabel statistik di atas diketahui nilai *mean* 3.32 dengan nilai minimum 2 dan maksimum 4 dengan standar deviasi 0,24 artinya bahwa aplikasi *quizizz* sangat baik digunakan dalam pembelajaran akuntansi karena dapat meningkatkan konsentrasi sehingga membuat mahasiswa menjadi lebih aktif, sehingga materi yang diajarkan mudah dipahami mahasiswa.



Gambar 1.15 Diagram Jawaban Responden

Sehingga dari kategorisasi rata-rata skor penilaian responden, maka aplikasi *quizizz* sebagai alternatif media pembelajaran di era new normal dengan interval skor 3,26 – 4

adalah (Sangat Tinggi/Sangat Baik) digunakan dalam pembelajaran online/daring.

Selanjutnya berdasarkan tingkat frekuensi dan persentase dari respon pertanyaan point 5 dengan pertanyaan apakah dengan menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran akuntansi secara daring dapat meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa? Maka dengan dilakukan pengolahan data dengan SPSS versi 25 dapat diketahui hasil analisisnya pada tabel berikut ini

Tabel 1.3
Frequencies Respon Atas Pertanyaan 5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	4	13.3	13.3	13.3
	Setuju	16	53.3	53.3	66.7
	Sangat Setuju	10	33.3	33.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS Versi 25

Dari tabel di atas diketahui jawaban responden untuk pertanyaan point 5 adalah dengan menggunakan aplikasi *quizizz* para mahasiswa dapat meningkatkan konsentrasi belajar karena menarik dan menyenangkan sehingga pemahaman atas materi yang disampaikan mudah dipahami. Hal ini terlihat dari tingkat persentase yang tertinggi pada kategori setuju sebesar 53,3% dengan frekuensi 16 orang. Untuk sangat setuju hanya 10 orang atau sebesar 33,3% dan kurang setuju 4 orang (13,3%). Berikut untuk memudahkan dalam melihat hasil analisis peneliti buat dalam bentuk bola sehingga dapat memudahkan dalam membaca hasil dari jawaban responden dalam penelitian ini.



Gambar 1.16 Konsentrasi Belajar Mahasiswa

Berikut ini tabel dari hasil analisis deskriptif dengan menggunakan frekuensi melalui program SPSS versi 25 dengan pertanyaan pada poin nomor 9 yang berisi, apakah ada peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan aplikasi *quizizz*? Berdasarkan hasil analisis data *frequency* diketahui bahwa 30 responden yang memberikan penilaian atau jawaban menyatakan sangat setuju sebesar 15 (50%), Setuju sebesar 12 (40%), dan kurang setuju hanya 3 (10%) yang artinya bahwa dengan hasil tersebut responden menyatakan bahwa sangat setuju menggunakan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Berikut tabel *frequency* disajikan :

Tabel 1.4
Frequencies Responden Pada Pertanyaan 9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju	3	10.0	10.0	10.0
	Setuju	12	40.0	40.0	50.0
	Sangat Setuju	15	50.0	50.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS Versi 25

Dengan grafik berikut ini



Gambar 1.17 Grafik Result Study Mahasiswa

Dari data grafik di atas, *result study* (hasil belajar) mahasiswa mengalami peningkatan. Berdasarkan jawaban 30 responden yang menyatakan sangat setuju 50% (15 orang), setuju 40% (12 orang) dan kurang setuju 10% hanya 3 orang. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran daring di era *new normal*. Dari beberapa jurnal yang diteliti terdapat manfaat lain yang peneliti temukan terkait penggunaan aplikasi *Quizizz* ini. Aplikasi *Quizizz* tidak hanya dapat digunakan pada pembelajaran Akuntansi saja, tapi juga untuk pembelajaran lainnya, sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa aplikasi *Quizizz* dapat di gunakan dalam beberapa mata kuliah lainnya seperti yang telah dilakukan (Wijayanti et al., 2021)

SIMPULAN

Aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang interaktif karena dapat membantu para mahasiswa untuk konsentrasi dalam pembelajaran karena adanya *platform* yang menarik dan kreatif sehingga materi yang diajarkan dosen lebih mudah untuk dipahami oleh mahasiswa. Proses belajar interaktif, sehingga motivasi dan hasil belajar mahasiswa dapat meningkat, disamping itu penggunaan aplikasi *Quizizz* membantu dosen dalam proses evaluasi atau penilaian kepada para mahasiswa, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat. Selanjutnya saran bagi para dosen agar dapat menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai alternatif dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif serta inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019).Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2 (25), 1–6.
- Citra, C. A., & Rosy, B.(2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Purba, L. S. L. (2019).Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>

- Qoriah, M., Masitoh, S., & Setyowati, S. (2021). Analisis Guru dalam Menjaga Tata Kelola Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 549 – 557. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1453>
- Rahmawati, A., & Hanifah, H. (2021). Penerapan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Bengkulu. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5 (2), 251 – 255. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.2.251-255>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I.L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ*, 4(2), 163 – 173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Samarena, D. (2020). Dunia Pendidikan Pengajaran di Era New Normal. *HARVESTER: Jurnal Teologi Dan Kepemimpinan Kristen*, 5(2), 135 – 147. <https://doi.org/10.52104/harvester.v5i2.47>
- Situmorang, K., & Christie Lidya Rumerung, D. Y. N. P. S. T. M. M. Y. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan fitur gamifikasi daring di SMA-SMK Kristen Penabur Bandar Lampung. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 2, 869–877. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v2i0.394>
- Suciningsih. (2020). *Quizizz sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar dalam Masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas*. 1 – 95.
- Sugian Noor. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6 (1), 1 – 7.
- Wibawa, R. P., Astuti, R.I., & Pangestu, B.A. (2019). Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media. *Dinamika Pendidikan*, 14 (2), 244 – 253. <https://doi.org/10.15294/dp.v14i2.23359>
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5 (1), 347–356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>

Strategi Kreatif Pembelajaran Jarak Jauh di Kampus Merdeka Era *New Normal*

Peny Eriska

Abstrak

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara daring merupakan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) dalam menghadapi pandemi Covid-19. Gerakan belajar di rumah saja menjadi populer di awal tahun 2020. Saat virus corona melanda Indonesia, seluruh perguruan tinggi melakukan penutupan sementara secara serentak, tidak ada aktivitas perkuliahan tatap muka. Kegiatan pembelajaran mulai beralih di rumah saja secara *online*. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) melibatkan peran teknologi, namun dari berbagai hasil penelitian, kampus merdeka di Indonesia belum siap menjalankan metode belajar *online*. Perubahan yang cenderung dipaksakan, memberikan banyak dampak untuk pelajar. Di antaranya belum meratanya jaringan internet, model pembelajaran kurang efektif dan menimbulkan rasa jenuh hingga ancaman kesehatan mental.

Kata Kunci: *Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), Kampus Merdeka, Covid-19, Mendikbud*

PENDAHULUAN

Secara global di akhir tahun 2019, negara di seluruh dunia digemparkan dengan pemberitaan tersebarnya virus *corona* yang menjangkit warga di Wuhan, China. Penyebaran yang semakin masif dari satu negara ke negara lain mengubah kondisi kesehatan dunia menjadi darurat. Sejak 11 Maret 2020 melalui akun twitternya pusat kesehatan internasional yaitu World Health Organization (WHO) memberikan pernyataan resmi bahwa penyebaran virus *corona* resmi berubah status dari wabah menjadi pandemi (Pembengo, 2020). Artinya dunia harus siap menghadapi situasi daurat kesehatan yang akan mengubah tatanan kehidupan di berbagai aspek salah satunya bidang pendidikan.

Secara global dampak pandemi *Covid-19* di bidang pendidikan terlihat dari pantauan UNESCO yang menyatakan bahwa pada 13 April 2020, setidaknya terdapat 191 negara setara dengan 91,3 persen dari jumlah pelajar di seluruh dunia terdampak dari kebijakan negara menutup instansi pendidikan skala nasional (UNESCO, 2020). Dampak tersebut juga dialami pelajar Indonesia karena Indonesia ikut menerapkan kebijakan penutupan instansi pendidikan skala nasional di awal-awal penyebaran virus *Covid-19*.

Tidak ingin mengambil risiko, selama penyebaran virus *corona* belum usai, Mendikbud Nadiem Makarim melalui surat edarannya telah mengatur model pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan menghapus Ujian Nasional (Pusdiklat, 2020). Penerapan sistem tersebut sejalan dengan kebijakan pemerintah yaitu PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) saat virus *corona* terus menyebar dan mengalami peningkatan kasus di awal tahun 2020.

Setelah tiga bulan melalui masa darurat dan penerapan kebijakan PSBB, pemerintah pusat mengumumkan istilah kenormalan baru atau dikenal dengan sebutan *new normal*

pada 28 April 2020 (Muhyiddin, 2020). Istilah tersebut merujuk pada kondisi masyarakat yang harus hidup berdampingan dengan virus *corona*. Membiasakan diri untuk menerapkan 3M (cuci tangan, jaga jarak, dan pakai masker) sebagai protokol kesehatan saat menjalankan aktivitas sehari-hari. Ketika memasuki era *new normal*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia memberikan kebijakan berupa diizinkan belajar secara tatap muka, namun berdasarkan izin pemerintah daerah. Apabila pemerintahan daerah tidak mengizinkan sistem pembelajaran tatap muka, maka intansi pendidikan di daerah tersebut belum dibolehkan melakukan pembelajaran secara langsung.

Kebijakan pembelajaran tatap muka belum berjalan efektif karena pemerintah daerah, orangtua dan instansi pendidikan belum siap memenuhi aturan protokol kesehatan. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara daring terus berlangsung. Pelajar yang mengharapkan penyegeraan kebijakan belajar tatap muka harus menunggu sampai waktu yang belum diketahui. Pasalnya, setelah satu tahun pembelajaran daring berjalan hingga di tahun 2021, pemerintah tak kunjung menerapkan pembelajaran tatap muka karena kasus *Covid-19* yang belum berakhir.

Sementara di masa pandemi, Mendikbud Nadiem Makarim juga meluncurkan berbagai program yang mendukung metode pembelajaran seperti program Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka. Program tersebut dihadirkan untuk mendukung pelajar lebih menguasai berbagai bidang keilmuan yang dapat membantu mereka bersaing di dunia kerja (Susilawati, 2020). Namun dalam implementasinya program yang diluncurkan Nadiem di saat pandemi *Covid-19* belum begitu efektif.

Pelajar di kampus merdeka (perguruan tinggi) harus hadapi sejumlah masalah saat belajar dengan sistem belajar

jarak jauh secara *online*. Sejumlah permasalahan teknis yang sering dihadapi pelajar adalah kesulitan jaringan internet, kuota belajar, sistem belajar mengajar yang kurang efektif, hingga ketidaksiapan untuk beradaptasi menggunakan perangkat teknologi. Selain itu, kejenuhan menjadi tantangan besar yang harus dihadapi mahasiswa (Herdiana, Rudiana, & Supriatna, 2021). Timbulnya rasa jenuh disebabkan kondisi mental (psikis) yang tidak stabil karena belum sepenuhnya siap menerima perubahan sistem belajar. Kejenuhan mahasiswa dalam melakukan belajar secara daring memberikan efek tidak bersemangat, malas, dan lesu dalam belajar. Dampak tersebut tidak baik bagi kesehatan mental.

Berdasarkan uraian di atas, instansi pendidikan khususnya perguruan tinggi butuh rancangan strategi pembelajaran kreatif untuk menghadapi tantangan belajar secara daring, agar tidak menimbulkan permasalahan teknis dan kejenuhan belajar. Oleh karena itu, tulisan ini fokus membahas tentang peluang hingga solusi belajar daring di kampus merdeka.

METODE

Penelitian ini bertujuan mengetahui tantangan, peluang, serta rekomendasi solusi strategi kreatif pembelajaran daring di kampus merdeka. Peneliti menggunakan metode kualitatif yaitu peneliti fokus untuk memaknai suatu kejadian atau fenomena secara umum dalam kehidupan sosial maupun secara personal atau individual (Rosyada, 2020:28). Serta menggunakan studi pustaka sebagai cara mengumpulkan data dengan memahami literatur, buku, majalah, jurnal, dan sebagainya untuk mencari jawaban dan masalah yang dirumuskan (Nazir, 1988).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Situasi pandemi *Covid-19* memaksa setiap individu yang terbiasa beraktivitas di luar rumah menjadi di rumah saja. Gerakan ‘di rumah saja’ sempat populer di awal tahun 2020, gerakan ini sebagai upaya membantu pemerintah mencegah penularan virus *Covid-19*. Gaya hidup manusia di belahan dunia mengalami perubahan drastis. Sekolah, perguruan tinggi, perkantoran, terpaksa tutup mengikuti kebijakan pemerintah. Orang-orang ‘dipaksa’ isolasi di rumah saja dan menghindari budaya bersentuhan, untuk meminimalisir tersebarnya virus *corona*.

Sejak diimplementasikan saat pandemi *Covid-19* secara nasional, istilah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara daring menjadi lebih populer di kalangan akademis Indonesia. Padahal metode belajar jarak jauh sudah digunakan sejak tahun 184-an. Menggunakan sistem steno yaitu mengirimkan teks yang sudah ditranskrip menjadi steno ke siswa melalui kartu pos lalu siswa mengirimkan kembali sebagai umpan balik (Simoson, 2019:18).

Sebelum Indonesia dilanda virus corona metode pembelajaran jarak jauh telah digunakan oleh mahasiswa di Universitas Terbuka. Bisa dikatakan mahasiswa di UT adalah pelajar pelopor yang terbiasa menjalankan perkuliahan dengan sistem jarak jauh secara *online*. UT menjadi universitas negeri ke-45 di Indonesia yang sepenuhnya memberlakukan sistem belajar tanpa bertemu fisik terbatas oleh jarak, sesuai dengan visinya yaitu menjadi perguruan tinggi terbuka dengan jarak jauh (UT, 2015).

Pada dasarnya, pembelajaran jarak jauh atau belajar daring bukanlah hal baru di dalam dunia pendidikan, hanya saja masyarakat pada umumnya masih merasa asing dengan sistem yang kerap kali menimbulkan rasa jenuh mahasiswa. Ketidaksiapan dan ketidakterbiasaan mahasiswa yang biasa

berlajar secara tatap muka beralih ke sistem pembelajaran jarak jauh menimbulkan tantangan dan masalah baru. Berdasarkan penjelasan sebelumnya terdapat beberapa tantangan yang menjadi masalah baru bagi mahasiswa saat menjalankan perkuliahan di saat pandemi.

Tantangan Pembelajaran Jarak Jauh Secara *Online*

Penerapan pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara *online* skala nasional, telah berjalan setidaknya satu tahun pada awal tahun 2020 hingga pertengahan tahun 2021 sistem PJJ masih diberlakukan. Dalam penerapannya, mahasiswa sebagai pelajar yang harus beradaptasi dihadapi berbagai tantangan. Hal tersebut juga diakui Mendikbud, Nadiem Makarim dalam konferensi pers virtual, ia menyampaikan sistem pembelajaran jarak jauh memang sangat sulit dan memiliki banyak tantangan. Berikut tantangan-tantangan utama yang muncul setelah sistem pembelajaran jarak jauh berhasil dijalankan setidaknya satu tahun di tahun 2020-2021.

a. Koneksi Internet Belum Merata

Internet merupakan sarana utama yang dibutuhkan mahasiswa dan dosen dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. Tidak adanya koneksi internet di salah satu pihak, maka terputus komunikasi pembelajaran. Keberadaan internet menjadi peran penting dalam menjalankan perkuliahan di masa pandemi *Covid-19*. Koneksi internet ibaratkan kendaraan yang biasa digunakan mahasiswa untuk sampai ke kampus. Jika koneksi internet tidak ada, maka mahasiswa dan dosen tidak dapat menjalankan pembelajaran jarak jauh.

Belum meratanya koneksi internet menjadi tantangan bagi mahasiswa di pelosok daerah 3T. Kondisi ini diperkuat dengan pendapat Heru Sutadi selaku Direktur Eksekutif ICT Institute, dia menganggap pembangunan infrastruktur

internet di daerah 3T masih belum maksimal. Dia menyarankan agar Johnny G Plate selaku Menkominfo atau Menteri Komunikasi dan Informasi, pernah menggagas suatu gebrakan agar pemerataan jaringan internet merata ke seluruh wilayah Indonesia (Evandino, 2020).



Gambar 2.1 Hasil Survei 2018 Penetrasi Pengguna Internet Versi APJII

Hasil survei pada tahun 2018 Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia menunjukkan bahwa dari total jumlah penduduk Indonesia yaitu 264,14 juta orang hanya 64,8% penetrasi pengguna internet (APJII, 2018). Artinya sebanyak 35,2% penduduk Indonesia belum menjangkau internet dengan beberapa faktor kemungkinan yaitu tidak ingin mengakses internet atau tidak tersedianya jaringan internet. Berdasarkan data dari Kementerian Informasi dan Teknologi juga tercatat sekitar lima belas ribu desa terkendala akses internet bahkan dalam kondisi buruk dan sama sekali tidak terjangkau, salah satunya di desa Tlogoharjo, Kecamatan Girintontro, Kabupaten Wonogiri (Hernawan, 2019).

Sistem pembelajaran secara daring dan jarak jauh di saat pandemi memaksa pemerintah Indonesia bergerak lebih cepat

untuk pemerataan jaringan internet. Usaha yang diupayakan memang memiliki peningkatan, senada dengan hasil survei pada tahun 2020 dari Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet yang menggambarkan meningkatnya akses internet di Indonesia sebanyak 25 juta orang yaitu naik menjadi 73,7% dari jumlah penduduk Indonesia (APJII, 2020).

Upaya yang dilakukan pemerintah dinilai belum maksimal karena masih ada 26,3% penduduk Indonesia yang di dalamnya terdapat mahasiswa tidak dapat mengakses internet. Mahasiswa yang merantau untuk kuliah di kota harus kembali ke kampung saat kampus dinyatakan tutup, sementara sistem pembelajaran beralih secara *online*. Keputusan tersebut diambil untuk menghemat biaya hidup di perantauan, namun menjadi suatu dilema bagi mahasiswa yang kampungnya sulit mendapatkan akses jaringan internet. Hingga, ditemukan kasus seorang mahasiswi Universitas Muhammadiyah Makassar semester dua jurusan PGSD merengas nyawa saat mencari sinyal di kampung halamannya (Himawan, 2020). Dampak dari belum meratanya jaringan internet di masa pandemi *Covid-19* cukup serius.

b. Model Pembelajaran Belum Efektif

Suatu proses pembelajaran dikatakan efektif apabila terdapat kombinasi antara material, manusiawi, perlengkapan, fasilitas, dan prosedur. Disesuaikan oleh potensi diri untuk mencapai tujuan belajar (Supardi, 2013). Menurut Nurlimah, Leo dan Badwi (2017) keefektifan proses pembelajaran dapat diukur dari ketuntasan belajar, adanya peningkatan secara signifikan terhadap pengetahuan awal dengan pengetahuan setelah belajar dan proses pembelajaran dikatakan efektif jika peserta didik termotivasi setelah menerima pembelajaran.

Hilangnya unsur material, fasilitas, dan perlengkapan dalam proses pembelajaran jarak jauh (PJJ), menjadikan

model pembelajaran ini belum berjalan efektif. Mahasiswa kehilangan hak-haknya dalam menjalani proses pembelajaran. Fasilitas di perguruan tinggi tidak bisa digunakan, kurangnya perlengkapan pembelajaran hingga material yang dibutuhkan membuat sistem pembelajaran jarak jauh belum seefektif pembelajaran tatap muka.

Model pembelajaran yang diterapkan masih belum selaras, di kalangan mahasiswa proses pembelajaran jarak jauh belum memiliki ketetapan yang sama. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Asiyatun Rodiah jurusan Ilmu Komunikasi semester 4 merasakan ketidakselarasan sistem belajar secara daring jarak jauh yang dijalankannya. Pasalnya, sistem yang digunakan dosen A dengan dosen B tidak selaras, mulai dari media pembelajarannya, cara penyampaian materi hingga pemberian tugas.

Situasi yang dialami Asiyatun Rodiah selaras dengan pemaparan Niken Bayu Argaheni melalui jurnalnya, dia mengemukakan bahwa implementasi pembelajaran daring masih membingungkan, banyaknya keluhan mahasiswa terkait penyampaian materi yang tidak maksimal, namun tugas yang menumpuk (Argaheni, 2020).



Gambar 2.2 Data dari Dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) 2020

Selain itu, fasilitas pembelajaran jarak jauh yang terbatas dan belum maksimal menjadi faktor tidak efektifnya pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan data dari KPAI terdapat 87,2% siswa dan guru menggunakan media belajar mengajar chatting yaitu *WhatsApp*, *Google Classroom* hingga SMS. Akibatnya 79,9% siswa merasa tidak mendapatkan haknya untuk berinteraksi dengan guru (KPAI, 2020). Hal tersebut juga terjadi di perguruan tinggi, kapasitas waktu *zoom meeting* yang relatif singkat yaitu hanya tiga puluh menit, menjadikan tatap muka secara virtual lebih terbatas. Sehingga, pengajar (dosen) menggunakan media text seperti *WhatsApp* dan *Google Classroom*, akibatnya proses pembelajaran melalui media komunikasi text kurang efektif untuk pembentukan karakter mahasiswa. Hak mahasiswa berinteraksi dengan dosen tidak terpenuhi.

c. Munculnya Kejujuran Menimbulkan Rasa Malas Hingga Ancaman Kesehatan Mental

Kejujuran adalah akibat dari berubahnya kondisi psikologi, sakit fisik, kelelahan emosi, dan kelelahan mental (Adawiyah, 2013). Artinya rasa jenuh terjadi karena munculnya perubahan kondisi psikologi mahasiswa dalam beradaptasi dengan metode pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Menurut Purnama, Yosef, dan Harlina (2017) menjelaskan bahwa kejujuran belajar merupakan kondisi mental pelajar dalam konteks ini adalah mahasiswa saat mengalami kebosanan dan lelah. Dampaknya tidak semangat melakukan aktivitas belajar dan timbulnya rasa lelah. Menurutnya interaksi antara dosen dan mahasiswa menjadikan pembelajaran jarak jauh lebih monoton dan membosankan.

Rasa jenuh yang terjadi di kalangan mahasiswa saat pandemi *Covid-19* disebabkan oleh kurang menariknya metode belajar, media pembelajaran yang tidak mendukung, terlalu banyak tugas dan hafalan, cara pengajar yang monoton hingga tekanan lainnya (Damayanti, Suradika, & A, 2020). Titik jenuh yang dihadapi mahasiswa dapat menimbulkan beberapa akibat lain seperti rasa malas, menurunnya keinginan belajar, stress hingga terancamnya kesehatan mental.

Berdasarkan pernyataan Muhammad Danu mahasiswa semester 4 di Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang, ia merasa sudah sangat jenuh dengan pembelajaran jarak jauh. Sistem perkuliahan terkadang tidak sesuai dengan jadwal yang ditentukan, membuat mahasiswa tersebut merasa bosan dan cemas atas perubahan jadwal kuliah yang terjadi secara mendadak. Kemudian, kerinduannya berdiskusi secara tatap muka dengan teman-teman di kampus ataupun dosen pembimbing menambah kebosannya berada di masa pandemi.

Tanpa disadari, kondisi psikologi mahasiswa berubah. Hadirnya rasa jenuh menjadi salah satu tanda terjadinya permasalahan kesehatan mental. Mahasiswa yang mengalami gangguan kesehatan mental lebih mudah cemas hingga stress (Wahyuni dan Bariyyah, 2019). Akibatnya, segala aspek kehidupan mahasiswa, salah satunya proses akademik akan terhambat.

Peluang

Terlepas dari segala tantangan yang harus mahasiswa hadapi saat beradaptasi dengan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ). Jika disadari, terdapat sejumlah peluang yang bisa dimanfaatkan mahasiswa. Gerakan belajar dari rumah tidak sepenuhnya memberikan dampak buruk. Bukan sekadar meminimalisir penyebaran pandemi *Covid-19*, sistem belajar secara berjauhan seperti saat ini dapat mengubah kebiasaan mahasiswa dalam jangka waktu yang sangat singkat.

Apabila terjalinnya kolaborasi dan sinergitas antara mahasiswa ataupun dosen dalam menjalankan proses pembelajaran, maka pembelajaran jarak jauh (PJJ) dapat dijadikan peluang. Peran pemerintah pun sangat dibutuhkan, tidak hanya menerapkan kebijakan, namun dunia pendidikan butuh kontribusi pemerintah memenuhi fasilitas ataupun kebutuhan pendidikan. Dihimpun dari berbagai sumber, setidaknya terdapat tiga peluang yang bisa dimanfaatkan mahasiswa selama menjalani pembelajaran jarak jauh, sebagai berikut.

a. Fleksibelitas Jadikan Produktivitas

Salah satu kelebihan dari metode pembelajaran jarak jauh (PJJ) adalah fleksibelitas. Menurut John Lakaris, perkuliahan secara *online* memudahkan mahasiswa menjalankan perkuliahannya, tanpa terikat tempat dan waktu. Jika

dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka, maka pembelajaran jarak jauh harus diakui menjadi pemenang dalam hal kemudahan penyesuaian. Mahasiswa yang dipaksa menjalankan metode ini, bisa memiliki banyak waktu untuk mengeksplor minatnya. Mendikbud, Nadiem Makarim memang mengedepankan model pembelajaran yang fleksibel di saat pandemi *Covid-19* (Shofa, 2020).

Kondisi pandemi, tidak dapat dijadikan alasan untuk bermalas-malasan. Metode pembelajaran yang memberikan banyak waktu luang, seharusnya bisa dimanfaatkan mahasiswa untuk tetap produktif. Misalnya, setelah mengikuti jadwal perkuliahan daring, waktu luang dapat digunakan untuk memperluas wawasan seperti mengikuti webinar, *workshop online* hingga pelatihan *online*. Lakukan aktivitas tambahan sesuai dengan minat dan ketertarikan.

Jika menyukai bidang seni, maka ikutilah berbagai pelatihan seni, begitu juga bagi mahasiswa yang menyukai bidang penelitian, gunakan waktu luang untuk melakukan pengamatan. Jangan bebani diri dengan hal yang tidak disukai, namun apabila ingin mencoba tantangan baru, maka lakukanlah dengan kesenangan hati.

Jadikan kegiatan positif di luar akademis perkuliahan sebagai investasi jangka panjang. Fleksibelitas pembelajaran jarak jauh bisa digunakan sebagai ajang memperluas pengalaman. Pengalaman merupakan pembelajaran yang mempengaruhi perubahan tingkah laku individu (Irwan dan Farid, 2000:45). Artinya, semakin banyak pengalaman, maka semakin banyak proses belajar yang dilalui. Aktivitas tambahan ini dapat menjadi bekal mahasiswa terjun di dunia kerja karena selain akademis, perusahaan membutuhkan individu yang aktif dan berpengalaman.

Selain pelatihan, mahasiswa juga bisa menambah catatan prestasi di lembar portofolio lamaran kerja, dengan

produktif mengikuti lomba-lomba secara *online*. Pemerintah Indonesia pada saat pandemi telah memberikan wadah ajang perlombaan yang bisa diikuti seluruh mahasiswa. Menang atau kalah, berperan aktif mengikuti ajang perlombaan dapat mempertajam intelektualitas mahasiswa.

b. Melatih Karakter Mandiri

Mahasiswa diartikan sebagai siswa yang diagungkan atau ditinggikan karena menyangkut kata maha di depannya. Selaras dengan statusnya, mahasiswa harus memiliki kepribadian atau karakter yang lebih baik dari orang pada umumnya. Salah satu karakter yang harus dimiliki oleh mahasiswa adalah mandiri.

Menurut Gea (2002) mandiri berarti karakter seseorang yang mampu mencapai dan mewujudkan keinginan serta kebutuhan hidupnya dengan kekuatan sendiri. Karakter mandiri belum tentu dimiliki setiap mahasiswa karena kemandirian bukanlah bakat alamiah yang sudah ada sejak lahir. Kemandirian dapat menjadi karakter jika dijadikan kebiasaan.

Mahasiswa mandiri cenderung lebih siap menghadapi segala kondisi dan tantangan menuju pencapaian yang diinginkan. Setidaknya ada beberapa ciri yang menggambarkan seseorang mandiri yaitu percaya diri, menguasai keterampilan dan keahlian sesuai minat, dapat melakukan pekerjaan tanpa bantuan, bertanggung jawab, dan bisa menghargai waktu (Gea, Wulandari dan Babari, 2006: 145).

Model pembelajaran jarak jauh (PJJ) memiliki kesamaan dengan model *Self Directed Learning* yaitu sistem belajar yang bisa mendorong kemandirian pelajar (Rachmawati, 2010). Adanya model *self directed learning* di tengah pandemi, mahasiswa dapat menjadikannya sebagai ajang berlatih untuk

lebih mandiri. Kemandirian mahasiswa dilatih dengan sistem teknologi yang otomatis, tidak bisa dibohongi. Menjaga kedisiplinan dalam belajar pun harus lebih ekstra.

Terkadang, melihat tempat tidur dan aktivitas menggoda lainnya menjadikan mahasiswa lalai terhadap jadwal kuliah. Misalnya sistem absensi yang otomatis pada *e-learning*. Aktivitas lain yang menggoda dapat mempengaruhi nilai absensi mahasiswa dan berpengaruh pada nilai akhir. Oleh karena itu, kemandirian mahasiswa dilatih dalam metode pembelajaran ini.

Tidak hanya untuk bekerja, karakter mandiri sangat berguna dalam menjalankan kegiatan di bidang lainnya di masa depan. Hal tersebut senada dengan pernyataan Masrofah mahasiswi semester delapan jurusan hukum di Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Ia mengatakan pembelajaran jarak jauh membuat dosen jarang masuk kelas, oleh karena itu ia 'dipaksa' mandiri untuk mempelajari sendiri materi-materi yang tidak dimengerti, terlebih sudah semester tua yang kemandiriannya terus diuji.

c. Akselerasi Revolusi Teknologi

Menurut Mastuti (2016) revolusi merupakan suatu perubahan yang paling mendasar di berbagai bidang secara cepat dengan unsur-unsur kehidupan masyarakat. Adanya revolusi menjadi tujuan masyarakat untuk menerobos sistem lama menuju sistem baru. Sementara itu, teknologi diartikan sebagai melewati, benda-benda, alat-alat atau barang-barang hasil buatan manusia untuk memudahkan aktivitas kehidupan sehari-hari di bumi (Nickerson, 2020). Artinya, revolusi teknologi merupakan perubahan mendasar pada alat-alat atau benda-benda yang telah mempermudah kegiatan hidup mahasiswa.

Revolusi teknologi telah terjadi sejak ribuan tahun lalu, perkembangan alat-alat canggih bernama teknologi tidak hanya memudahkan kehidupan. Hadirnya alat buatan manusia tersebut juga telah mengubah kehidupan manusia, misalnya zaman dulu manusia tidak mengenal televisi sehingga acara tradisional seperti wayang kulit menjadi tontonan yang diminati. Sejak ditemukannya televisi, kebiasaan manusia mulai berevolusi meninggalkan tontonan wayang kulit. Begitu pula ketika manusia menggunakan surat untuk bertukar pesan, sejak hadirnya telepon maka berkiriman pesan melalui surat pun ditinggalkan.

Indonesia telah memasuki era globalisasi yang diwarnai revolusi teknologi komunikasi, teknologi mempermudah pekerjaan manusia (Shamad, 2017). Ketika pandemi *Covid-19* melanda, tidak hanya memberikan dampak buruk bagi masyarakat. Bencana kesehatan ini memaksa seluruh rakyat untuk *melek* teknologi, tidak hanya di bidang pendidikan, dunia bisnis pun dalam jangka waktu yang singkat mulai beralih ke dunia digital.

Wabah virus *corona* telah mempercepat akselerasi revolusi teknologi. Tanpa sadar, cara berpikir manusia berubah secara mendadak. Berdasarkan analisis Clarie Schooley pada Forrester Research, selama pandemi *Covid-19* mulai maraknya fenomena *video conferencing* dan rapat *online* (Warung Muda, 2020). Begitu pula pada dunia pendidikan, penggunaan *e-learning*, *google meets*, *zoom meeting* hingga *google classroom* secara serentak menjadi sarana utama pembelajaran di masa pandemi. Mahasiswa dan dosen yang awalnya tidak tahu menjadi tahu dan mulai terbiasa menggunakan sarana pembelajaran digital tersebut.

Dunia pendidikan yang signifikan mengalami perubahan selama pandemi *Covid-19*, membuka kemungkinan besar ketika setelah pandemi, sistem pembelajaran *online* mulai diterapkan

meski tidak sepenuhnya meninggalkan sistem tatap muka. Menurut analisis Kemendikbud, pascapandemi *Covid-19* diprediksi terjadinya perubahan sistem pembelajaran yaitu menggunakan model *hybrid* atau campuran sistem pembelajaran *online* dengan tatap muka (Maharani, 2020).

Rekomendasi Solusi

Pendidikan di Indonesia harus tetap berjalan dengan kualitas terjaga meski kondisi sedang tidak baik-baik saja. Pendidikan di masa ini ikut mempengaruhi kesiapan mahasiswa menghadapi masa depan. Metode pembelajaran jarak jauh dapat lebih efektif jika dalam penerapannya penuh dengan inovasi kreatif. Tantangan bukan lagi menjadi hambatan besar apabila pemerintah, perguruan tinggi, dosen, dan mahasiswa komitmen berkolaborasi menjaga kualitas pendidikan di tengah pandemi. Berikut ini rekomendasi strategi kreatif metode pembelajaran yang bisa diterapkan perguruan tinggi atau dosen dalam mengimplementasikan model pembelajaran jarak jauh selama pandemi.

a. Metode *Study Challenge and Action*

Study Challenge and Action adalah salah satu metode belajar yang bisa diterapkan dosen dan mahasiswa yang jenuh menghadapi pembelajaran jarak jauh. Metode ini menggunakan dua unsur konsep yaitu '*Challenge*' berarti tantangan dan '*Action*' berarti tindakan. Dalam rangka mewujudkan tujuan merdeka belajar dan kampus merdeka dari Mendikbud, Nadiem Makarim.

Metode ini dapat membebaskan kejenuhan saat melakukan pembelajaran *online*. Konsepnya sederhana, dosen selaku pengajar hanya perlu menyesuaikan antara kurikulum dengan sistem pengajaran dan penugasan kepada mahasiswa.

Jika biasanya pembelajaran didominasi dengan

pemaparan dari dosen saja atau sebaliknya, maka melalui metode ini mahasiswa bisa mendapatkan pemaparan materi sebagai pengantar. Selanjutnya bisa menerapkan atau menindaklanjuti materi tersebut dalam bentuk aksi nyata yang bisa menghasilkan karya. Mahasiswa diberikan dua pilihan dalam menindaklanjuti materi pengantar dari dosen, pilihan tersebut adalah ‘*Challenge*’ dan ‘*Action*’. Lantas bagaimana penerapannya? Berikut studi kasus yang bisa dijadikan gambaran dalam menerapkan metode ini.

Misalnya, suatu kelas mahasiswa jurusan agama Islam semester dua di Universitas B pada mata kuliah Dakwah menerapkan metode *Study Challenge and Action* dengan sistem pembelajaran daring (PJJ). Dalam mata kuliah tersebut, terdapat empat belas kali pertemuan. Pada pertemuan pertama hingga ketiga, dosen fokus membagikan materi dalam bentuk teks, lalu memaparkannya dan melakukan diskusi ringan seputar materi melalui *video conference*. Setelah pertemuan pertama hingga ketiga berjalan baik, maka di pertemuan keempat dosen mulai menerapkan metode *Study Challenge and Action*.

Pada pertemuan keempat, dosen harus memiliki daftar topik yang berkaitan dengan materi pembelajaran sebagai bahan penugasan, lalu mahasiswa perlu membentuk kelompok sebanyak tiga hingga lima orang dalam satu kelompok. Kemudian, melalui *video conference* dosen wajib memaparkan setiap topik yang menjadi pilihan. Setelah pilihan topik dijelaskan, dosen dapat memberikan dua pilihan sistem pengerjaan topik tersebut yaitu pilihan ‘*Challenge*’ dan pilihan ‘*Action*’.

Mahasiswa yang memilih topik pembelajaran A dengan sistem penugasan *Challenge*, dapat mewujudkan topik tersebut menjadi produk karya digital yang inovatif dan kreatif. Contohnya, kelompok satu mahasiswa jurusan agama

Islam semester dua di Universitas B pada mata kuliah dakwah memilih topik “Indahnya Saling Menghargai di Bulan Ramadhan”. Nah, topik tersebut bisa diolah menjadi produk digital seperti karya *podcast*, *vlog*, *short movie* dan sebagainya.

Sementara apabila mahasiswa memilih topik pembelajaran A dengan sistem penugasan ‘*Action*’, maka mahasiswa dapat mewujudkan topik tersebut dalam bentuk aksi nyata. Contohnya kelompok satu mahasiswa jurusan agama Islam semester dua di Universitas B pada mata kuliah Dakwah memilih topik “Indahnya Saling Menghargai di Bulan Ramadhan”.

Berbekal topik tersebut, kelompok ini bisa melakukan tindakan langsung seperti mengadakan mini survei secara *online* terkait indahnya saling berbagi di bulan ramadhan, membuat program berbagi secara *online*, *live* instagram yang tujuannya mendakwahkan topik tersebut ataupun berdakwah secara langsung di depan keluarga dan direkam menjadi sebuah video. Proses pembelajaran dengan metode ini tidak hanya memberikan kebebasan belajar, namun bisa menjadi wadah mahasiswa mengasah keahliannya di dunia digital.

Metode *Study Challenge and Action* ini bisa menjadi salah satu metode kebebasan belajar selama situasi pandemi belum berakhir. Sehingga, proses pembelajaran yang dihadapi mahasiswa secara online tidak kaku dan monoton, hanya mendengarkan materi lalu mengerjakan tugas berbentuk tulisan serta menjawab banyaknya soal. Jika sebatas mendengarkan materi dan mengerjakan tugas tulisan, maka ada celah berbuat kecurangan yaitu terjadinya praktik *copy paste* jawaban dari internet. Sistem pembelajaran yang *mainstream* kurang efektif diterapkan pada masa pandemi *Covid-19*.

b. Metode *Appreciation Month*

Appreciation Month merupakan metode pembelajaran dengan cara memberikan apresiasi persetiap bulan kepada mahasiswa yang aktif, kreatif, dan inovatif dalam menjalankan proses pembelajaran. Melalui metode ini dosen dan perguruan tinggi dapat membentuk karakter mahasiswa menjadi lebih kompetitif, aktif, dan percaya diri. Diketahui bahwa penguatan nonverbal maupun verbal dalam bentuk senyuman, anggukan, hadiah atau pujian yang diberikan kepada pelajar dari pengajar sebagai bentuk menghargai dan penghargaan akan meningkatkan prestasi belajar (Sari, Yusmansyah, dan Utaminingsih, 2018).

Metode ini bisa diterapkan perguruan tinggi dan dosen dalam melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) karena di tengah kondisi yang tidak normal seringkali mendatangkan tekanan. Oleh karena itu, metode apresiasi bisa memberikan semangat dan motivasi kepada mahasiswa untuk tidak lengah dari proses pembelajaran.

Dosen tidak perlu mengeluarkan biaya apapun untuk menerapkan metode ini. Hadiah yang bisa dijadikan sarana apresiasi, tidak harus berbentuk barang dengan harga mahal. Bermodalakan kreativitas, dosen berkolaborasi dengan mahasiswa bisa membuat desain digital ataupun lukisan digital yang dapat dijadikan hadiah untuk mengapresiasi.

Dalam mengimplementasikannya sangat sederhana, dosen hanya perlu memberikan kesempatan kepada mahasiswa yang bisa dan mau membuat desain digital berisikan lukisan dan tulisan apresiasi bagi mahasiswa yang teraktif dan kreatif di bulan tersebut.

Setiap bulannya, dosen akan mengumumkan mahasiswa yang patut diapresiasi dan memberikan hadiah digital sebagai

bentuk apresiasi. Agar lebih berkesan, dosen juga bisa meminta mahasiswa di kelas tersebut membagikan pengumuman mahasiswa yang diapresiasi pada akun media sosial mereka. Sementara dosen dapat memberikan nilai tambahan kepada mahasiswa yang bisa dan mau membuat desain digital apresiasi.

Pada hakikatnya setiap manusia butuh pengakuan dan apresiasi, maka dengan metode ini dosen bisa lebih kreatif memancing peran aktif mahasiswa dalam pembelajaran dan juga bisa dijadikan saran pembentukan karakter yang kompetitif namun kolaboratif. Walaupun terkesan sederhana, metode ini bisa menjadi pilihan dosen menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan inovatif di masa pandemi.

c. Metode *Study in Media Digital*

Study in Digital merupakan metode pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang melibatkan peran media sosial mahasiswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 2.3. Data Pengguna Media Sosial di Kalangan Mahasiswa Tahun 2018

Berdasarkan hasil survei Penetrasi Penggunaan Internet Berdasarkan Tingkat Pendidikan oleh APJII pada tahun 2018, tercatat 92,6 % pengguna media sosial adalah mahasiswa yang sedang kuliah. Oleh karena itu, metode ini bisa menjadi rekomendasi perguruan tinggi ataupun dosen menjalankan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang lebih kreatif.

Pengimplementasian metode ini pada proses pembelajaran daring sangat sederhana, dosen bisa menugaskan mahasiswa terkait topik materi pembelajaran, namun *output* atau hasil penugasan yang dikerjakan mahasiswa harus berbentuk produk digital berupa konten edukatif seperti infografis, *microblog*, *vlog*, *podcast* dan sebagainya. Kemudian konten edukatif tersebut tidak dikumpul ke dosen melalui *google form* ataupun *e-learning*, melainkan melalui media sosial mahasiswa.

Misalnya suatu kelas mahasiswa Pertanian Program Studi Agroteknologi semester empat di Universitas A pada mata kuliah Dasar Ilmu Tanaman. Dosen bisa memberikan tugas dengan topik sejarah ilmu tanaman di Indonesia. Kemudian, dosen memberikan kebebasan pada mahasiswa terkait bentuk tugasnya yaitu bisa berupa infografis, *microblog*, *vlog*, *podcast*, dan sebagainya. Selanjutnya, dosen meminta mahasiswa di kelas tersebut untuk mengunggah tugas yang sudah selesai di salah satu media sosial mereka dengan keterangan yang telah ditentukan.

Metode *Study in Media Digital* tidak hanya memberikan variasi sistem penugasan pada saat proses pembelajaran jarak jauh. Melalui postingan konten edukatif dari mahasiswa tersebut, perguruan tinggi dan dosen bisa mendapatkan wadah branding secara gratis hingga jejak digital yang baik. Mahasiswa juga bisa menabung jejak digital melalui konten edukatif di media sosial bahkan konten berupa tugas tersebut bisa dijadikan portofolio memasuki dunia kerja.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan pada karya tulis ini dapat ditarik simpulan bahwa masuknya virus *corona* di Indonesia pada tahun 2020 telah mengubah tatanan kehidupan manusia, contoh nyatanya adalah di dunia pendidikan. Nadiem Makarim sebagai Mendikbud, menetapkan kebijakan pembelajaran jarak jauh secara daring yang juga dikenal dengan sebutan PJJ sebagai bentuk perlindungan untuk pelajar dari masifnya penyebaran *Covid-19*.

Tenyata dunia pendidikan belum siap menjalankan kebijakan tersebut sehingga seiring berjalannya program pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara *online*, ditemukan berbagai tantangan yang harus dihadapi mahasiswa. Di antaranya yaitu (1) belum meratanya koneksi internet, (2) model pembelajaran yang dianggap belum efektif hingga (3) munculnya rasa jenuh yang mengakibatkan timbulnya rasa malas serta ancaman kesehatan mental.

Di balik tantangan pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara *online* yang harus dihadapi mahasiswa saat pandemi, terdapat peluang yang bisa dimanfaatkan mahasiswa. Kebijakan kuliah *online*, tidak sepenuhnya buruk apabila mahasiswa mau menyadarinya. Beberapa peluang dari metode pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara *online* yaitu (1) fleksibilitas waktu dan tempat belajar memberikan banyak waktu luang untuk melakukan kegiatan yang lebih produktif, (2) belajar *online* bisa menjadi peluang untuk melatih kemandirian mahasiswa sehingga tertanam karakter mahasiswa lebih mandiri dan (3) terjadinya percepatan akselerasi revolusi teknologi yang mendorong masyarakat Indonesia khususnya mahasiswa lebih maju lagi di dunia teknologi.

Berdasarkan tantangan dan peluang tersebut, akhirnya peneliti menemukan beberapa strategi kreatif untuk

memaksimalkan peran perguruan tinggi, dosen, dan mahasiswa menjalani pembelajaran jarak jauh (PJJ). Metode tersebut di antaranya yaitu (1) *Study Challenge and Action*, salah satu metode yang dapat digunakan dosen dan mahasiswa atasi rasa jenuh saat melakukan pembelajaran jarak jauh. Metode ini menggunakan dua unsur konsep yaitu ‘Challenge’ berarti tantangan dan ‘Action’ berarti tindakan. (2) *Appreciation Month* merupakan metode pembelajaran dengan cara memberikan apresiasi persetiap bulan kepada mahasiswa yang aktif, kreatif, dan inovatif dalam menjalankan proses pembelajaran. (3) *Study in Media Digital* merupakan metode pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang melibatkan peran media sosial mahasiswa dalam proses pembelajaran. Melalui metode ini mahasiswa bisa menabung jejak digital melalui konten edukatif di media sosial mereka dan dijadikan portofolio.

Daftar Pustaka

Referensi Dari Jurnal

- Adawiyah, R. A. (2013). Kecerdasan Emosional, Dukungan Sosial dan Kecenderungan Burnout. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 99-107.
- Argaheni, N. B. (2020). Sistematis Review: Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi COVID-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Kesehatan dan Aplikasinya*, 8(2), 99-108.
- Damayanti, A., Suradika, A., & A, T. B. (2020). Strategi Mengurangi Kejenuhan Anak Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) melalui Aplikasi ICANDO pada Siswa Kelas I SDN Pondok Pinang 08 Pagi. *PROSIDING SEMNASLIT LPPM UMJ* (pp. 2-10). Jakarta: UMJ.
- Dewi, R.P, Yosef, Harlina. (2017). Hubungan Antara Academic Self-Confidence Dengan Kejenuhan (Burnout) Belajar Siswa Smk Negeri 1 Indralaya Utara. *Konseling Komprehensif*, 4(2), 15-25.
- Herdiana, D., Rudiana R., Supriatna. (2021). Kejenuhan Mahasiswa dalam Mengikuti Perkuliahan Daring dan Strategi Penanggulangannya. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 293-307.
- Mastuti, E. (2016). Pemanfaatan Teknologi dalam Menyusun Evaluasi Hasil Belajar: Kelebihan dan Kelemahan “Tes Online” untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 7(1), 10-19.
- Muhyiddin. (2020). Covid-19, New Normal dan Perencanaan Pembangunan di Indonesia. *The Indonesian Journal of Development Planning*, 4(2), 240-252.
- Nurlimah, Leo, M. dan Badwi, N. (2017). The Effective Of PAILKEM Learning Strategy In Outdoor Study Method For The Geography Learning Achievement Of The Students In Class XI IPS SMA Negeri 1 Tanete Rilau Barru. *UNM’ Geographic Journal*, 1(1), 1-7.
- Rachmawati, D.O. (2010). Penerapan Model Self-Directed Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 43(3), 177-184.
- Sari, S.F., Yusmansyah dan Utaminingsih, D. (2018). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Sukadana Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal FKIP Unila*, 1(1), 1-12.
- Shamad, M.I. (2017). Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pengembangan Dakwah. *Jurnal Pemanfaatan Teknologi Komunikasi dan Informasi dalam Pengembangan Dakwah*, 3(1), 16-30.
- Susilawati, N. (2021). Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka Dalam Pandangan Filsafat Pendidikan Humanisme.

Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran, 2(3), 203-219.

Wahyuni, E.N. & Barriyah, K. (2019). Apakah spiritualitas berkontribusi terhadap kesehatan mental mahasiswa?. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 46-53.

Referensi dari Buku

Gea, A.A. (2002). *Relasi dengan Diri Sendiri*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Gea, A.A., Wulandari, A.P.Y., dan Babari, Y. (2006). *Character Building II, Relasi dengan Sesama*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Irawan & Wijaya, Farid. (2000). *Pemasaran Prinsip Dan Kasus Edisi Kedua*. Yogyakarta: BPFPE.

Nazir. (1988). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Rosyada, . (2020). *Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Kencana.

Simonson, M. (2019). *Distance Learning Journal (Book 2) (Vol. 16)*. Charlotte: InformationAge Publishing.

Supardi. (2013). *Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Refrensi dari Media Online

Pembengo, Nancy. 2020. WHO Tetapkan Covid-19 sebagai Pandemi. <https://dinkes.gorontalooprov.go.id/who-tetapkan-covid-19-sebagai-pandemi/>. Diakses pada 30 April 2021.

UNESCO. 2020. COVID-19 Educational Disruption and Response. <https://en.unesco.org/themes/educationemergencies/coronavirus-school-closures>. Diakses pada 30 April 2021.

UT. 2015. Konsep dan Hakikat Pendidikan Jarak Jauh. <https://www.ut.ac.id/2015/108-informasi-umum-ut/informasi-mahasiswa-ut/323-tentang-ptjj>. Diakses pada 1 Mei 2021.

Evandino, A. 2020. Pemerataan Jaringan Internet 3T Belum Optimal. <https://kabar24.bisnis.com/read/20200807/79/1276512/nadiem-akui-pelaksanaan-pjj-tak-mudah-ini-kendalanya>. Diakses pada 1 Mei 2021.

Hernawan, Arif Koes (2019). Berkolaborasi Atasi Blankspot Internet di Desa-desa. https://kominfo.go.id/content/detail/18262/berkolaborasi-atasi-blankspot-internet-di-desa-desa/0/sorotan_media/. Diakses 1 Mei 2021.

Himawan. 2020. Seorang Mahasiswi Tewas Saat Cari Sinyal Internet untuk Kuliah Online. <https://regional.kompas.com/read/2020/04/08/19493391/seorang-mahasiswi-tewas-saat-cari-sinyal-internet-untuk-kuliah-online>. Diakses 1 Mei 2021.

Shofa, J.N., 2020. Nadiem: Model Pembelajaran Kedepankan Fleksibilitas. <https://www.beritasatu.com/nasional/668745/nadiem-model-pembelajaran-kedepankan-fleksibilitas>. Diakses 2 Mei 2021.

Nickerson, R. 2020. Definisi, Pengertian Teknologi Menurut Para Ahli Dan Perkembangannya. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/spirit/comment/view/987/76740/101635>. Diakses 2 Mei 2021.

Warung Muda. 2020. Akselerasi Teknologi Di Tengah Pandemi. <https://wargamuda.com/youth-stories/akselerasi-teknologi-di-tengah-pandemi/>. Diakses 2 Mei 2021.

Maharani, T. 2020. Mendikbud: Setelah Pandemi Covid-19, Pembelajaran Jarak Jauh Akan Permanen. <https://nasional.kompas.com/read/2020/07/02/14445511/mendikbud-setelah-pandemi-covid-19-pembelajaran-jarak-jauh-akan-permanen>. Diakses 2 Mei 2021.

Referensi dari Institusi

Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia. (2018). *Laporan Survei Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Maret. APJII. Jakarta.

Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia. (2020). *Survei Pengguna Internet APJII 2019-Q2 2020: Ada Kenaikan 25,5 Juta Pengguna Internet Baru di RI*. November. Buletin APJII. Jakarta.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2020). *Survei Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dan Sistem Penilaian Jarak Jauh Berbasis Pengaduan KPAI*. April. KPAI. Jakarta.

Problem Based Learning* dalam *E-Learning* untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa di Era *New Normal

Lila Bismala

Abstrak

E-learning digunakan sebagai solusi penyelenggaraan pendidikan dalam masa pandemi *Covid-19*. Permasalahan terjadi rendahnya keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis dari mahasiswa ketika menjalani *e-learning*. Permasalahan sarana dan fasilitas menjadi alasan yang paling utama. Sejatinya, keterlibatan dalam *e-learning* yang lebih besar mengarah pada kinerja akademik yang lebih baik, dan hal ini perlu memperoleh perhatian yang serius. Keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa dapat ditingkatkan dengan metode *Problem Based Learning* pada pembelajaran daring karena pembelajaran dilakukan dengan berbasis masalah dan menekankan peran dosen sebagai fasilitator dan rekan kerja dalam kelompok kecil dalam memecahkan masalah. Masalah dapat diberikan pada kelompok kecil mahasiswa dalam kelas untuk dapat diselesaikan, dapat mendorong kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan mahasiswa dengan *e-learning*. Adanya kolaborasi dan kooperasi dari rekan akan memberikan dukungan terhadap penyelesaian masalah. Dengan metode ini, mahasiswa mampu membangun pengetahuannya sendiri dengan mengembangkan keterampilan, pemikiran tingkat tinggi, dan mempromosikan pencapaian kinerja pembelajaran yang memuaskan dalam lingkungan pembelajaran *online*, membangun pengetahuan dan menumbuhkan pendekatan berbasis penyelidikan dan pengetahuan untuk pemecahan masalah.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Keterlibatan Mahasiswa, Kemampuan Berpikir Kritis, E-Learning*

PENDAHULUAN

Pandemi *Covid-19* menyebabkan pembatasan fisik dan sosial, sehingga proses pendidikan dilakukan secara *online* dengan *e-learning* dan telah mengubah sistem pendidikan, dari pembelajaran dengan tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh yang dapat dilakukan di mana dan kapan saja. Jika dalam pembelajaran tatap muka, dosen, dan mahasiswa dapat berinteraksi secara aktif, maka dalam *e-learning* sering terkendala sarana, prasarana dan faktor-faktor pribadi, menyebabkan semakin berkurangnya interaksi antara dosen dan mahasiswa.

Interaksi menjadi sebuah tuntutan dalam *e-learning* karena dengan adanya interaksi dari mahasiswa, maka dosen dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa atas materi yang disampaikan. Keadaan ini jarang terjadi dalam Pembelajaran tatap muka karena dosen dapat langsung meminta *feedback* dari mahasiswa terkait materi yang disampaikan dan metode yang digunakan dalam pembelajaran.

Dengan *e-learning*, banyak permasalahan yang muncul, di antaranya kurangnya interaksi antara mahasiswa dan dosen, media pembelajaran yang kurang interaktif dan tidak mampu memotivasi mahasiswa dalam belajar, serta tingkat keterlibatan mahasiswa yang rendah dan berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) mahasiswa.

Hal-hal ini memicu kepuasan maupun ketidakpuasan mahasiswa dalam menggunakan *e-learning*, di mana Bismala (2020) menyimpulkan terdapat beberapa aspek yang digunakan untuk menilai kepuasan dalam penggunaan *e-learning*, yaitu kerjasama di antara rekan sekelas, bagaimana dosen mendesain konten pembelajaran, adanya interaksi dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran, penilaian yang dilakukan, aspek individual mahasiswa itu sendiri, teknologi

yang dimiliki dan digunakan mahasiswa dan dosen, manajemen dalam mengantarkan *e-learning*, sejauh mana instruktur dapat kooperatif dalam proses pembelajaran, proses belajar yang dijalankan dan keadaan lingkungan yang mendukung *e-learning*.

Tak kalah pentingnya, sebagaimana dalam pembelajaran konvensional, *e-learning* membutuhkan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa sehingga pada akhirnya mampu memotivasi mahasiswa untuk melakukan *e-learning* secara aktif sehingga mampu membentuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik.

Rendahnya kemampuan dosen dalam berinteraksi secara digital, desain konten yang belum memenuhi kebutuhan mahasiswa, dukungan rekan, metode pembelajaran yang monoton dalam *e-learning* menyebabkan rendahnya keterlibatan mahasiswa dalam *e-learning*. Untuk itu, bahan ajar harus didesain sedemikian rupa sehingga mampu mendukung transfer ilmu pengetahuan dan konten yang menarik mahasiswa untuk terlibat dalam *e-learning*.

Dosen harus memiliki pengetahuan yang luas tentang berbagai metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk memotivasi keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis yang didukung pula oleh sistem dan komponen evaluasi serta dukungan dari infrastruktur. Peningkatan kemampuan *hardskill* dan *softskill* akan diperoleh ketika mahasiswa mampu berkolaborasi dan melakukan interaksi sosial di dalam proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya dapat menyelesaikan permasalahan di dunia nyata (Bismala, 2020).

Kepuasan ataupun ketidakpuasan mahasiswa dalam menggunakan *e-learning* berdampak pada keterlibatan mahasiswa dalam proses *e-learning*. Keterlibatan mahasiswa diakui sebagai faktor penting yang secara positif

mempengaruhi pembelajaran dan menjadi indikator kualitas pendidikan (Lee et al., 2019; Redmond et al., 2018; Buelow et al., 2018; Pentaraki & Burkholder, 2017) karena merupakan elemen penting partisipasi terus-menerus peserta didik dalam kegiatan Pembelajaran (Haron et al., 2017). Lebih lanjut dikatakan bahwa belajar secara partisipatif sebagai proses sosial yang mendukung kehidupan dan kebutuhan pribadi dan diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan pelajar.

Sementara studi yang dilakukan oleh Rodgers (2008) menemukan bahwa keterlibatan dalam *e-learning* yang lebih besar mengarah pada kinerja akademik yang lebih baik. Temuan ini menunjukkan kinerja akademik berpotensi ditingkatkan dengan mengembangkan strategi pengajaran yang mendorong keterlibatan mahasiswa yang lebih besar dalam proses *e-learning*.

Buelow et al. (2018) menyatakan, aktivitas ketidakterlibatan mahasiswa dalam kelas *online* meliputi tugas, diskusi, proses pembelajaran dan upaya belajar. Kegiatan khusus yang memungkinkan keterlibatan dalam pembelajaran meliputi diskusi, tugas interaktif, dan topik tertentu (dan/ atau cara topik disajikan) di kelas (Buelow et al., 2018), usaha yang dilakukan untuk belajar, partisipasi dalam kegiatan kelas, interaksi, pemecahan tugas kognitif, kepuasan belajar, rasa memiliki, dan semangat belajar (Lee et al., 2019).

Hal-hal tersebut memungkinkan mahasiswa untuk (a) mempresentasikan perspektif mereka sendiri, (b) mendengarkan perspektif lain, (c) membawa pengalaman pribadi, dan (d) mengatasi masalah sosial yang signifikan, di mana dimulai dengan pertanyaan yang menggugah pikiran, dibuat baik oleh instruktur, mahasiswa, atau sesama anggota kelas (Buelow et al., 2018), di mana dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis Mahasiswa. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan penting yang ingin ditumbuhkan dan ditingkatkan

selama proses pembelajaran. Karena pemikiran kritis memerlukan analisis, evaluasi, dan pembenaran posisi yang dipilih, maka pemikiran kritis sering dikaitkan secara pedagogis dengan pemecahan masalah dan komunikasi (Wilkin, 2017).

Penggunaan *e-learning* sendiri memiliki beberapa tantangan, yang juga dapat menjadi penghambat bagi keterlibatan mahasiswa maupun dalam menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Tantangan bagi kesuksesan *e-learning* meliputi; kurangnya kesadaran tentang kegunaan *e-learning*, pemahaman yang kurang jelas tentang *e-learning*, resistensi untuk menggunakan *e-learning* dari dosen, resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran tradisional oleh mahasiswa, ketersediaan situs *web e-learning* yang tidak berkelanjutan, peran lembaga dalam menentukan penggunaan alat *e-learning* oleh mahasiswa, peran dosen dalam menentukan penggunaan *e-learning* oleh mahasiswa, kurangnya kebijakan penggunaan atau pedoman penggunaan yang berdampak buruk pada kegunaan *e-learning*, jenis mata pelajaran dalam menentukan penggunaan *e-learning*, jejaring sosial yang menyediakan *platform* yang lebih praktis untuk *e-learning* (Al-Hujran et al., 2013).

Tantangan ini dihadapi oleh dosen, mahasiswa dan universitas. Bagian terpenting adalah menjamin bahwa penggunaan *e-learning* memberikan hasil yang sama sebagaimana pembelajaran tatap muka, yang dinilai berdasarkan hasil pembelajaran, keterlibatan, interaksi serta tumbuh dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Diasumsikan bahwa dosen memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam *e-learning*, di mana hal ini dapat dilakukan dengan mengimplementasikan metode pembelajaran yang tepat, sehingga berdampak pada meningkatnya kemampuan berpikir

kritis. Mahasiswa yang terlibat aktif dalam kegiatan berbasis proyek atau kolaboratif dapat mendorong pengembangan sikap berpikir kritis mahasiswa, jika instruktur memodelkan proses berpikir, menggunakan teknik mempertanyakan yang efektif, dan membimbing proses berpikir kritis siswa (Snyder & Snyder, 2008).

Problem Based Learning (PBL) dilaporkan menjadi salah satu cara untuk mendorong pemikiran kritis (Mok et al., 2008; Allison & Pan, 2011; Asyari et al., 2016), melalui merencanakan, berargumentasi, menyatakan pertanyaan dan masalah, serta menganalisis dan memberikan solusi terhadap masalah lingkungan sekitar (Asyari et al., 2016).

Permasalahan yang dihadapi dalam *e-learning* adalah minimnya keterlibatan mahasiswa dalam *e-learning*, kurangnya kemampuan dalam berpikir kritis dalam *e-learning*, rendahnya interaksi dan partisipasi aktif, penggunaan metode pembelajaran yang tidak mempromosikan keterlibatan dan *critical thinking*. Menyadari pentingnya metode pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi mahasiswa melalui diskusi dan kolaborasi dalam *e-learning*, maka pertanyaan penelitian yang diajukan adalah apakah metode pembelajaran *Problem Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa dalam *e-learning*?

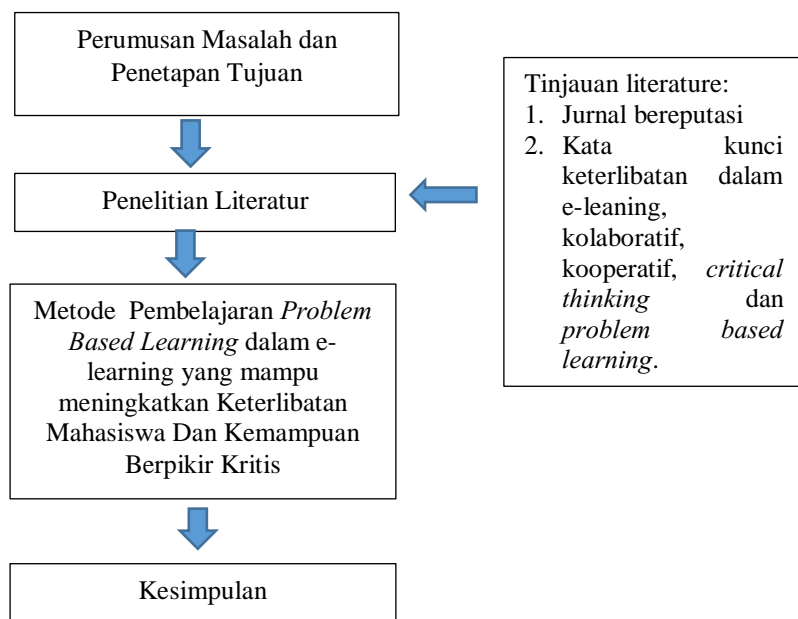
Untuk menjawab pertanyaan ini, maka artikel ini dimulai dengan mengemukakan tentang literatur yang relevan dengan faktor keberhasilan *e-learning*, keterlibatan dan *critical thinking* dalam *e-learning*, metode pembelajarannya *Problem Based Learning*, sehingga manuskrip ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang implementasi metode pembelajaran *Problem Based Learning* yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis Mahasiswa dalam *e-learning*.

METODE

Tujuan dari artikel ini adalah melakukan penelusuran komprehensif dalam mengungkapkan peran metode pembelajaran *Problem Based Learning* yang dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa dalam *e-learning*. Untuk itu dilakukan tinjauan sistematis terhadap literatur yang bersumber dari jurnal yang menganalisis peranan metode pembelajaran *Problem Based Learning* yang dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa dalam *e-learning*.

Adapun kegiatan penelitian ini diawali dengan mengidentifikasi permasalahan terkait implementasi *e-learning* yang berhubungan dengan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa dalam *e-learning*. Dilanjutkan dengan melakukan studi literatur, dan mengungkapkan peran metode pembelajaran *Problem Based Learning* dalam *e-learning* dan diakhiri dengan membuat simpulan dari metode pembelajaran *Problem Based Learning* yang mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan kemampuan berpikir kritis dalam *e-learning*.

Tahapan penelitian digambarkan sebagai berikut;



Gambar 3.1. Diagram Alir

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berubahnya sistem pembelajaran akibat pandemi *Covid -19* menyebabkan seluruh aspek yang terlibat dalam dunia pendidikan mempersiapkan diri, mulai dari mahasiswa, dosen, dan juga ketersediaan infrastruktur oleh universitas. Belum dimulainya pembelajaran tatap muka, mengharuskan mahasiswa dan dosen membiasakan diri dengan pembelajaran daring, meskipun mahasiswa akan kesulitan dalam memahami materi sepenuhnya (Bismala, 2020), menyebabkan kurangnya keterlibatan dalam *e-learning* sehingga berdampak pada hasil belajar.

Chikering & Gamson (1987) menyatakan dalam pendidikan tingkat sarjana terdapat beberapa praktek yang dapat dilakukan seperti mendorong adanya kontak aktif antara mahasiswa dengan fakultas sebagai penyelenggara, mengembangkan hubungan timbal balik dan kerja sama yang

baik antarmahasiswa, menginisiasi penggunaan teknik pembelajaran yang aktif, memberikan umpan balik secara cepat sehingga mahasiswa dan dosen mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajaran, menekankan adanya pembatasan waktu pada pengerjaan tugas, adanya penghormatan pada bakat dan cara belajar yang berbeda pada mahasiswa. Dengan memperhatikan dan mengimplementasikan praktik-praktik ini, diharapkan kualitas *e-learning* dapat ditingkatkan dan mahasiswa dapat memperoleh banyak manfaat, seperti meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritisnya.

Pengguna *e-learning* yang utama adalah dosen dan mahasiswa, dan karena sifatnya yang fleksibel, pemanfaatan *e-learning* diharapkan dapat meningkatkan kemandirian, saling berkolaborasi dan melakukan interaksi sosial di antara dosen dan mahasiswa, sehingga mereka harus memiliki kapabilitas dan keinginan yang kuat untuk berkolaborasi dan melaksanakan interaksi sosial. Peserta didik yang bertanggung jawab atas pembelajaran mereka cenderung akan lebih terlibat dengan dosen (Dahalan et al., 2012; Haron et al., 2017).

Keterlibatan mahasiswa adalah sejauh mana mahasiswa secara aktif terlibat dengan berpikir, berbicara, dan berinteraksi dengan konten kuliah, mahasiswa lain dalam kelas, dan instruktur (Dixson, 2015; Beer et al., 2010), elemen penting untuk memastikan interaksi yang sering dan hubungan yang erat antara kursus dan peserta didik untuk memastikan partisipasi peserta didik secara terus-menerus dalam kegiatan pembelajaran (Haron et al., 2017).

Keterlibatan mahasiswa merupakan faktor penting untuk pembelajaran tradisional dan *online* karena mendorong pembelajaran dan prestasi akademik (Pentaraki & Burkholder, 2017). Pembelajaran partisipatif menitikberatkan pada pemberdayaan peserta didik, peran pendidik telah sedikit berubah dari proses pembelajaran terkontrol menjadi

pemantauan atau pembinaan sepanjang proses Pembelajaran (Haron et al., 2017).

Hasil penelitian Lee et al., (2019) menunjukkan keterlibatan mahasiswa dalam *e-learning* dipengaruhi oleh faktor: motivasi psikologis, kolaborasi teman sebaya, pemecahan masalah kognitif, interaksi dengan instruktur, dukungan komunitas, dan manajemen pembelajaran.

Lebih lanjut dinyatakan bahwa dalam lingkungan *e-learning*, level keterlibatan akan lebih tinggi ketika peserta didik merasakan kehadiran pengajaran yang mereka rasakan dalam pembelajaran yang sebenarnya. Karena itu, faktor interaksi dengan instruktur yang mengacu pada tindakan komunikasi seperti meminta bantuan tambahan dari instruktur atau mengajukan pertanyaan tentang isi pelajaran, dapat dianggap sebagai prediktor penting dari keterlibatan mahasiswa dalam *e-learning*. Instruktur yang baru mengenal pembelajaran berbasis *web* ingin fokus pada menghasilkan dan memelihara diskusi kelas dan mengembangkan ekspektasi yang wajar untuk daya tanggap menyadari bahwa mereka dapat lebih mengembangkan tingkat keterampilan mereka dengan teknologi (Arbaugh & Hornik, 2006).

Kerjasama antarmahasiswa dapat meningkatkan prestasi mahasiswa, menciptakan hubungan yang lebih positif di antara mahasiswa dan secara umum meningkatkan kesejahteraan psikologis mahasiswa (S msek, 2013). pembelajaran yang baik, bersifat kolaboratif dan sosial; tidak kompetitif dan terisolasi dan dengan pembelajaran aktif mendorong penggunaan kemampuan mental, berpikir, mengomentari informasi yang dipelajari (S msek, 2013).

Buelow et al. (2018) mengungkapkan bahwa mahasiswa tampaknya lebih terlibat ketika mereka mempelajari sesuatu yang mengubah cara mereka memahami suatu masalah atau konsep, menghubungkan pembelajaran mereka dengan

masalah sosial, bersenang-senang dalam obrolan atau diskusi online, dan/ atau menjalin hubungan pembelajaran yang baru dibandingkan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Minat dalam pembelajaran kolaboratif telah menjadi tren terbaru dalam pendidikan menuju pembelajaran aktif, mahasiswa secara aktif terlibat dalam membangun pengetahuan mereka melalui penemuan, diskusi, dan bimbingan ahli.

Untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa, dosen perlu memahami metode-metode dan strategi-strategi pembelajaran. Strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam *e-learning* adalah meningkatkan pemikiran tingkat tinggi (Pentaraki & Burkholder, 2017). Pendidikan yang berpusat pada peserta didik dapat berdampak positif pada keterlibatan mahasiswa (Hallinger & Lu, 2013), sehingga dosen dapat menggunakan Pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa.

Dosen akan berperan lebih dari sekadar penyampai materi semata, namun menjadi fasilitator, konsultan, konselor, dan asesor, sehingga pada titik ini dikatakan sebagai strategi belajar mengajar yang efektif (Kon-ming, 2003).

Materi pelajaran dapat dikomunikasi melalui tanya jawab, keterlibatan aktif antara dosen dan mahasiswa. Dengan menjawab pertanyaan dosen, mahasiswa harus mengembangkan perspektif mereka, mengatur bagaimana ekspresi mereka akan disampaikan, menunjukkan hasil pembelajaran mereka terhadap materi yang disampaikan dan menyesuaikan dengan pemikiran logis mereka. Selama seluruh proses pembelajaran, dosen harus mengarahkan pertanyaan untuk lebih banyak tanggapan, untuk meminta tanggapan yang berhasil, dan untuk menyelidiki pertanyaan untuk pemahaman yang benar (Kon-ming, 2003).

Kolaborasi dalam kelompok-kelompok kecil secara khusus diakui bermanfaat dan dihargai oleh mahasiswa, karena mereka menemukan bahwa pengaturan pembelajaran kelompok memungkinkan untuk membandingkan kecepatan kerja dan kemajuan dalam mengerjakan tugas dengan anggota kelompok mereka (Chiong & Jovanovic, 2012). Kelompok belajar dalam *e-learning* dapat meningkatkan pembelajaran sosial, bantuan sebaya, dan dukungan sebaya (Chiong & Jovanovic, 2012).

Dalam merancang aktivitas pembelajaran, dosen pada dasarnya merencanakan bagaimana melibatkan mahasiswa untuk menentukan apa yang diperlukan untuk belajar dan mendemonstrasikan hasil pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, desainnya harus dapat memotivasi upaya aktivitas kognitif yang dibutuhkan pelajar (Laurillard, 2009). Keterlibatan terjadi ketika (1) pembelajaran berpusat pada masalah dan didukung dengan pemahaman sederhana tentang penjelasan prosedur atau konsep, (2) instruktur bersedia berinteraksi dan menunjukkan semangat dalam mengajar, (3) adanya interaksi rekan yang mendorong pada berbagi pengetahuan dan konstruksi di antara peserta (Hew, 2014).

Pada saat yang bersamaan, proses pembelajaran berharap adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran, dipraktikkan untuk mengkritisi permasalahan yang dihadapi dan diintegrasikan ke dalam kurikulum untuk melibatkan mahasiswa dalam pembelajaran aktif (Snyder & Snyder, 2008), yang melibatkan asimilasi pengetahuan (mahasiswa menggabungkan pengalaman baru ke dalam pengetahuan yang ada, umumnya ketika pengalaman tersebut sejalan dengan pengalaman masa lalu) dan akomodasi siswa untuk membingkai ulang pengetahuan agar sesuai dengan

pengalaman baru (Wilkin, 2017; Conner & Kolajo, 2020). Berpikir kritis dicirikan oleh berbagai keterampilan seperti: interpretasi, analisis dan kemampuan untuk mengintegrasikan (Kek & Huijser, 2011; Beckmann & Weber, 2016; Bayou & Reinstein, 2010).

Kemampuan berpikir kritis dipandang penting dalam pendidikan tinggi untuk mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi dunia yang kompleks dan berubah dengan cepat saat ini (Kek & Huijser, 2011). Meskipun banyak mahasiswa sangat terampil dalam *multi-tasking* dan menangani banyaknya informasi dengan cepat, sering kali kemampuan untuk secara kritis memberikan penilaian-penilaian kepada beberapa informasi sering hilang, sehingga diperlukan bentuk pembelajaran yang lebih tinggi, karakteristik pembelajaran yang mendalam (Kek & Huijser, 2011).

Problem Based Learning (PBL) merupakan pendekatan instruksional yang menantang mahasiswa untuk mencari solusi untuk situasi/masalah dunia nyata dalam kelompok (Yuan et al., 2008; Hmelo-Silver, 2004), menuntut mahasiswa bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri (Hmelo-Silver & Barrows, 2006) dan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis bagi mahasiswa (Yuan et al., 2008).

Hasil percobaan yang dilakukan oleh Hwang et al. (2020) menunjukkan bahwa pemetaan konsep berbasis pendekatan *problem-posing* meningkatkan prestasi belajar mahasiswa, kecenderungan berpikir kritis dan *problem-posing quality* (Hwang et al., 2020). Suatu masalah dapat bersifat teoritis, praktis, sosial, teknis, simbolik-budaya dan / atau ilmiah dan tumbuh dari rasa penasarannya mahasiswa dalam berbagai disiplin ilmu dan lingkungan profesional dan titik awal untuk mengarahkan mahasiswa dalam proses

pembelajaran dan situasi pembelajaran dalam suatu konteks (Barge, 2010).

PBL diyakini akan menjadi metode pengajaran inovatif yang mengembangkan keterampilan, pembelajaran mendalam, pemikiran tingkat tinggi, dan mempromosikan pencapaian kinerja pembelajaran yang memuaskan dalam lingkungan pembelajaran *online* (Tsai & Chiang, 2013) mengembangkan ketrampilan berpikir kritis (Kek & Huijser, 2011; Allison & Pan, 2011).

PBL selaras dengan kerangka konstruktivis yang melihat belajar dan mengajar sebagai inkuiri aktif dan bermakna serta membangun pengetahuan oleh pelajar dan menumbuhkan pendekatan berbasis penyelidikan dan pengetahuan untuk pemecahan masalah (De Simone, 2008). Mengintegrasikan aspek berpikir kritis ke dalam proses PBL akan memberikan mahasiswa kesempatan untuk melatih keterampilan ini, membantu mereka untuk mengklarifikasi dalam pikiran mereka sendiri apa yang mereka yakini adalah apa yang diperlukan, dan yang lebih penting untuk mengembangkan, mempraktekkan, dan mengevaluasi penerapannya untuk masa depan (Allison & Pan, 2011).

Tujuan utama dari PBL adalah untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan mahasiswa untuk menjadi pembelajar seumur hidup, dengan menekankan pada pemahaman konsep, berpikir kritis, dan bekerja sama dengan orang lain (Ahlfeldt et al., 2005), untuk membantu mahasiswa mengembangkan 1) pengetahuan yang fleksibel berbasis ilmu pengetahuan yang dimilikinya, 2) keterampilan pemecahan masalah yang efektif berdasarkan alternatif solusi yang mungkin, 3) keterampilan *self directed learning*, 4) keterampilan kolaborasi yang efektif yang dibangun untuk memecahkan masalah secara berkelompok, dan 5) motivasi intrinsik dalam melakukan PBL. Dengan motivasi intrinsik,

mahasiswa akan meningkat antusiasmenya dalam melaksanakan suatu *e-learning* dan akan terlibat secara sukarela dengan *e-learning* (Bismala et al., 2018).

Studi ini menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dapat dicapai dalam ukuran yang lebih kecil, tingkat kelas yang lebih tinggi dan petunjuk dalam menerapkan metode PBL (Ahlfeldt et al., 2005), sehingga PBL dapat diaplikasikan pada tingkat pendidikan sarjana. Fitur utama dalam kurikulum PBL meliputi: (1) dosen sebagai fasilitator, (2) penggunaan proses eksplisit untuk memfasilitasi Pembelajaran, (3) penggunaan "masalah" untuk merangsang, mengkontekstualisasikan, dan integrasikan Pembelajaran, (4) belajar dalam kelompok kecil, (5) penilaian dan PBL (Newman, 2005; Allison & Pan, 2011).

Dalam PBL, mahasiswa dihadapkan pada suatu masalah di awal dan kemudian harus mencari cara atau mengembangkan keterampilan dalam mendefinisikan masalah dan menyelesaikan masalah sehingga pembelajaran mereka sendiri akan direfleksikan dan pemahaman yang mendalam tentang domain konten akan dibangun (Hsu et al., 2011).

Dalam *e-learning*, pendekatan PBL dapat diterapkan kepada mahasiswa di semua kelompok usia karena kemudahan memperoleh informasi yang diperlukan, informasi dapat diperoleh secara efisien melalui pencarian di Internet dengan mesin pencari atau dari perpustakaan digital (Hsu et al., 2011).

Sebagian besar mahasiswa dalam penelitian Yuan et al. (2008) menyarankan bahwa PBL mendorong mereka untuk berbagi pendapat dengan orang lain, menganalisis situasi dalam berbagai situasi dan memikirkan lebih banyak kemungkinan untuk memecahkan masalah, sedikit mahasiswa merasa sangat stres dan kelebihan beban selama proses PBL. Dalam PBL, kesempatan untuk mengembangkan

keampilan dalam penalaran dan pembelajaran mandiri sangat besar (Hmelo-Silver & Barrows, 2006).

Meskipun sulit secara kognitif (menurut pendapat mahasiswa) yaitu mengelola beberapa sumber informasi secara bersamaan, dan mempresentasikannya kepada kelompok mereka untuk diskusi, namun, ini adalah keterampilan yang penting untuk dikembangkan dalam prakteknya karena dosen harus berurusan dengan berbagai sumber informasi, interpretasi, dan perspektif saat berinteraksi dengan orang tua, anak-anak di kelas, dan bahkan masyarakat (De Simone, 2008). Terdapat sinergi antara teori dan praktek, dengan teori yang ada, dosen mendorong mahasiswa untuk mampu menganalisis permasalahan, menemukan alternatif solusi dan memanfaatkan sumber daya yang ada untuk menemukan solusi berbasis literatur (De Simone, 2008).

Mahasiswa tidak hanya mampu secara kolaboratif memecahkan masalah dan merefleksikan pengalamannya, tetapi juga mampu mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial dan bantuan sebaya dalam PBL kolaboratif (Lan et al., 2012). Dalam kelompok kolaboratif, mahasiswa melakukan identifikasi terhadap hal-hal yang berhubungan dengan pemecahan masalah (Hmelo-Silver, 2004), melakukan pembelajaran mandiri dalam proses identifikasi permasalahan dan kemudian mengimplementasikan pengetahuan baru yang mereka peroleh ke dalam masalah dan pada akhirnya mampu merefleksikan apa yang mereka pelajari (Hmelo-Silver, 2004).

Bukti menyarankan bahwa PBL adalah pendekatan instruksional yang menawarkan potensi untuk membantu mahasiswa mengembangkan pemahaman yang fleksibel dan keterampilan belajar seumur hidup. Kelompok pemecahan masalah kolaboratif adalah fitur kunci dari PBL. Dalam kelompok PBL, mahasiswa sering bekerjasama untuk membangun penjelasan kolaboratif. Refleksi membantu

mahasiswa (a) menghubungkan pengetahuan baru mereka untuk pemahaman mereka sebelumnya, (b) pengetahuan abstrak penuh perhatian, dan (c) memahami bagaimana strategi pembelajaran dan pemecahan masalah mereka diterapkan kembali (Hmelo-Silver, 2004).

Dosen bertindak untuk memfasilitasi proses pembelajaran daripada untuk memberikan pengetahuan. Dosen dalam PBL adalah fasilitator pembelajaran mahasiswa, dan intervensinya berkurang sebagai mahasiswa secara progresif mengambil tanggungjawab untuk proses pembelajaran mereka sendiri (Hmelo-Silver & Barrows, 2006).

Fasilitator di sini berarti memberikan pendampingan, bukan hanya dalam pengajaran biasa, dan terdapat keterkaitan dari dosen, tujuan yang ingin dicapai serta pengetahuan yang dibentuknya (Hmelo-Silver & Barrows, 2006). Hal ini serupa dengan metode pengajaran inkuiri di mana pembelajaran berpusat pada mahasiswa yang memiliki landasan dalam teori konstruktivis sosial (Hmelo-Silver & Barrows, 2006). Di bawah bimbingan fasilitator ahli, mengambil dari literatur dan praktek, anggota kelompok terlibat dalam mempertanyakan, merevisi, dan melihat berbagai pandangan tentang masalah dalam kasus (De Simone, 2008).

Lebih lanjut dikemukakan, kelompok pembelajaran berbasis masalah melakukan penggunaan sumber daya lebih baik daripada, dan menunjukkan bahwa salah satu kekuatan PBL adalah untuk memperkenalkan dan membiasakan pelajar dengan penggunaan lebih dari satu sumber daya dan sepatutnya dengan lebih dari satu perspektif (De Simone, 2008).

Berdasarkan konteks domain mereka, kelompok harus terlibat dalam urutan pemecahan masalah pada pencarian informasi dari berbagai sumber, membenarkan keputusan mereka, mendiskusikan temuan, dan menimbang konsekuensi

untuk membangun solusi yang layak dan inovatif (De Simone, 2008).

Di lingkungan PBL instruktur perlu untuk merancang masalah yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang menantang siswa untuk bekerja secara kolaboratif dalam kelompok untuk mencari solusi dari masalah dunia nyata (Lan et al., 2012).

Dosen harus mengizinkan mahasiswa untuk menentukan sendiri apa yang perlu mereka ketahui dan belajar melalui studi dari berbagai sumber (Lan et al., 2012). Lebih khusus lagi, semua peserta dipandu prinsip-prinsip untuk melengkapi kegiatan pembelajaran: (1) menemukan sumber belajar, (2) membuat kesimpulan logis, (3) menawarkan pendapat dengan alasan, (4) membandingkan dan mengevaluasi bukti, (5) mengajukan pertanyaan yang relevan dan mencari jawaban, (6) membuat penilaian berdasarkan kriteria, (7) membuat keputusan berbasis bukti, dan (8) reflektivitas (Lan et al., 2012). Selain itu, instruktur memeriksa kemajuan mahasiswa serta status pembelajaran dan memberikan umpan balik mingguan (Lan et al., 2012).

Beberapa keterampilan yang diperoleh PBL antara lain kesadaran (*active listening*), minat belajar pribadi, kemampuan mendefinisikan masalah, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan belajar kelompok, imajinasi, pengambilan keputusan, manajemen kemarahan, manajemen waktu, kemampuan manajemen perubahan, keterampilan kepemimpinan, kemampuan berpikir logis, dan kreatif, keterampilan kerja tim (Newman, 2005).

Kemampuan pemecahan masalah sangat diperlukan ketika mahasiswa bergabung dalam masyarakat. PBL dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan yang terpenting dapat bekerja dalam tim untuk pemecahan masalah tersebut, maka PBL dapat direkomendasikan sebagai metode

pembelajaran yang dapat mempromosikan keterlibatan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mendorong kemandirian mahasiswa.

SIMPULAN

E-learning sebagai sistem pembelajaran jarak jauh menyebabkan berkurangnya keinginan mahasiswa untuk terlibat dalam *e-learning*. PBL diyakini dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan kemampuan berpikir kritis dalam *e-learning*. PBL merupakan teknik pengajaran berbasis kelompok kecil, kelompok diberikan suatu permasalahan agar dapat berinteraksi, berkolaborasi, dan berdiskusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Metode pembelajaran ini akan membantu mahasiswa dalam menemukan konsep, berpikir kritis, bekerjasama dengan rekannya dan akan meningkatkan keterlibatan dalam *e-learning*. Dengan mengimplementasikan PBL, kemampuan pemecahan masalah mahasiswa akan meningkat, disertai dengan kemampuan untuk bekerja sama, peningkatan keterlibatan dengan *e-learning* dan peningkatan kemampuan berpikir kritis.

Daftar Pustaka

- Ahlfeldt, S., Mehta, S., & Sellnow, T. (2005). Measurement and analysis of student engagement in university classes where varying levels of PBL methods of instruction are in use. *Higher Education Research and Development*, 24(1), 5–20. <https://doi.org/10.1080/0729436052000318541>
- Al-Hujran, O., Aloudat, A., Hanin Al-Hennawi, & Ismail, H. N. (2013). Challenges to E-learning Success: The Student Perspective. *International Conference on Information, Business and Education Technology, July 2016*, 1197–

1205. <https://doi.org/10.2991/icibet.2013.226>
- Allison, J., & Pan, W. (2011). Implementing and Evaluating the Integration of Critical Thinking into Problem Based Learning in Environmental Building. *Journal for Education in the Built Environment*, 6(2), 93–115. <https://doi.org/10.11120/jebe.2011.06020093>
- Arbaugh, J. B. (Ben), & Hornik, S. (2006). Do Chickering and Gamson's Seven Principles Also Apply to Online MBAs? *The Journal of Educators Online*, 3(2), 1–18. <https://doi.org/10.9743/jeo.2006.2.4>
- Asyari, M., Al Muhdhar, M. H. I., Susilo, H., & Ibrohim. (2016). Improving critical thinking skills through the integration of problem based learning and group investigation. *International Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 36–44.
- Barge, S. (2010). Principles of Problem and Project Based Learning - The Aalborg PBL Model. In *Aalborg University* (pp. 5–23).
- Bayou, M. E., & Reinstein, A. (2010). The Dual Role Of Critical Thinking In Accounting Education. In *Advances in Accounting Education Teaching and Curriculum Innovations*. <https://doi.org/10.1108/s1085-462220160000018013>
- Beckmann, J., & Weber, P. (2016). Cognitive presence in virtual collaborative learning Assessing and improving critical thinking in online discussion forums. *Interactive Technology and Smart Education*, 13(3), 52–70.
- Beer, C., Clark, K., & Jones, D. (2010). Indicators of engagement. *Ascilite*, 75–86. https://doi.org/10.1007/978-1-4615-0885-4_3
- Bismala, L. (2020). Keberhasilan E-Learning: Faktor Sistem dan Karakteristik Pengguna. In *Covid 19 dan Kampus Merdeka di Era New Normal Ditinjau dari Perspektif Ilmu pengetahuan* (pp. 62–77). UMSU PRESS.
- Bismala, L., Arianty, N., & Farida, T. (2018). *Perilaku Organisasi*. UMSU PRESS.
- Buelow, J. R., Barry, T., & Rich, L. E. (2018). Supporting learning engagement with online students. *Online Learning Journal*, 22(4), 313–340. <https://doi.org/10.24059/olj.v22i4.1384>
- Chickering, A. W., & Gamson, Z. F. (1987). Seven Principles for Good Practice in Undergraduate Education. *AAHE Bulletin*, Mar, 3–7. <https://doi.org/10.5551/jat.Er001>
- Chiong, R., & Jovanovic, J. (2012). Collaborative learning in online study groups: An evolutionary game theory perspective. *Journal of Information Technology Education: Research*, 11, 81–101. <https://doi.org/10.28945/1574>
- Conner, L., & Kolajo, Y. (2020). The Chemistry of Critical Thinking: The Pursuit to do Both Better. In *Improving Classroom Engagement and International Development Programs: International Perspectives on Humanizing Higher Education Innovations in Higher Education Teaching and Learning* (Vol. 27, pp. 93–110). <https://doi.org/10.1108/s2055-364120200000027009>
- Dahalan, N., Hassan, H., & Atan, H. (2012). Student Engagement in Online Learning: Learners Attitude Toward E-Mentoring. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 67(November 2011), 464–475. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.351>
- De Simone, C. (2008). Problem-Based Learning: A Framework For Prospective Teachers' Pedagogical Problem Solving. *Teacher Development*, 12(3), 179–191. <https://doi.org/10.1080/13664530802259206>
- Dixson, M. D. (2015). Measuring student engagement in the online course: the Online Student Engagement scale (OSE). *Online Learning Journal (OLJ)*, 19(4), 143.
- Hallinger, P., & Lu, J. (2013). Learner centered higher education in East Asia: assessing the effects on student engagement. *International Journal of Educational Management*, 27(6), 594–612.
- Haron, H., Aziz, N. H. N., & Harun, A. (2017). A Conceptual Model Participatory Engagement Within E-learning Community. *Procedia Computer Science*, 116, 242–250. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.10.046>
- Hew, K. F. (2014). Promoting engagement in online courses:

- What strategies can we learn from three highly rated MOOCs. *British Journal of Educational Technology*, 47(2), 1–22. <https://doi.org/10.1111/bjet.12235>
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Hmelo-Silver, C. E., & Barrows, H. S. (2006). Goals and Strategies of a Problem-based Learning Facilitator. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 21–39. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1004>
- Hsu, C. K., Hwang, G. J., Chuang, C. W., & Chang, C. K. (2011). Effects on learners' performance of using selected and open network resources in a problem-based learning activity. *British Journal of Educational Technology*, 43(4), 1–18. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2011.01235.x>
- Hwang, G. J., Huang, H., Wang, R. X., & Zhu, L. L. (2020). Effects of a concept mapping-based problem-posing approach on students' learning achievements and critical thinking tendency: An application in Classical Chinese learning contexts. *British Journal of Educational Technology*, 0(0). <https://doi.org/10.1111/bjet.13007>
- Kek, M. Y. C. A., & Huijser, H. (2011). The power of problem-based learning in developing critical thinking skills: Preparing students for tomorrow's digital futures in today's classrooms. *Higher Education Research and Development*, 30(3), 329–341. <https://doi.org/10.1080/07294360.2010.501074>
- Kon-ming, T. (2003). Empowering Student Thinking in Learning Mathematics by Effective Questioning The Chinese University of Hong Kong. *EduMath*, 17(12), 16–31.
- Lan, Y. F., Tsai, P. W., Yang, S. H., & Hung, C. L. (2012). Comparing the social knowledge construction behavioral patterns of problem-based online asynchronous discussion in e/m-learning environments. *Computers and Education*, 59(4), 1122–1135. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.05.004>
- Laurillard, D. (2009). The pedagogical challenges to collaborative technologies. *Computer-Supported Collaborative Learning*, 4, 5–20. <https://doi.org/10.1007/s11412-008-9056-2>
- Lee, J., Song, H. D., & Hong, A. J. (2019). Exploring factors, and indicators for measuring students' sustainable engagement in e-learning. *Sustainability (Switzerland)*, 11(985), 1–12. <https://doi.org/10.3390/su11040985>
- Mok, C. K. F., Whitehill, T. L., & Dodd, B. J. (2008). Problem-based learning, critical thinking and concept mapping in speech-language pathology education: A review. *International Journal of Speech-Language Pathology*, 10(6), 438–448. <https://doi.org/10.1080/17549500802277492>
- Newman, M. J. (2005). Problem Based Learning: An introduction and overview of the key features of the approach. *Journal of Veterinary Medical Education*, 32(1), 12–20. <https://doi.org/10.3138/jvme.32.1.12>
- Pentaraki, A., & Burkholder, G. J. (2017). Emerging Evidence Regarding the Roles of Emotional, Behavioural, and Cognitive Aspects of Student Engagement in the Online Classroom. *European Journal of Open, Distance and E-Learning*, 20(1), 1–21. <https://doi.org/10.1515/eurodl-2017-0001>
- Redmond, P., Abawi, L. A., Brown, A., Henderson, R., & Heffernan, A. (2018). An online engagement framework for higher education. *Online Learning Journal*, 22(1), 183–204. <https://doi.org/10.24059/olj.v22i1.1175>
- Rodgers, T. (2008). Student Engagement in the E-Learning Process and the Impact on Their Grades in English. *International Journal of Cyber Society and Education*, 1(2), 143–156.
- S msek, U. (2013). Views of Prospective Teachers about the Seven Principles of Effective Teaching and Learning, Using Social Studies as a Case. *Educational Research and Reviews*, 8(16), 1337–1347. <https://doi.org/10.5897/ERR2013.1522>

- Snyder, L. G., & Snyder, M. J. (2008). Teaching Critical Thinking and Problem Solving Skills. *The Delta Pi Epsilon Journal*, 1(2), 90–100.
- Tsai, C. W., & Chiang, Y. C. (2013). Research trends in problem-based learning (PBL) research in e-learning and online education environments: A review of publications in SSCI-indexed journals from 2004 to 2012. *British Journal of Educational Technology*, 44(6), 185–190. <https://doi.org/10.1111/bjet.12038>
- Wilkin, C. L. (2017). Enhancing critical thinking: accounting students' perceptions. *Education + Training*, 59(1), 15–30.
- Yuan, H., Wipada, K., Klunklin, A., & Williams, B. (2008). Promoting Critical Thinking Skills Through Problem-Based Learning. *Chiangmai University Journal Of Social Science And Humanities*, 2(2), 85–100.

Implementasi Penggunaan *Youtube*, Sebagai Efektivitas Pembelajaran Mata Kuliah Kurikulum dan Pembelajaran pada Masa Pandemi *Covid-19* di PBI FKIP UMSU

Muhammad Arifin

Abstrak

Penyebaran virus *Covid-19* yang tak terkendali khusus di Indonesia berdampak yang cukup mengkhawatirkan khususnya dunia pendidikan. Pemerintah merancang kebijakan PPKM Darurat, aktivitas masyarakat dikurangi, salah satunya yakni harus bekerja, berdoa, dan belajar dari rumah. Kementerian Pendidikan melalui SE No 4 /2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease (Covid-19)* meminta sekolah dan kampus agar penyelenggaraan pembelajaran dari rumah memenuhi hak peserta didik mendapatkan layanan pendidikan selama pandemi *Covid-19*. Pemanfaatan teknologi begitu pun bertransformasi khususnya dalam pembelajaran berjarak (dalam jaringan). Salah satu sosial media yang berjaring dan dapat digunakan dalam pembelajaran daring adalah *Youtube*. Penelitian bertujuan mengetahui implementasi penggunaan *Youtube* di PBI FKIP UMSU. Subjek penelitian ini mahasiswa semester III PBI FKIP UMSU, tahun ajaran 2020-2021. Metode penelitian yang digunakan yakni kualitatif deskriptif yaitu menjelaskan tentang penerapan penggunaan *youtube*.

Kata Kunci: *Youtube, pembelajaran daring, implementasi.*

PENDAHULUAN

Kebiasaan saat ini telah berubah, mulai dari cara bekerja, beribadah, dan belajar. Semua tidak terlepas karena bencana virus corona yang terjadi di Indonesia mulai Maret 2020, bahkan sudah satu tahun lebih Virus *Corona-19* tak kunjung hilang dari Indonesia dan dunia.

Saat ini, virus *corona* terus bermutasi, dari satu varian ke varian lainnya. Indonesia memasuki Juni-Juli 2021, memasuki masa-masa yang sangat mengkhawatirkan karena jumlah orang yang terpapar virus *Covid-19* mencapai angka rekor tertinggi selama pandemi, kasus *Covid-19* RI, 56.757 kasus positif di Indonesia. Dengan tambahan 56757 kasus baru, maka jumlah total sejak Maret 2020 hingga 15 Juli 2021 mencapai 2.726.803. (detikcom, 2021).

Sejumlah daerah di Indonesia yang mengalami lonjakan kasus positif yang tinggi sejak 3 Juli 2021 melakukan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) Darurat. Aktivitas masyarakat dikurangi khusus nonesensial dan harus *work from home* (WFH). Peristiwa yang terjadi hingga kini tentunya memuat proses pembelajaran mengalami transformasi perubahan yang begitu dahsyat. Ibarat 'tsunami' pembelajaran konvensional (tatap muka) dengan cepat ditinggal menuju pembelajaran daring.

Dunia pendidikan menjadi bagian yang terkena dampak yang cukup mengkhawatirkan karena berimplikasi pada kemajuan bangsa. (Putri Angela, 2021). Sejak Maret 2020, kesiapsiagaan pemerintah memang terlihat, Dirjendikti Kemendikbud (Nizam, 2020) menyatakan Mendikbud Nadiem A. Makarim menerbit SE No 4 /2020 yang intinya meminta satuan pendidikan dan perguruan tinggi menggelar proses pembelajaran dari rumah. Kebijakan ini demi pemenuhan hak peserta didik memperoleh layanan pendidikan selama darurat *Covid-19*. Mendikbud, Nadiem A Makarim (Nizam, 2020)

menyatakan terjadi transformasi penggunaan teknologi untuk pembelajaran daring di balik peristiwa bencana ini.

Perubahan yang maha dahsyat mengakibatkan para pemangku kepentingan khususnya dunia pendidikan sempat kelimpungan membuat kebijakan karena hak peserta didik untuk memperoleh pendidikan tetap terpenuhi. Akibatnya, pembelajaran jarak jauh (PJJ) tidak terelakkan dan membuat para pendidik secara sadar atau tidak telah melakukan inovasi pembelajaran di pelbagai dimensi dan lini pendidikan.

Dari peristiwa ini, pemerintah siapkan skenario di antaranya kerjasama dengan *platform* aplikasi pembelajaran dalam jaringan (daring) atau *online*. Sebagai upaya untuk mendorong siswa belajar di rumah. (Akrim, 2021). Pemanfaatan media Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pun bermunculan digunakan pendidik untuk dapat berinteraksi dengan peserta didik. Mulai dari yang hemat *quota* internet maupun yang boros. Pembelajaran PJJ memanfaatkan ICT sangat cocok bagi pendidikan di tingkat sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP/MTs), Sekolah Menengah Atas (SMA/MA) dan perguruan tinggi. Melalui ICT pendidik (guru dan dosen) dapat membuat pelajaran aktif, efektif, menyenangkan. (Putri Angela, 2021)

Di FKIP UMSU, adapun selama *Covid-19* pembelajaran berbasis WEB, pembelajaran berbasis grup *WhatsApp*, pembelajaran berbasis *zoom conference meeting*, pembelajaran berbasis Edmodo, pembelajaran berbasis *google classroom*, dan pembelajaran berbasis *Youtube*.

Dari banyak media pembelajaran yang digunakan, fokus tulisan kali ini terkait penggunaan *Youtube* sebagai inovasi pembelajaran selama *Covid-19* dan implementasinya di dunia kampus khususnya FKIP UMSU pada program studi Pendidikan Bahasa Inggris tahun 2020.

METODE

Peneliti memakai jenis penelitian kualitatif deskriptif yakni penelitian menyampaikan peristiwa kejadian atau fakta yang terjadi ketika penelitian terlaksana dengan *result* sesuai dengan yang ada. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, ikut berpartisipasi aktif, dan wawancara. Tujuan penelitian menggambarkan tentang implementasi *Youtube* sebagai efektifitas PJJ selama *Covid-19*. Pada penelitian ini media yang digunakan sebagai pembelajaran yaitu *Youtube*. Lokasi penelitian bertempat di PBI FKIP UMSU, kelas III-A, III-B, III-C Pagi, tahun ajaran 2020-2021. Adapun jumlah mahasiswa berjumlah 39 orang.

Hasil dan Pembahasan

Pendidikan Jarak Jauh

Pendidikan Jarak Jauh tidak terlepas dari pemikiran yang disampaikan Mudhofir dalam (Muhammad Arifin, 2020) yakni ada 4 (empat) pola pembelajaran. Berikut penjelasan melalui tabel;

Tabel 4.1
Tingkatan Pola Pembelajaran

TINGKATAN POLA	PENJELASAN
Pola 1	Guru dengan peserta didik tanpa alat peraga. Ini sangat tergantung kompetensi pendidik menghafal atau mengulang-ulang materi dan menyampaikan secara lisan kepada peserta didik. Biasanya menggunakan metode ceramah
Pola 2	(Guru+alat bantu) dengan peserta didik. Pembelajaran sudah memanfaatkan berbagai bahan ajar atau alat peraga. Dalam penjelasan pendidik sudah menjelaskan dan memeragakan untuk menyampaikan pesan yang sifatnya masih abstrack
Pola 3	(guru+media) dengan peserta didik. Di pola tingkat tiga ini proses pembelajaran mempertimbangkan keterbatasan pendidik, dan pendidik bukan satu-satunya sumberbelajar. Pendidik bisa memanfaatkan berbagai media sebagai <i>resources</i> (sumber-sumber) yang dapat menggantikan peran pendidik dalam PBM (proses belajar mengajar).
Pola 4	Media dan peserta didik. Pola ini sering disebut PJJ atau belajar daring. Pendidik biasanya menggunakan media dan mempersiapkan bahan untuk PBM.

Sumber; diolah dari Mudhofir

Berdasarkan tabel di atas, proses pembelajaran tidak sekadar mengajar (pola kesatu), tetapi pendidik lebih dari itu, pengajar (*informatory*) mempunyai multiperan, di antaranya pendidik harus siap dalam keadaan apapun, dan di manapun.

Cecep Kustandi dalam (Muhammad Arifin, 2020) mengatakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) disebut juga *e-learning*. Artinya pembelajaran tidak mesti mengikutsertakan kelas sebagai media penyampai kegiatan pembelajaran. Tetapi belajar bisa dilakukan melalui media apapun, seperti ruangan terbuka di sekolah, tempat olahraga, maupun dari kediaman masing-masing.

E-Learning adalah diambil dari kata *electronic learning*, artinya proses belajar mengajar disampaikan melalui media elektronik memanfaatkan komputer. Materi diakses melalui internet, seperti situs web. *E-learning* yang digunakan melalui

aplikasi internet bisa menyambungkan guru dan peserta didik secara *online*. (Kasepta Agrapta, 2021).

Menurut (Tri Raharjo Yudantoro, 2019), *e-learning* merupakan satu cara untuk menarik minat masyarakat adalah dengan membuat metode yang inovatif dalam pembelajaran siswa. Metode pembelajaran yang perlu dijadikan pertimbangan adalah penerapan metode pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan sarana *e-learning*. Dengan *e-learning* lebih memudahkan siswa dalam memahami PJJ karena tujuannya utamanya tercapai standar pendidikan melalui pemanfaatan teknologi informasi memanfaatkan peranti komputer yang saling terkoneksi antara pendidik dan peserta didik sehingga kegiatan prose belajar mengajar terlaksana sangat baik. (Niken Septantiningtyas, 2021)

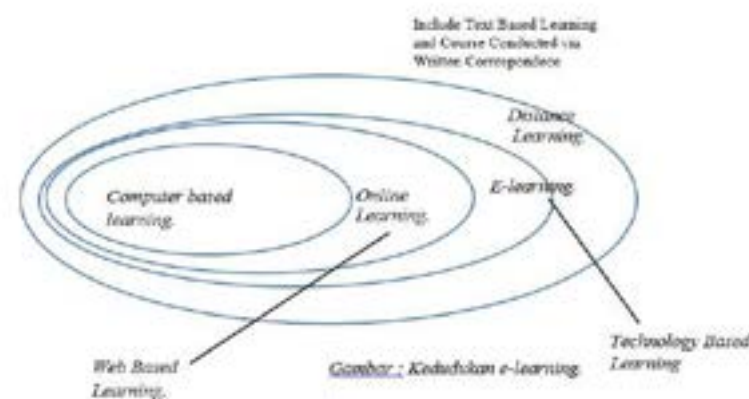
Penerapan *e-learning* merupakan bagian integral dari sistem pemberdayaan, kondisi ini sudah dilakukan di sejumlah departemen pendidikan. Misalnya, di Jerman, Inggris dan Perancis Departemen Pendidikan merancang *planning* strategis penggunaan IT untuk proses pembelajaran (*e-education*).

Sementara infrastruktur *e-education* dibangun lebih dari 15.000 sambungan internet di Italia dan tersebar di sekolah-sekolah, sedangkan siswa SMA di AS dibolehkan mengakhiri pendidikan melalui sistem *e-education*. Pengembangan dunia pendidikan melalui *cyber* yang terpadu, tahun 1998 dilakukan di Singapura. Di sana kawasan belajar berbasis IT dikenal dengan program Singapura *ONE@school*. (Wena, 2018)

Waller dan Wilson dalam (Wena, 2018) menjelaskan, pada dasar *e-learning* diterapkan sejak mulai 1970-an. Terdapat berbagai hal penting persyaratan *e-learning* yakni kegiatan proses belajar mengajar memanfaatkan jaringan, tersedianya tutor yang memberi dukungan layanan untuk membantu peserta didik jika ditemui kesulitan belajar, adanya

lembaga pengelola *e-learning*, adanya *positif thinking* peserta didik dan pendidik terhadap IT, tersedianya *setting* sistem pembelajaran bisa dipelajari/diketahui peserta didik, dan adanya *evaluation* sistem terhadap kemajuan belajar peserta didik dan mekanisme *feedback* yang dikembangkan lembaga penyelenggara.

Menurut Simamora (2003) dalam (Wena, 2018) dijelaskan bagian terminologi *e-learning* adalah sebagai berikut.



Gambar 4.1 Kedudukan E-learning

Dari gambar di atas dapat dipetakan kedudukan *e-learning* pada kumpulan jenis PJJ, a). *Distance learning*, bentuk PJJ berbasis korespondensi (modul cetak), atau berbasis TI, b). *E-Learning* bagian dari PJJ yang menggunakan TI dan informasi. Seperti, internet, *video/audiobroadcasting*, *video/audioconference*, dan CD-ROM, c). *Online learning*, menggunakan teknologi internet, internet yang lebih populer disebut *world wide web (WWW)/web base learning (WBL)*, d). *Computer base learning*, menggunakan komputer sebagai terminal akses ke proses belajar (*computer base learning, CBT, CD-ROOM learning*)

MANFAAT PJJ

Menurut (Darmawan, 2014), *e-learning* yaitu cara *ter-update* proses belajar mengajar (PBM). *E-learning* dasar dan konsekuensi logis perkembangan TI dan komunikasi. Melalui *e-learning*, siswa/mahasiswa tidak lagi menyimak setiap penjelasan guru/dosen melalui konvensional (tatap muka). *E-Learning* bisa memutus waktu pembelajaran dan menghemat pengeluaran biaya.

Manfaat *e-learning* atau PJJ ditinjau dari sudut pandang siswa (peserta didik) dan pendidik (guru/dosen). Dari peserta didik (siswa) *e-learning* fleksibilitas perkembangan belajar tinggi. Artinya, peserta didik bisa akses *resources* belajar setiap saat dan bisa mengulangi, dapat berkomunikasi dengan pendidik setiap saat dan setiap waktu. mahasiswa bisa memahami materi pembelajaran dengan baik.

Sudut pendidik, *e-learning* atau PJJ bermanfaat antara lain: a). menekankan pemutahiran *resources* belajar karena menjadi tanggungjawab berdasarkan tuntutan perkembangan keilmuan; b) mengembangkan diri guna peningkatan wawasan karena pendidik memiliki *free time* relatif banyak; c), mengawasi proses belajar peserta didik, pendidik/instruktur bisa mengetahui peserta didiknya belajar kapan saja, topik yang dipelajari, waktu sesuai pembahasan yang dipelajari serta durasi pembahasan yang bakal dipelajari berulang-ulang; d), mensupervisi peserta didik berlatih soal-soal usai mempelajari pembahasan tertentu; e), mengevaluasi jawaban peserta didik menginfokan.

Menurut (Muhammad Arifin, 2020), manfaat *e-learning* atau PJJ pada masa pandemi Covid-19 di antaranya; a), Pilihan alternatif pembelajaran, jika selama ini peserta didik belajar di kelas metode pembelajaran yang lebih fokus hanya berorientasi pada guru (*teacher center learning*) di mana mahasiswa tidak memiliki pilihan alternatif untuk

belajar, maka dengan *e-learning* ini mahasiswa jadi memiliki banyak pilihan alternatif. Hal ini tentunya tergantung pada pengajarnya. Jika pengajarnya memiliki skill penguasaan komputer yang baik maka akan banyak memberikan materi pembelajaran *e-learning* dengan media-media yang berbeda-beda. Akhirnya mahasiswa pun menjadi memahami pemanfaatan berbagai sumber-sumber yang ada dan memiliki pilihan alternatif untuk belajar. b). Tambahan skill, PJJ atau *e-learning* ternyata memiliki sisi positif bagi peserta didik. Selama belajar dari rumah, siswa ataupun mahasiswa jadi mengetahui banyak media pembelajaran yang digunakan.

Alhasil, ini tentunya menjadi pengalaman tersendiri bagi mereka yang terekam sepanjang hayat. Melalui PJJ ini mahasiswa bertambah, mereka nantinya bisa memanfaatkan model seperti ini jika mengajar, c). Siapapun bisa jadi guru. Ada yang menarik dari PJJ ini, ternyata orangtua yang selama ini menyerahkan pendidikan anak-anaknya kepada pihak sekolah kini kondisinya terbalik. Guru yang berharap agar orangtua menjadi pendidik bagi anak-anaknya. Orangtua pun harus bisa menjadi guru khususnya bagi peserta didik yang masih dalam pengawasan orangtua.

Kurikulum dan Pembelajaran merupakan mata kuliah fakultas yang diajarkan di semua program studi di FKIP UMSU. Kode KGS320042 adalah kode mata kuliah yang memiliki jumlah 2 SKS. Pemberlakuan mata kuliah ini diajarkan pada semester III. Adapun pengajar 11 dosen, Muhammad Arifin, Enny Rahayu, Ismail Saleh Nasution, Uun Ahmad Saehu, Ryan Taufika, Jamila, Sri Wahyuni, Surya Wisada Dachi, Samidi, M.Pd, Tepu Sitepu (Muhammad Arifin, Modul Kurikulum dan Pembelajaran, 2020).

Pembahasan meliputi, sejarah, dimensi, pengertian, peran, landasan, komponen, prinsip-prinsip pengembangan dan semua terkait kurikulum. Selain itu, membahas model,

organisasi kurikulum, hakekat belajar, mengajar dan pembelajaran, konsep dasar, komponen, prinsip pembelajaran, *mind map* belajar mengajar dan Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka (MBKM).

Dalam mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran, mahasiswa juga diajarkan tentang memahami teori-teori pembelajaran salah satunya teori siberetik. Teori ini mengutamakan proses belajar mengajar, pemanfaatan teknologi untuk memperoleh informasi yang tepat dan cepat. Tujuan utama meningkatkan kompetensi mahasiswa saat memperoleh informasi dan mengkreasikan guru dalam pembelajaran. Teori siberetik berpendapat belajar merupakan mengatur informasi. Teori siberetik mengutamakan proses belajar dibandingkan hasil belajar. Terjadinya belajar memang penting namun utamanya tentang sistem informasi dipelajari. (Muhammad Arifin, Modul Kurikulum dan Pembelajaran, 2020). Dari teori ini menjadi fondasi dosen dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau *e-learning*.

Berdasarkan data yang dihimpun di mahasiswa Semester III Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UMSU diperoleh jumlah siswa sebanyak 93 orang, Kelas III A (34 orang), Kelas III B (36 orang), dan Kelas III C (23 orang). Semua mahasiswa memiliki *handphone* Android yang memiliki koneksi internet. Selain itu, mahasiswa rata-rata juga memiliki laptop yang terkoneksi internet.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan mahasiswa diperoleh informasi, siswa di perkotaan memiliki koneksi baik selama mengikuti PJJ, sedangkan mahasiswa di perkampungan mengalami kendala mengikuti PJJ karena mereka terhalang koneksi internet yang tidak stabil. Seperti disampaikan Sarmadianna Maulana Hutabarat, mahasiswa Kelas IIIA Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UMSU.

dirinya kesulitan saat PJJ karena internet tidak ada di kampungnya di Tapanuli Tengah.

Dia harus pergi sejauh lima kilometer agar mendapat jaringan di kampungnya. Biasanya dirinya belajar di kampung sebelah yang berdekatan dengan tower. Artinya pembelajaran jarak jauh tidak mengalami kendala yang berarti karena rata-rata mahasiswa memiliki internet yang stabil untuk pelaksanaan PJJ. Sedangkan bagi mahasiswa yang mengalami kendala saat mengikuti perkuliahan, dosen memanfaatkan media *Youtube* untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga mahasiswa yang ketinggalan materi bisa mengikuti perkuliahan dan berinteraksi.

Hal ini memudahkan mahasiswa untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring atau PJJ, sehingga pembelajaran mata kuliah “Kurikulum dan Pembelajaran” tetap berjalan dengan baik walaupun virus *corona* belum juga menengggalkan Indonesia.

MEDIA YOUTUBE

Youtube adalah merupakan media sosial yang sangat diminati generasi muda milenial saat ini. Bahkan penggunaan sangat digemari oleh masyarakat. *Youtube* menurut Hopkin, Jim (2006) dalam (Kevin David B Mangole, 2017) merupakan *website* sharing video yang dirancang 3 (tiga) alumni staf di *PayPal*, Februari 2005. Situs *website* ini memberi kesempatan *costumer* meng-*upload*, menyaksikan/menonton dan *sharing* video.

Perusahaan berada di San Bruno, California, pada prakteknya memanfaatkan keunggulan *Adobe Flash Video* dan *HTML5* guna menunjukkan ragam konten video kreasi *user*, seperti film, televisi, dan pertunjukkan musik. Terdapat *content creator* amatir yang berpartisipasi *sharing* berbagai video, ada juga video edukasi dan orisinal.

Youtube memiliki lima jenis aplikasi dan fungsinya (Goenawan, 2018) yaitu 1). *Youtube* ini memiliki aplikasi dasar yakni mengelola *subscribe* channel, menonton video, berkomentar, membuat *playlist*, menonton *live streaming*, dan berinteraksi, 2). *YoutubeKids*, aplikasi yang ditujukan untuk anak-anak, fitur diawasi orangtua, *channel blocking* dan kebanyakan videonya berisi tentang edukasi, 3). *YoutubeMusic*, aplikasi ini didedikasikan untuk *streaming* musik, semua berkaitan dengan musik, berdasarkan *gendre*, *playlist*, dan rekomendasi, 4). *Youtube Create Studio*, aplikasi ini dirancang untuk membantu *Creator Youtube* mengelola *channel* mereka, dan 5). *YoutubeTV*, aplikasi ini tidak kalah menarik tetapi harus membayar sekitar Rp 60.000 untuk mendapatkan berbagai macam *channel* dan saluran TV kabel.

Youtube dinilai sebagai media sosial yang paling digemari sehingga memberi *opportunity* dari dunia edukasi karena pelaku dunia edukasi dituntut inovatif, kreatif membuat media-media pembelajaran *ter-update*, memberi *interesting* bagi peserta didik dalam hal ini mahasiswa di mana *Youtube* digunakan sebagai media ajar. Di dalamnya ada *platformsharing* video, memungkinkan secara mandiri mahasiswa membagikan informasi dan mencari pengetahuan baik praktik maupun teori. (Mujianto, 2019)

Melalui media *Youtube* mahasiswa dapat mengulangi pelajaran yang dijelaskan dosennya sebagai video pembelajaran ataupun tutorial. Menurut Suryaman (2015) dalam (Setiawan, 2021), *Youtube* memiliki kelebihan bagi mahasiswa sebagai media pembelajaran yaitu, informatif, *cost effective*, potensial, praktis, lengkap, dan interaktif.

Penerapan *Youtube* sebagai Efektivitas Pembelajaran “Kurikulum dan Pembelajaran”

Proses belajar mengajar terkhusus Kurikulum dan Pembelajaran di PBI FKIP UMSU dilaksanakan dengan cara

konvensional yakni tatap muka dan sesekali menggunakan *e-learning* berbasis Edmodo, maka model pembelajaran dengan sistem *e-learning* atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) tidaklah merupakan sesuatu yang baru tetapi memanfaatkan pembelajaran PJJ dengan semua mata kuliah yang *full* merupakan sesuatu yang baru.

Kemajuan teknologi dan pengalaman mengajar secara daring menggunakan Edmodo mendukung kemudahan dosen dan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran secara *online*. Menurut penulis, proses pembelajaran di PBI FKIP-UMSU selama pandemi memanfaatkan grup *WhatsApp*, *google meeting*, *google classroom*, dan *zoom meeting*. Ada juga *e-learning* UMSU. Semua dilakukan karena dianggap mudah di mana mahasiswa menerima materi dan mempelajarinya atau menerima tugas, lalu mengerjakannya.

Penelitian (Anjayani, 2017) mengungkapkan, adanya pengaruh signifikan menunjukkan bahwa minat penggunaan sistem akan semakin baik jika baik kualitas informasi. Persepsi yang dihasilkan terhadap output sistem informasi berasal dari kualitas informasi yang merupakan ukuran nilai. Karakteristik informasi seperti *update*, reliabel, bermanfaat dan komprehensif (menyeluruh) merupakan faktor penentu atas kualitas informasi.

Informasi pada *Edmodo* yang lengkap dan membantu dosen dan mahasiswa, seperti pembagian modul, melakukan kuis, mengumpulkan tugas, dan memberikan penilaian terhadap tugas mahasiswa. Sejalan dengan itu, (Kevin David B Mangole, 2017) menjelaskan, masyarakat menonton *Youtube* sebagai media positif karena hampir semua dapat ditonton di *Youtube*, seperti tutorial memperbaiki kendaraan, pengetahuan, pelajaran, mata kuliah, dan sebagainya.

Implementasi aplikasi *Youtube* digunakan sebagai media ajar di PBI FKIPUMSU dimulai saat memasuki semester

ganjil tahun 2020-2021. Saat itu, pembelajaran di Prodi Pendidikan Bahasa Inggris sudah dilakukan dengan sistem daring (dalam jaringan) akibat dampak pandemi *Covid-19*.

Terdapat beberapa langkah proses praimplementasi *Youtube* sebagai media pembelajaran yaitu (1), pembuatan materi ajar yang akan di-*upload* di *Youtube* menggunakan OBS Studio, (2), sosialisasi penggunaan *Youtube* sebagai media ajar, (3) interaksi dan evaluasi.

Pada tahap (1) pembuatan materi ajar menggunakan dua aplikasi yaitu *Power Point* dan OBS Studio. *Power point* digunakan karena untuk mempermudah menyampaikan presentasi pembelajaran, sedangkan OBS Studio digunakan untuk melakukan *recording* penjelasan materi. Apalagi dalam kuliah daring dikenal dengan dua cara yakni pembelajaran daring dapat dilakukan *real time* dan dapat dilakukan juga tidak *real time*. (Rustiyana, 2020). Pembelajaran daring *real time* bisa digunakan dengan *zoom*, *google meeting*, dan *Webex*, sedangkan yang tidak *real time* bisa digunakan melalui *LMS (Learning Managemen System)*, *Website* dan *Youtube*.

Pada tahap (2), pada pertemuan pembelajaran daring dengan *real time* menggunakan *zoom* dilakukan sosialisasi bahwa pembelajaran daring dilakukan dua cara *real time* atau tidak *real time*. Pada setiap pertemuan ganjil seperti 3,5,7 dan 9, 11, 13, dan 15 pembelajaran daring menggunakan sistem tidak *real time* yakni menggunakan *Youtube*.

Dalam hal ini, mahasiswa diminta untuk memantau *channel Youtube* dosen yakni @muhammadarifinumsu. Tahap (3), mahasiswa dan dosen berinteraksi, dalam setiap video pembelajaran yang disampaikan disertakan narasi intruksional tentang hal-hal yang dilakukan mahasiswa seperti bertanya atau mengomentari penjelasan. Di situlah, dosen melakukan evaluasi dari apa yang dilakukan mahasiswa.

Adapun gambar tahapan pembelajaran menggunakan *Youtube*





Gambar ; 4.2, 4.3 dan 4.4. Tahapan implementasi penggunaan Youtube sebagai alternative pembelajaran selama corona.

Hasil pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Youtube* sebagai media pembelajaran di masa pandemi pada mata kuliah “Kurikulum dan Pembelajaran” di PBI FKIP UMSU menjabarkan gambaran mahasiswa merasa mudah memahami materi pembelajaran yang dijelaskan dosen melalui *channel youtube*. Dosen memaparkan materi perkuliahan dinilai sangat jelas dan mudah dipahami, mahasiswa juga bisa mengulang-ulangi penjelasan dosen yang ada di *Youtube* tersebut.

Mahasiswa juga tidak hanya melihat, mendengar, dan memahami penjelasan dosen tetapi mahasiswa diberi kesempatan untuk bertanya melalui kolom komentar, dosen juga menjawab pertanyaan melalui kolom komentar. Hal ini membuat mahasiswa belajar meskipun tidak *real time* (bertatap muka langsung). Mahasiswa menilai dosen menjadi lebih kreatif dengan memanfaatkan banyak media pembelajaran, sehingga mahasiswa tidak merasa bosan setiap belajar karena model dan media selalu berganti.

SIMPULAN

Dari penelitian ini peneliti bisa mengambil simpulan.

1. Pembelajaran menggunakan *Youtube* dapat diterapkan dalam pembelajaran daring karena lebih mudah digunakan;
2. Mahasiswa tidak bosan dan dosen dinilai kreatif karena menggunakan banyak media pembelajaran;
3. Kebanyakan mahasiswa menilai baik penerapan pembelajaran menggunakan *Youtube*; dan
4. *Youtube* dapat berperan dalam efektivitas proses pembelajaran daring pada pandemi *Covid-19*.

Simpulan yang diperoleh dari penelitian ini, seyogyanya pihak kampus dalam hal ini PBI FKIP UMSU lebih mengoptimalkan pemanfaatan *Youtube* sehingga lebih menunjang proses pembelajaran karena *Youtube* dinilai sangat berperan dalam peningkatan efektifitas pembelajaran daring semasa *Covid-19*.

Daftar Pustaka

- Akrim. (2021). Kesiapan Pendidikan Islam di Indonesia dalam Menghadapi Masa New Normal. In d. Akrim, *Book Chapter Covid-19& Kampus Merdeka di Era New Normal ; Ditinjau dari Perspektif Ilmu Pengetahuan* (pp. 11-26). Medan : UMSU Press.
- Anjayani, L. L. (2017). *Analisis Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi, dan Kualitas Layanan terhadap Mahasiswa Menggunakan Sistem Informasi Edmodo pada FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara* . Medan : Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Mikroskill.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: Rosda Karya .
- detikcom, T. (2021, Juli 15). <https://news.detik.com/berita/d->

- 5644573/rekor-tertinggi-selama-pandemi-pecah-kasus-covid-19-ri-15-juli-56757?tag_from=wp_cb_mostPopular_list&_ga=2.245909063.238433545.1626341735-1818829185.1626341735. Retrieved from https://news.detik.com/https://news.detik.com/berita/d-5644573/rekor-tertinggi-selama-pandemi-pecah-kasus-covid-19-ri-15-juli-56757?tag_from=wp_cb_mostPopular_list&_ga=2.245909063.238433545.1626341735-1818829185.1626341735
- Goenawan, M. A. (2018, November 1). <https://review.bukalapak.com/techno/5-jenis-aplikasi-youtube-dan-fungsinya-70494>. Retrieved from <https://review.bukalapak.com/https://review.bukalapak.com/techno/5-jenis-aplikasi-youtube-dan-fungsinya-70494>
- Kasepta Agrapta, d. (2021). The Effect of The Use E-Learning Based On The Skype Application On The Students' Learning Outcomes At YPSEI Vocational School, Palangka Raya Academic Year 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 22-26.
- Kevin David B Mangole, d. (2017). Pemanfaatan Youtube Dalam Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Di Desa Paslaten Kecamatan Remboken Minahasa. *E-Journal Universitas Sam Ratulangi*, 1-15.
- Muhammad Arifin, d. (2020). *Manajemen Pembelajaran Pendidikan Jarak Jauh untuk Mllennial*. Sukabumi : Haura Publishing.
- Muhammad Arifin, d. (2020). *Modul Kurikulum dan Pembelajaran*. Medan : UMSU Press.
- Mujianto, H. (2019). Pemanfaat Youtubesebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar. *Journal Komunikasi Hasil Penelitian dan Pemikiran*, 135-159.
- Niken Septantiningtyas, d. (2021). Implementasi Aplikasi Edmodo Sebagai Efektivitas Pembelajaran Alquran Hadist Pada Masa Pandemi Covid-19 di MI Azzaniyah II Grinting Paiton Probolinggo. <http://jurnal.iainkediri.ac.id/>, 49-59.
- Nizam, T. B. (2020). *Potret Pendidikan Tinggi di Masa Covid-19*. Jakarta Pusat : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Putri Angela, M. I. (2021). Improvement of Student Learning Outcomes with Blended-Learning and Virtual) on Momentum and Impulse Materials at SMAN 1 Sungai Tarab. *Sainsteks; Jurnal Sains dan Teknologi*, 21-28.
- Rustiyana. (2020, Mei 18). <http://disdikbb.org/news/obs-studio-sebagai-aplikasi-pembuatan-video-pembelajaran/>. Retrieved from <http://disdikbb.org/http://disdikbb.org/>
- Setiawan, T. Y. (2021). *Pemanfaatan Youtubepada Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi Covid-19 di Kelas IIC Sekolah Dasar*. Jambi: <https://repository.unja.ac.id/>.
- Tri Raharjo Yudiantoro, S. H. (2019). Pelatihan Pengelolaan Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning Menggunakan Software Edmodo Untuk Guru-Guru SMPIT PAPB Kota Semarang. <https://jurnal.polines.ac.id>, 629-633.
- Wena, M. (2018). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontenporer*. Jakarta Timur : Bumi Aksara .

Pemanfaatan Media Sosial di Masa *New Normal*

Fadhil Pahlevi Hidayat dan Rudianto

ABSTRAK

Masa *new normal* membuat kehidupan dan menjalankan aktivitas sehari-hari harus berubah yang dilakukan secara online. Penerapan *new normal* saat ini juga membuat penggunaan media sosial juga terus mengalami peningkatan. Tujuan kajian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media sosial di era *new normal* khususnya dalam bidang pendidikan, mengetahui pengaruh baik maupun pengaruh buruk dari media sosial, dan mengetahui cara untuk menghadapi pengaruh buruk dari media sosial tersebut dengan memiliki kemampuan literasi. Kajian bahasan menggunakan metode studi kepustakaan dengan mengumpulkan data menggunakan teknik *editing*, *organizing*, dan *finding*. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan media sosial di masa *new normal* telah digunakan khususnya dalam bidang pendidikan dan ekonomi dimana media sosial dapat menjadi sebagai media dan sumber bagi pembelajaran serta dapat menjadi alat untuk menjalankan kegiatan usaha/bisnis. Kemudian, pemanfaatan media sosial di masa *new normal* memiliki pengaruh baik dan buruk, serta bagaimana mengatasi dampak negatif tersebut dengan memiliki kemampuan literasi media agar dapat lebih cerdas bermedia di masa *new normal*.

Kata Kunci: *Media Sosial, Covid-19, New Normal.*

PENDAHULUAN

Kehadiran wabah *Covid-19* di dunia menjadikan segala aspek kegiatan dari berbagai bidang menjadi terhambat dan tidak bisa berlangsung secara langsung atau tatap muka. Dengan mewabahnya *Covid-19* di dunia termasuk Indonesia membuat pemerintah di Indonesia juga harus menerapkan dan memberlakukan kebijakan baru di masa normal baru (*new normal*).

Pemerintah telah mengatur penerapan normal baru (*new normal*) di Indonesia melalui Menteri Perencanaan Pembangunan Nasional/Kepala Bappenas yang menyampaikan tentang bagaimana masyarakat bisa tetap produktif dan aman dalam menjalankan aktivitas agar dapat menuju era *new normal* (normal baru), era normal baru merupakan era untuk memulai cara dan pola hidup yang baru dengan virus *covid-19* (Muhyiddin, 2020).

Ketua Tim Pakar Gugus Tugas Percepatan Penanganan *Covid-19* mengatakan normal baru yakni merubah pola hidup normal dengan menjalankan aktivitas sehari-hari yang mematuhi protokol kesehatan guna mengantisipasi terjadinya virus *corona* atau bisa dikatakan bahwa prinsip dari normal baru (*new normal*) adalah menata dan menyesuaikan pola hidup sesuai protokol kesehatan (Rosidi & Nurcahyo, 2020).

Pada masa normal baru, membuat penggunaan internet dan media sosial menjadi semakin meningkat. Indonesia, berdasarkan hasil survei pada bulan Januari 2021, jumlah pengguna internet atau media sosial telah mencapai angka 61,8% atau sekitar 170 juta jiwa dari total keseluruhan penduduk Indonesia, angka ini mengalami peningkatan dari tahun lalu sekitar 6,3% persen (Rizal, 2021).

Dari 47 negara yang dianalisis tentang penggunaan internet atau media sosial, Indonesia termasuk dalam 10 daftar negara yang mengalami kecanduan pada media sosial

Indonesia menempati urutan kesembilan. Dari hasil analisis tersebut juga dikatakan, masyarakat Indonesia dapat menghabiskan waktu untuk menggunakan media sosial dalam sehari dirata-ratakan selama 3 jam 14 menit.



Gambar 5.1 data pengguna internet di Indonesia

Sumber: (We Are Social & Hootsuite, 2020)

Media yang memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, berinteraksi satu sama lain dapat kita sebut sebagai media sosial. Media sosial sudah menjadi bagian dari kehidupan setiap manusia dalam menjalankan kegiatan sehari-hari, seperti belajar, berbisnis, mencari hiburan, hingga mencari uang. Hal tersebut membuat media sosial menjadi situs yang paling sering digunakan (Sulthan & Istiyanto, 2019).

Terdapat berbagai jenis-jenis media sosial yang bisa diakses dalam kehidupan sehari-hari, seperti: *Facebook*, *Youtube*, *Instagram*, *Whatsapp*, dan lain sebagainya, media sosial selain dapat digunakan untuk berkomunikasi atau berinteraksi, media sosial juga dapat untuk berbagi informasi, foto, ataupun video, sesuai dengan fungsi dari masing-masing media sosial (Hidayat & Ginting, 2018).

Selain itu, hasil riset dari (We Are Social & Hootsuite, 2020) pada bulan Januari 2020 merilis data tentang Indonesia yang berkaitan dengan *platform* media sosial apa saja yang sering digunakan masyarakat. Hasilnya menunjukkan, sosial media *Youtube* menjadi sosial media dengan penggunaan paling banyak oleh warga Indonesia dengan persentase sebanyak 88%.



Gambar 5.2 Platform Media Sosial yang paling sering digunakan di Indonesia

Sumber: (We Are Social & Hootsuite, 2020)

Menurut (Gustam, 2015) sosial media memiliki berbagai karakteristik, yaitu:

- (a) Partisipasi, hal ini membuat media sosial hampir tidak ada batas antara satu orang dengan orang lainnya karena dapat menjangkau secara luas.
- (b) Keterbukaan, yang dapat memberikan saling respon satu sama lain melalui komentar, pesan, dan lain-lain.
- (c) Perbincangan antara dua orang kemungkinan terjadi dengan adanya respon atau timbal balik.
- (d) Khalayak maya, para pengguna media sosial dengan mudah dapat membentuk berbagai komunitas yang dapat terbentuk seperti apa yang diinginkan oleh si pengguna.

- (e) Keterhubungan, yakni media sosial membuat seseorang dapat saling terhubung satu sama lain melalui fitur-fitur yang ada di masing-masing media sosial.

Dari berbagai penjelasan di atas, penerapan *new normal* pada saat seperti ini membuat penggunaan media sosial juga mengalami peningkatan, maka dari itu yang akan menjadi fokus bahasan adalah bagaimana pemanfaatan media sosial di era *new normal* yang dilihat dari bidang pendidikan dan ekonomi, lalu bagaimana mengetahui dampak baik (positif) atau buruk (negatif) sosial media, serta bagaimana mengatasi dampak tersebut dengan memiliki kemampuan literasi dalam bermedia social?

METODE

Metode penelitian untuk kajian bahasan tulisan ini adalah dengan menggunakan *library research* atau studi kepustakaan. Menurut (Sari & Asmendri, 2018) studi kepustakaan adalah sebuah cara dalam mengumpulkan data dan informasi yang menggunakan bantuan dari jurnal, hasil penelitian sejenis, artikel, buku, dan lain sebagainya.

Sedangkan pendapat lain menyebutkan bahwa studi kepustakaan adalah kajian teoritis, kajian literatur ilmiah, dan menggunakan rujukan-rujukan yang pada umumnya bahasan berkaitan mengenai nilai-nilai, norma sosial, dan budaya yang ada pada kajian yang sedang diamati (Sugiyono, 2015)(Mirzaqon, 2018).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam studi kepustakaan melalui tiga tahap, yaitu: (a) *Editing*, merupakan tahap dimana data yang telah diperoleh akan diperiksa kembali kelengkapan, kejelasan makna dan keselarasan, (b) *Organizing*, merupakan tahap yang dilakukan untuk mengorganisis data-data sesuai dengan hal yang diperlukan,

(c) *Finding*, yakni tahap terakhir dengan melakukan analisis terhadap data yang sudah diorganisir dengan menggunakan teori dan metode sehingga memperoleh kesimpulan (Yaniawati, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pemanfaatan Media Sosial dalam Bidang Pendidikan di Masa *New Normal*

Pada awalnya pemanfaatan media sosial hanya sebagai kebutuhan gaya hidup sehari-hari. Namun, seiring berjalannya waktu terutama di masa *new normal*, media sosial dapat melakukan pembelajaran tanpa harus bertemu secara langsung atau berada pada satu lokasi yang sama.

Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran dapat membantu tenaga pengajar untuk meningkatkan kreativitas dalam menyampaikan pembelajaran. Hal ini juga diungkapkan oleh (Riko et al., 2020) yang menyebutkan bahwa pemanfaatan media sosial bagi tenaga pengajar dapat menggunakan video ataupun grup sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat dilaksanakan secara bervariasi.

Pemanfaatan media sosial yang dikelola dengan baik maka media sosial tidak hanya dapat menumbuhkan kreativitas dalam pembelajaran, namun juga dapat meningkatkan semangat dan motivasi dalam belajar, terlebih sumber-sumber ataupun informasi yang didapatkan membuat pengetahuan semakin berkembang serta menciptakan prestasi dalam belajar (Dina Dahniary Sholekah; Siti Wahyuni, 2019).

Menurut (Yani & Siwi, 2020) pembelajaran melalui dunia digital terutama media sosial ketika digunakan secara terus menerus dapat menghasilkan dampak positif, seperti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan dapat juga menambah wawasan dalam pembelajaran, jika hal ini dikelola dan diawasi secara baik.

Media sosial dalam pembelajaran juga membuktikan bahwa para tenaga pengajar dan muridnya dapat meningkatkan kinerja akademik, mendorong terciptanya kolaborasi satu sama lain, serta menekan kendala-kendala dalam pembelajaran secara efisien (Sumida Garcia & Costa Silva, 2017)(Apriansyah; Darius Antoni, 2018).

Sebelum terjadinya penerapan masa *new normal*, pembelajaran melalui dunia digital khususnya media sosial sudah sangat banyak dan sering dilakukan. Tetapi, ketika di masa *new normal* pembelajaran secara drastis berubah dan lebih fokus menerapkan pembelajaran melalui media sosial, web atau aplikasi.

Media sosial menjadi alternatif yang memiliki manfaat begitu besar dalam dunia pendidikan di era *new normal*. Dengan penggunaan media sosial, tanpa harus bertemu secara langsung tetapi pembelajaran masih terus terjadinya interaksi pembelajaran yang saat ini sedang mengganti kegiatan tatap muka dikelas.

Menurut (Tri Wibawanto, 2020) ada beberapa media sosial yang sangat mudah digunakan bagi pembelajaran selama masa *new normal*, yaitu:

1. *Whatsapp*, yakni aplikasi yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, berbagi data, foto ataupun video, dan lain-lain. Pembelajaran dari *WhatsApp* di masa *new normal* telah diterapkan oleh tenaga pengajar dengan membuat grup atau kelompok diskusi sehingga menghadirkan kelas virtual.
2. *Facebook*, di dunia dan di Indonesia merupakan media sosial terbanyak yang digunakan oleh masyarakat dari berbagai usia. Strategi penggunaan *facebook* dalam pembelajaran ada dengan metode pemberian tugas, diskusi, kerja kelompok, atau dengan metode mencari informasi yang sesuai dengan pembelajaran.

3. *Instagram*, yang digunakan dalam pembelajaran untuk berbagi informasi antara siswa sama siswa, atau kepada tenaga pengajar. Selain itu, *instagram* dapat dijadikan media pembelajaran kreatif dikarenakan melalui *instagram* dapat membagikan tugas dalam bentuk berbagai kreasi foto atau video.
4. *Twitter*, yang dimanfaatkan dalam pembelajaran agar berdiskusi dan berkomunikasi menggunakan fitur-fitur seperti *hashtag*, *reply*, *retweet*, dan lain-lain, dimana fitur-fitur tersebut memudahkan untuk mengklasifikasi sehingga topik yang dibahas akan lebih spesifik.
5. *Youtube*, dapat menjadi media pembelajaran yang berbasis video. Siswa ataupun guru dapat membuat konten-konten pembelajaran, atau mencari dan menemukan video yang berkaitan dengan pembelajaran serta dapat menjadi media presentasi bagi siswa di masa *new normal* untuk melaporkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan secara daring atau dari rumah.

2. Pemanfaatan Media Sosial dalam Bidang Ekonomi di Masa *New Normal*

Sejak kehadiran media sosial, pemanfaatan dan penggunaan media sosial di masyarakat terutama di masa normal baru terus mengalami perkembangan terutama dalam bidang ekonomi. Media sosial dapat dijadikan sebagai wadah untuk melakukan proses pemasaran atau promosi sebuah produk atau jasa dari sebuah unit bisnis.

Di masa normal baru yang juga merupakan era digital dimana dalam menggunakan media sosial sebagai tempat pemasaran atau promosi menjadi sebuah solusi yang sangat tepat. Hal ini dikarenakan media sosial membuat masyarakat terhubung satu sama lain sehingga pemasaran dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat yang ada di berbagai

belahan dunia secara cepat atau dengan kata lain dapat dikatakan bahwa media sosial memiliki pasar yang tidak terbatas (Suryani, 2014).

Kemudian, berbisnis dengan menggunakan media sosial di masa normal baru merupakan cara yang paling efektif dan paling fleksibel untuk digunakan, karena selain dapat meningkatkan pendapatan unit usaha dan tidak memerlukan biaya mahal atau bisa dikatakan biaya relatif murah, serta dapat juga sebagai bentuk cara pencegahan dalam mengurangi penularan virus *corona* yang ada di Indonesia.

Selain itu, menurut pakar selama pandemi *covid-19* dan penerapan kebijakan kehidupan normal baru di Indonesia menyebutkan bahwa kegiatan ekonomi digital atau menggunakan media sosial menjadi penopang perekonomian yang ada di Indonesia. Hal ini terjadi karena masyarakat menggantungkan kehidupannya pada ekonomi berbasis digital atau menggunakan media sosial (Rizkinaswara, 2020).

3. Pengaruh Baik dan Buruk Media Sosial Terutama di Masa *New Normal*

Semakin banyak dan tingginya pemanfaatan media sosial terutama di masa *new normal* mengakibatkan berbagai dampak muncul terhadap pengguna media sosial baik secara positif maupun negatif. Menurut (Cahyono, 2016) media sosial memiliki berbagai dampak positif di antaranya:

- a) Pengguna media sosial dimudahkan untuk berinteraksi satu dengan yang lain.
 - b) Memperluas jaringan dan menambah hubungan.
 - c) Media sosial dapat digunakan secara fleksibel tanpa harus memikirkan jarak dan waktu.
 - d) Menjadi media untuk mengekspresikan diri.
 - e) Mendapatkan dan berbagi informasi secara cepat.
- Selain itu, menurut (Kemendikbud RI, 2020) terdapat

berbagai dampak media sosial dalam kehidupan masyarakat, seperti: sarana di waktu luang, mudah mencari berbagai informasi, sebagai sarana berwirausaha, menjalin hubungan dengan berbagai masyarakat di seluruh dunia, terbiasa menggunakan dan memanfaatkan teknologi digital, dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dan lain-lain.



Gambar 5.3 Pengaruh Baik Media Sosial

Sumber: (Kemendikbud RI, 2020)

Selain pengaruh baik atau dampak positif, sosial media tidak terlepas dari berbagai pengaruh buruk atau dampak negatif di dalamnya, yaitu:

- a) *Nomophobia*, yang merupakan rasa takut seseorang jika tidak membawa atau tertinggal *smartphone* yang dimilikinya sehingga tidak dapat mengakses media sosial (Setiawan, 2017).
- b) Dengan kemudahan media sosial dalam mendapatkan berbagai informasi, maka pengguna media sosial akan dengan mudah pula mendapatkan informasi atau konten yang berkaitan dengan pornografi (Zulfitriya, 2017).

- c) Dapat meniru adegan-adegan kekerasan atau akan memiliki perilaku agresif (Hasanah et al., 2020).
- d) Kejahatan *cybercrime* yang salah satunya sedang populer adalah *cyberbullying* (Pandie & Weismann, 2016).
- e) *FoMO (Fear of Missing Out)* kegelisahan dan ketakutan seseorang akan ketinggalan sesuatu hal yang sedang populer (Triastuti et al., 2017).



Gambar 5.4 Pengaruh buruk media sosial

Sumber: (MacLifethai, 2021) Sumber: (Nisaputra, 2021) Sumber: (Jabar, 2017) Sumber: (Kulsum, 2020)

4. Pentingnya Literasi Media dalam Menggunakan Media Sosial di Masa New Normal

Dalam memanfaatkan media sosial dan mengatasi dampak atau pengaruh buruk media sosial terutama di masa *new*

normal seperti sekarang ini, maka perlunya seseorang sebagai pengguna media memiliki kompetensi atau kemampuan dasar agar dapat cerdas dalam menggunakan media sosial.

Salah satu yang dapat dijadikan solusi untuk hal tersebut adalah dengan memiliki kemampuan literasi media. Literasi media dapat dijadikan sebuah kemampuan dasar seseorang untuk mengakses dan memanfaatkan sosial media agar dampak positif ataupun negatif dari media sosial berkurang terutama di masa *new normal*.

Pada tahun 1964 merupakan tahun di mana sejarah literasi media dimulai di seluruh dunia yang pada tahun tersebut UNESCO sedang mengembangkan *prototype* model program pendidikan media. Setelah itu, berbagai negara dunia mulai memberikan perhatian terhadap literasi media, dengan menerapkan literasi media dalam pendidikan baik secara formal dan non formal.

Menurut (Kurniawati & Baroroh, 2016) kata literasi media dibagi atas dua suku kata, literasi dan media. Literasi merupakan kemampuan seseorang dalam menulis dan membaca. Sementara media dipahami sebagai alat yang digunakan untuk memperantarai sesuatu, maka dapat disebutkan bahwa literasi media merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan untuk memahami, mencari, dan memanfaatkan media untuk mendapatkan informasi dari berbagai sumber.

Literasi media dapat diartikan sebagai kemampuan atau keahlian dasar seseorang untuk dapat bersikap dan berpikir kritis, kemampuan menganalisis, mengevaluasi informasi-informasi yang didapatkan dari media sosial, literasi media menjadi sebuah kompetensi bagi pengguna media sosial agar mempunyai kesadaran terhadap penggunaan, konten atau informasi yang didapatkan, serta dampak-dampak negatif pada media sosial (Hidayat & Ginting, 2020)(Hidayat & Lubis,

2021).

Pemahaman literasi media secara sederhana dapat dijelaskan sebagai kemampuan seseorang untuk memilih informasi yang disampaikan oleh media. Pemilihan informasi tersebut dapat menilai mana informasi yang baik dan mana informasi yang buruk. Dengan literasi media, seseorang dapat menjadi lebih aktif, kritis, serta menganalisis sebuah informasi agar informasi yang didapatkan dari media tersebut merupakan informasi yang dapat dipercaya (Novianti & Fatonah, 2018).

Sedangkan menurut (Suryadi, 2013) terdapat tiga cara untuk menyebutkan definisi dari literasi media. Pertama, keahlian dalam menggunakan, memahami, mengkritisi dan menyampaikan pesan. Kedua, berkaitan dengan pengetahuan terhadap fungsi-fungsi media pada masyarakat. Ketiga, sebagai cara untuk memahami ekonomi politik dan budaya yang digunakan melalui teknologi untuk memproduksi dan menciptakan sebuah informasi.

Literasi media sangat perlu dikembangkan karena tidak ada satu orang yang dilahirkan ke dunia dengan memiliki kemampuan atau kecerdasan dalam bermedia (*no one is born media literate*). Dengan memiliki kemampuan literasi media, maka akan dapat membentuk pengetahuan dan cara pandang seseorang untuk dapat mengembangkan pemahaman mengenai media, mengendalikan pesan media, serta meningkatkan kualitas hidup seseorang (Rahmi, 2013).

Tujuan dari literasi media adalah sebagai kemampuan bagi seseorang dalam mengetahui dan memahami fungsi, isi, dan efek dari media yang digunakan oleh seseorang tersebut. Selain itu, pentingnya memiliki kemampuan literasi media bagi seseorang supaya dapat mempunyai kesadaran dan meningkatkan bagi pengguna media sosial untuk cerdas dalam bermedia. Hal ini juga sebagai bentuk persiapan diri bagi masyarakat dalam menghadapi era digital yang penuh dengan

berbagai media.

Cerdas dalam bermedia yang dimaksud adalah mampu menyaring dan menyerap informasi secara lebih baik, kemudian juga harus lebih bijak dalam membagikan informasi, membuat informasi pada media sosial, serta mampu berpikir kritis sehingga literasi media dapat disebut sebagai komponen dasar dalam berbagai aktivitas dan kegiatan manusia sehari-hari di era digital terutama di masa *new normal*.

SIMPULAN

Dari berbagai penjelasan dan sudut pandang pada hasil analisis dan pembahasan di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa pemanfaatan media sosial di masa *new normal* telah digunakan dalam berbagai bidang khususnya dalam bidang pendidikan karena media sosial dapat menjadi media dan sumber bagi pembelajaran di masa *new normal*.

Selain itu, pemanfaatan media sosial di masa *new normal* memiliki pengaruh baik dan buruk, serta untuk mengatasi dampak atau pengaruh buruk negatif yang ada di media sosial yakni dengan cara memiliki kemampuan literasi media agar seseorang dapat lebih cerdas dan bijak dalam menggunakan media sosial di masa *new normal*.

Perlu diperhatikan bahwa setiap pemanfaatan media sosial di masa *new normal* harus dikelola dan digunakan secara positif sehingga meminimalisir dampak negatif. Selain itu, perlunya edukasi-edukasi literasi media di masa *new normal* agar masyarakat pengguna media sosial memiliki kemampuan atau keahlian dasar untuk menggunakan media sosial.

Daftar Pustaka

- Apriansyah; Darius Antoni. (2018). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pada Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Sumsel. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.32502/digital.v1i2.2371>
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial & Ilmu Politik Diterbitkan Oleh Fakultas Ilmu Sosial & Politik, Universitas Tulungagung*, 9(1), 140–157. <http://www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/download/79/73>
- Dina Dahniary Sholekah; Siti Wahyuni. (2019). Pemanfaatan Media Sosial dalam Proses Pembelajaran di SMPN 1 Mojo Kediri. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 2(1), 50–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.33367/ijies.v2i1.850>
- Gustam, R. R. (2015). Karakteristik Media Sosial dalam Membentuk Budaya Populer Korean Pop di Kalangan Komunitas Samarinda dan Balikpapan. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 224–242.
- Hasanah, U., Rosida Hijrianti, U., & Iswinarti, D. (2020). Pengaruh Smartphone Addiction Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja. *Proyeksi*, 15(2), 182–191. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/proyeksi/article/view/10978>
- Hidayat, F. P., & Ginting, R. (2020). Media Literacy of Communication Students in Using Facebook. *ETTISAL : Journal of Communication*, 5(1). <https://doi.org/10.21111/ejoc.v5i1.3947>
- Hidayat, F. P., & Ginting, R. (2018). Literasi Media Terhadap Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Mahasiswa di Kota Medan. *APPPTMA KE-8*, 1–5.

- Hidayat, F. P., & Lubis, F. H. (2021). *Literasi Media Dalam Menangkal Radikalisme Pada Siswa*. 5(1), 31–41. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v5i1.5564>
- Jabar, B. (2017). *Pengertian Cyber Crime dan Cyber Law*. Bapenda.Jabarprov.Go.Id. <https://bapenda.jabarprov.go.id/2017/11/07/pengertian-cyber-crime-dan-cyber-law/>
- Kemendikbud RI. (2020). *Dampak Positif Media Sosial*. Ditsmp.Kemdikbud.Go.Id. <http://ditsmp.kemdikbud.go.id/dampak-positif-media-sosial/>
- Kulsum, V. (2020). *fomo trik menggerakkan konsumen segera membeli produk*. Www.Digitalmarketingschool.Id. <https://www.digitalmarketingschool.id/fomo-trik-menggerakkan-konsumen-segera-membeli-produk/>
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi media digital mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(2), 51–66. <http://journal.umy.ac.id/index.php/jkm/article/view/2069>
- MacLifethai. (2021). *Nomophobia*. Www.Vectorstock.Com. <https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/nomophobia-vector-9630794>
- Mirzaqon, A. (2018). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing Library. *Jurnal BK UNESA*, 1, 1–8.
- Muhyiddin. (2020). Covid-19, New Normal, dan Perencanaan Pembangunan di Indonesia. *Jurnal Perencanaan Pembangunan: The Indonesian Journal of Development Planning*, 4(2), 240–252. <https://doi.org/10.36574/jpp.v4i2.118>
- Nisaputra, R. (2021). *Tips Hindari Hoax Seputar Vaksin dan Covid-19*. Infobanknews.Com. <https://infobanknews.com/covid-19-update/tips-hindari-hoax-seputar-vaksin-dan-covid-19/>
- Novianti, D., & Fatonah, S. (2018). Literasi Media Digital di Lingkungan Ibu-Ibu Rumah Tangga di Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 1–14.
- Pandie, M. M., & Weismann, I. T. J. (2016). Pengaruh Cyberbullying Di Media Sosial Terhadap Perilaku Reaktif Sebagai Pelaku Maupun Sebagai Korban Cyberbullying Pada Siswa Kristen SMP Nasional Makassar. *Jurnal Jaffray*, 14(1), 43–62. <https://doi.org/10.25278/jj.v14i1.188.43-62>
- Rahmi, A. (2013). Pengenalan Literasi Media Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 8(2), 261. <https://doi.org/10.21580/sa.v8i2.656>
- Riko, Lestari, F. A. P., & Lestari, I. D. (2020). Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Menengah Pertama. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(2), 258–266.
- Rizal, A. (2021). *Rata-rata Orang Indonesia Habiskan 3 Jam untuk Main Media Sosial*. Infokomputer.Grid.Id. <https://infokomputer.grid.id/read/122572616/rata-rata-orang-indonesia-habiskan-3-jam-untuk-main-media-sosial>
- Rizkinaswara, L. (2020). *Ekonomi Digital jadi Penopang Perekonomian di Tengah Pandemi*. Aptika.Kominfo.Go.Id. <https://aptika.kominfo.go.id/2020/09/ekonomi-digital-jadi-penopang-perekonomian-di-tengah-pandemi/>
- Rosidi, A., & Nurcahyo, E. (2020). Penerapan New Normal (Kenormalan Baru) Dalam Penanganan Covid-19 sebagai Pandemi Dalam Hukum Positif. *NASPA Journal*, 42(4), 1.

- Sari, M., & Asmendri. (2018). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan IPA*, 2(1), 15. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/naturalscience/article/view/1555/1159>
- Setiawan, W. (2017). Era Digital dan Tantangannya. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1–9.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. CV. Alfabeta.
- Sulthan, M., & Istiyanto, S. B. (2019). Model Literasi Media Sosial Bagi Mahasiswa. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1076. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.280>
- Sumida Garcia, L., & Costa Silva, C. M. (2017). Differences between perceived usefulness of social media and institutional channels by undergraduate students. *Interactive Technology and Smart Education*, 14(3), 196–215. <https://doi.org/10.1108/ITSE-01-2017-0009>
- Suryadi, I. (2013). Kajian Perilaku Menonton Tayangan Televisi dan Pendidikan Literasi Media pada Remaja. *Academica*, 5(1), 973–986.
- Suryani, ita. (2014). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pemasaran Produk dan Potensi Indonesia dalam Upaya Mendukung ASEAN Community 2015. (Studi Social Media Marketing Pada Twitter Kemenparekraf RI dan Facebook Disparbud Provinsi Jawa Barat). *Jurnal Komunikasi*, 8(2), 123–138.
- Tri Wibawanto. (2020). *Pemanfaatan Sosial Media Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Atasi Penyebaran Virus Covid-19*. Lpmlampung.Kemdikbud.Go.Id. <https://lpmlampung.kemdikbud.go.id/detailpost/pemanfaatan-sosial-media-sebagai-media-pembelajaran-jarak-jauh-atasi-penyebaran-virus-covid-19>
- Triastuti, Andrianto, D., & Nurul, A. (2017). Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak Dan Remaja. In *Puskakom*.
- We Are Social & Hootsuite. (2020). Indonesia Digital report 2020. *Global Digital Insights*, 43.
- Yani, S., & Siwi, M. (2020). Analisis Penggunaan Media Sosial Dan Sumber Belajar Digital Dalam Pembelajaran Bagi Siswa Digital Native Di SMAN 2 Painan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(1), 1–7. <https://doi.org/10.17977/um014v13i12020p001>
- Yaniawati, P. (2020). Penelitian Studi Kepustakaan. In *Penelitian Kepustakaan (Library Research)* (Issue April).
- Zulfitri. (2017). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar. *Holistika : Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(2), 95–102.

“Guru Layang” dengan Atribut Pengetahuan Teknologi sebagai Tamu *Cyber Pedagogy*

Jamaludin

ABSTRAK

Menyahuti dunia pendidikan di era 4.0 maka guru mengalami masa transisi dari pemaknaan guru sebagai sumber belajar bergeser menjadi guru penuntun sumber belajar. Perubahan ini mengarah pada peran dan tanggungjawab guru sebagai *guideline* agar belajar secara mandiri dan kolaborasi dapat terarah dan terkontrol terhadap tanggung jawab pedagogisnya. Guru layang menjadi *guideline* berada dalam ruang-ruang virtual. Deskriptif kualitatif digunakan sebagai pendekatan pada penelitian ini untuk mendeskripsikan kemampuan calon guru melalui aktivitas perkuliahan dengan tujuan menganalisis kemampuan *cyber pedagogy* calon guru. Subjek penelitian ini mahasiswa aktif di program studi PPKn. Berdasarkan hasil analisis, maka calon guru tersebut memiliki kecakapan dalam menangkap isu-isu konten PKN secara mutakhir dengan memanfaatkan *smarteducation* sebagai alat pendeteksi literatur baik teori maupun penelitian-penelitian yang relevan dan sumber informasi lainnya yang berkaitan dengan kebutuhan belajarnya. Kemampuan *cyber pedagogy* dilihat dari peran mahasiswa dalam penelusuran sumber belajar melalui mesin pencari, keterkaitan isu yang dilacak dengan media sosial, penggunaan referensi manajer dalam mensitasi dan pengetahuan tentang *similarity* atau *check plagiarism*, maka profil calon guru PPKn secara kemampuan telah mengenal atribut-atribut *cyber pedagogy* sebagai wahana *smart education* untuk menuju guru di masa depan, maka perlu pembiasaan sebagai penguatan bekal diri calon guru agar dapat diimplementasikan dalam dunia pengabdian.

Kata Kunci: *Guru Layang, cyber education, smart education.*

PENDAHULUAN

Kampus menjadi laboratorium dalam membangun peradaban manusia, melalui tri dharma perguruan tinggi maka upaya mendesain masa depan menjadi prioritas utama yang dituju, keterlibatan pemerintah melalui kontribusi kebijakan dalam mendesain manajemen berdasarkan pendekatan isu-isu kontemporer, kontemporer adalah perubahan situasi dan kondisi dengan syarat keniscayaan dari keadaan dan realita sosial.

Kondisi dunia saat ini mengalami gejolak baru dalam tatanan kehidupan manusia “new normal” peristiwa *pascacovid-19*. Menjadi sebuah tantangan baru bagi dunia pendidikan khususnya kampus yang menjadi atribut penting dalam menyahuti perubahan yang ada. Sebagai wahana perubahan atau *agent of change* maka kampus memiliki kesiapan yang matang dalam menghadapi dampak pandemi tersebut, untuk itu segala yang diupayakan adalah langkah-langkah strategis dalam menjalankan program tri dharma perguruan tinggi untuk menunjukkan komitmen dan konsisten terhadap mutu pendidikan.

Di dalam kesiapan komitmen mutu pendidikan tersebut terkait dengan program Merdeka Belajar dari Mas Menteri, maka pada program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka atau dikenal dengan istilah MBKM memiliki 4 point desain yang dijadikan hal-hal baru yaitu pertama, otonomi PTN/PTS dalam merumuskan atau menggagas pengusulan program studi baru. Kedua, standar mutu atau akreditasi PTN/PTS. Ketiga, upaya kemudahan untuk menjadi PTN-BH. Keempat, mengikuti kuliah di luar program studi selama 3 semester.

Menurut Nadiem “Konsep perguruan tinggi dalam Merdeka Belajar-Kampus Merdeka memberi kebebasan dan otonomi kepada lembaga pendidikan, dan merdeka dari birokratisasi, dosen dibebaskan dari birokrasi yang berbelit

serta mahasiswa diberikan kebebasan untuk memilih bidang yang mereka sukai. (Dirjen Perguruan Tinggi, 2020)

Kebijakan yang dilakukan pemerintah merupakan penerapan desain baru dalam praktik pendidikan di perguruan tinggi yang memasuki era industri 4.0, konsep ini untuk menegaskan kembali makna tentang komitmen yang dibalut dengan keseriusan dan kolaborasi antara pemerintah, institusi, stakeholder dan masyarakat. Keseriusan dan kolaborasi ini harus berjalan beriringan dengan prinsip efektif, efisien, inovatif dan orientasi mutu dalam dimensi gotong royong. Semangat gotong royong untuk hal-hal baru dalam mempersiapkan tantangan baru menjadi prinsip berinovasi

Pada era globalisasi berdampak pada lajunya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, telah terjadinya percepatan yang tidak dapat dibendung dalam hal mengakses informasi dan komunikasi, maka penerapan penyelenggaraan pembelajaran di sekolah harus beradaptasi dengan pergeseran atau transformasi era global *link and match* dengan berupaya menanggapi kebutuhan warga global yang bermutu. Misalnya prinsip *knowledge worker* yang direkomendasikan bagi stake holder, industri atau perusahaan dengan rekrutmen pekerja yang mempunyai pengetahuan tentang bidang yang dimilikinya karena era sekarang ini pengetahuan merupakan perihal mendasar dan direkomendasikan bagi industri teknologi (Jamaludin, 2020)

Mahasiswa sebagai regenerasi bangsa bakal disiapkan menjadi tamu di masa depan dan di era global, menyiapkan mental kreatif dan inovatif menjadi primadona desain pendidikan hari ini agar keberlanjutan komitmen dalam upaya mengembangkan mutu dapat diwariskan dan dapat dipercaya kepada mereka para tamu masa depan. Dapat dimaknai ideologi Pancasila memiliki pesan khusus di dalam gotong royong yaitu Indonesia dalam situasi apapun, dan kondisi

apapun dalam kehidupan berbangsa dan bernegara harus tetap mencatatkan namanya dalam pergaulan Internasional dan terus digambarkan dalam peta dunia.

Ucap Mas Menteri, “Mahasiswa dan dosen harus saling berkoordinasi, yang menjadi agenda mahasiswa harus diketahui dan didiskusikan oleh dosen melalui proses bimbingan, dan tentunya agenda yang dipilih tersebut harus relevan dengan program pemerintah dan diberikan persetujuan dari pemangku kebijakan di perguruan tinggi. Imbuhnya mendiskusikan tentang muatan dan konten belajar mahasiswa dapat dibangun melalui diskusi dengan dosen agar dapat menciptakan suatu kurikulum yang mandiri, atau disebut dengan *projects independent study*. Mahasiswa memberikan sumbangsih pada level desa sebagai projek kuliah di desa dalam kurung dua semester dan kontribusinya dapat dirasakan. Kemudian mahasiswa dapat menentukan tempat kuliah antar universitas atau pertukaran pelajar baik pada skala nasional maupun internasional.”(Prodjo, 2020)

Menyahuti tentang program MBKM dan fenomena dunia pendidikan di era 4.0, maka regenerasi yang ditempa di perguruan tinggi mengalami pergeseran kurikulum yang signifikan. Fakta yang paling menonjol adalah untuk mereka mahasiswa calon guru, dimana nilai-nilai filosofis guru mengalami makna baru akibat transisi yang dipola oleh perubahan akibat pandemi, era industri 4.0 dan MBKM. Era perubahan yang serba cepat ini mendesain hal baru dimana dari pemaknaan guru sebagai sumber belajar bergeser menjadi guru penuntun sumber belajar.

Perubahan ini sekilas tidak tampak pemaknaanya, namun jika ditelusuri secara peran dan tanggung jawab maka guru di era sekarang dan di masa depan menjadi *guideline* kepada murid agar belajar secara mandiri dan kolaborasi dapat terarah dan terkontrol terhadap tanggung jawab pedagogisnya.

Guru layang menjadi *guideline* dimaknai sebagai guru yang berada dalam ruang-ruang digital dan tetap menjadi penuntun garis akurasi capaian belajar siswa dan diduga guru akan dihadapkan pada persoalan ruang virtual tentang bagaimana kemampuan guru dalam penuntun konten pengetahuan belajar siswa dan keamanan *cyber pedagogy* dalam kesiapan mengelola dan manajemen ruang virtual tersebut. Maka tuntutannya calon guru harus mampu menguasai peran tersebut agar dapat terampil mengajar dan mendidik secara efektif, efisien, tepat dan terukur (*contentknowledge*) dan mampu mendayagunakan dan mendaya hasilkan teknologi sebagai media belajar di era industri 4.0

Keberadaan era industri 4.0 ini menunjukkan ruang kompetitor yang rigid. Oleh karena itu upaya mempersiapkan kualitas manusia harus segera dilakukan agar mampu bersaing untuk bertahan di era 4.0 ini. Maka pendidikan menjadi jalan utama untuk meningkatkan kualitas manusia tersebut, dengan mengintegrasikan teknologi *cyber* agar internet menjadi atau IOT *internet of things* dan melahirkan IOE *internet of everything*. Ujung tombak pendidikan adalah guru. Dalam menghadapi pendidikan 4.0 ini, guru harus mampu menggunakan teknologi siber dalam kemampuan pedagogiknya. Kemampuan pedagogik adalah kemampuan pemahaman, perancangan, pelaksanaan dan evaluasi hasil belajar siswa (Oknaryana et al., 2020)

Menganut apa yang diutarakan Jamaludin tentang bagaimana manusia akan layak hadir di masa depan atau sebaliknya menjadi orang yang terdisrupsi, karena adanya perubahan zaman dari persoalan pandemik, perubahan kebijakan pemerintah dan era industri 4.0 dianggap proses seleksi yang sangat ketat untuk menentukan manusia siapa saja

yang mampu lolos uji seleksi dan uji kelayakan (Jamaludin et al., 2020)

Mengambil tema tentang guru layang pada kajian ini peneliti berupaya melihat jejak aktivitas para mahasiswa sebagai calon guru untuk menjadi guru layang masa depan tentang kesiapan dan kematangan dalam kecakapannya mengenal dan memahami atribut teknologi dan layak menjadi tamu istimewa di ruang *cyber pedagogy*. Karena masa depan akan terus diwariskan dan harus berkelanjutan maka di awal pembahasan penulis mengutarakan tentang pendidikan memiliki peran vital dalam upaya menyambut peradaban bangsa dan pendidikan menjadi langkah paling strategis untuk menciptakan kualitas manusia Indonesia, untuk itu guru layang memposisikan dirinya sebagai garda terdepan pada era industri 4.0.

METODE

Kajian penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memaparkan kemampuan calon guru dalam menggunakan teknologi pada saat perkuliahan berlangsung di mata kuliah Penelitian Ilmu Sosial Semester VI Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, subjek penelitiannya adalah rombongan belajar pada mata kuliah penelitian ilmu sosial tahun ajaran 2020-2021.

Instrumen dalam pengumpulan data penelitian ini yaitu mengamati aktivitas belajar calon guru tentang bagaimana kemampuan *cyber pedagogy* dalam melihat isu mutakhir kajian PKn dan literasi teknologi sebagai peran vital dalam pendidikan 4.0. Analisis deskriptif terhadap temuannya dengan merepresentasikan konten isu dalam rencana penelitian mahasiswa yang dapat dilihat pada lembar kerja mahasiswa dan *cyber pedagogy* sebagai pengetahuan dan penerapan tentang teknologi mutakhir, kemudian ditarik kesimpulan

tentang bagaimana profil calon guru dalam *cyber pedagogy* tentang isu publik *content mutakhir* dan literasi teknologi sebagai *smart education*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan melalui observasi dan pengamatan langsung pada aktivitas mahasiswa pada saat pelaksanaan perkuliahan melalui virtual atau dalam jaringan, kemampuan mahasiswa sebagai *user* terlihat dengan atribut teknologi yang memadai misalnya perangkat lunak seperti PC, *smartphone*, paket data dan jaringan yang memadai. Atribut teknologi di era 4.0 ini adalah syarat utama yang wajib dilengkapi, selanjutnya penelusuran melalui penggunaan atau pemanfaatan atribut tersebut dapat dilihat dengan kematangan *user* yang sudah siap dengan arahan atau tunjuk ajar yang relatif singkat dan sederhana, mereka para mahasiswa dapat menangkap dan mampu menerapkannya.

Mahasiswa sebagai calon guru tergolong pada generasi Z atau disebut dengan *i-generation* atau generasi internet, menurut penelitian yang dilakukan Bencsik & Machova yaitu pada generasi Z terdapat beberapa aktivitas yang menonjol dalam penelusuran informasi dan penggunaan teknologi, aktivitas ini menjadi hal yang rutin karena telah menjadi bagian dari dirinya karena kebutuhan hidupnya, alasan ini dikuatkan dengan adanya mereka yang lahir pada saat akses terhadap informasi dan komunikasi ditengarai oleh internet, dan internet tersebut menjadi bagian dari budaya global hingga ia tumbuh dewasa, rentang tahun mereka lahir pada tahun 1995-2010 sehingga berdampak pada kontribusi nilai, cara memandang, dan orientasi. (Bencsik & Machova, 2016)

Mahasiswa dengan teknologi sudah terbangun keakraban bagi dirinya, sebut saja *smart education* menjadi organ tubuhnya yang baru, karena dapat digunakan perannya

untuk memenuhi dan melengkapi kebutuhan dirinya. Atribut-atribut teknologi dalam aktivitas perkuliahan tidak menjadi sesuatu yang mengejutkan bahkan ini justru sebuah keharusan atau kebutuhan bagi generasi tersebut.

Ditambah lagi dengan budaya global yang dikenal dengan era Industri 4.0 mahasiswa sudah siap hadir menjadi tamu istimewanya. Melalui lembar kerja mahasiswa yang disinergikan dengan teknologi terlihat dengan adanya penelusuran referensi melalui mesin pencari *searchengine* di *platform google scholar* atau *google cendekia* baik dalam bentuk buku maupun jurnal.

Kemudian pengerjaan artikel dalam bentuk makalah maupun *critical chapter book* ataupun *critical journal review* terlihat dengan menggunakan *google dokumen* agar dapat terkoneksi dengan *typo online* tujuannya untuk mendeteksi kesalahan kata kemudian menyempurnakan kalimat. Kemudian mahasiswa mengecek plagiat atau *similarity* sebagai upaya terakhir sebelum laporan lembar kerja tersebut diunggah melalui *platform media e-learning* yang telah disediakan kampus.

Menurut Cushla Kapitzke, pada dimensi pendidikan yang melihat bagaimana kebijakan pemerintah di perguruan tinggi yaitu proses pendidikan di perguruan tinggi yang mengalami guncangan di bawah pengaruh pergeseran tatanan perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi di era *disruption*, pada komunitas masyarakat teknologi informasi pasca-industri. Dengan beredarnya secara masif tentang kemutakhiran teknologi komunikasi dan informasi merupakan faktor konstitutif kemudian berdampak pada pergeseran nilai-nilai filosofis pendidikan dan dimensi pedagogis yang terjadi di dinding kelas.

Lanjut Kapitzke memaparkan bagaimana mahasiswa dan dosen sebagai *user* yang dibuat dari teknologi *online*

dalam satu konteks pendidikan dan dosen menjadi pelayan online. *Cyber* teknologi dan aktivitas pedagogis dipadukan tidak hanya sebagai media, tetapi juga sebagai aktivitas praktik-praktik sosial. Memfokuskan pada aspek pembelajaran dan pengajaran sebagai praktik transformatif. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat empat fitur pedagogis utama dari *pedagogi cyber* yaitu; mengajar dan belajar sebagai aktivitas mengarahkan diri sendiri; perubahan identitas mahasiswa dan persepsi diri; bentuk baru teknoliterasi, dan E-tutorial. Dan temuannya yang paling koheren adalah pedagogi online membentuk spasialitas baru, multiliterasi, identitas komunikasi dan pembelajaran (Kapitzke, 2000).

Dalam hal ini *cyber pedagogi* menemukan sesuatu hal yang baru dimana kemampuan media *online* dalam melacak tentang sejauh mana sumber belajar dihubungkan dengan masalah, lalu dituangkan ke dalam lembar kerja mahasiswa atau dipublikasi tanpa mengenal batasan ruang dan waktu, kemudian tahapan-tahapan penjabaran meyakini strukturasi yang berkaitan sumber belajar antara relasi ide antar komunitas sosial diruang *offline* maupun *online* dalam struktur kehidupan yang integratif, futuristik dan holistik.

Guru layang yang digambarkan oleh peneliti adalah mereka calon mahasiswa yang siap hadir menjadi guru masa depan dalam ruang *cyber pedagogy* yang akan menjadi *guideline*. Maka guru layang adalah pendidik dan pengajar di ruang *cyber pedagogy* yang tetap menerapkan amanah bapak pendidikan Ki Hajar Dewantara yaitu di hadapan para murid, guru layang menjadi teladan dan panutan untuk menuntun atau tunjuk ajar di ruang-ruang digital, memberikan arahan bagaimana penelusuran sumber belajar di ruang-ruang digital, *platform internet*, maupun sosial media maka hal ini dikenal dengan istilah “ing ngarso sung tulodo”.

Di tengah guru layang membangun motif-motif belajar secara mandiri maupun kolaborasi yang dapat dikendalikan di manapun dan kapanpun dinamai dengan “ing madyo mangun karso”. Di belakang guru layang berperan dalam memberikan penguatan dan membangun rasa percaya diri pada siswa agar kemandirian dan keseriusan dapat mewujudkan mental siswa secara kreatif, inovatif dan tanggung jawab disebut dengan istilah “tut wuri handayani”.

Menurut Agus Sudibyo dalam karyanya “Jagad Digital: Pembebasan dan Penguasaan” mengatakan, ruang virtual dianalogikan seperti kerumunan interaksi dan komunikasi manusia di jalan raya, aktivitas kehidupannya digiring pada ruang tersebut dengan fasilitas atau media yang menjadi tempat atau alat pertemuan, mengikuti dan meneruskan, serta menghadirkan alat pengintai (CCTV) berada pada tiap simpang jalan (Sudibyo, 2019).

Guru layang memosisikan dirinya seperti halnya CCTV pada proses belajar mengajar. Guru layang menjadi penentu garis akurasi capaian belajar siswa karena itu kemampuan guru dalam menuntun konten pengetahuan belajar siswa dan kemampuan *cyber pedagogy* dalam kesiapan mengelola dan manajemen ruang virtual tersebut harus mahir dan akuntabel, maka tuntutan guru layang harus mampu menguasai peran tersebut agar dapat terampil mengajar dan mendidik secara efektif, efisien, tepat dan terukur dalam *contentknowledge* dan mampu mendayagunakan dan mendaya hasilkan teknologi sebagai media belajar di era industri 4.0.

Selaras dengan penelitian yang telah dilakukan Sintawati dan Indirani bahwa revolusi industri 4.0 pada dimensi pendidikan bagaimana upaya mengkonstruksi desain pembelajaran yang melibatkan atribut teknologi tersebut istilah ini digambarkan oleh para ahli pendidikan dengan *cyber*

pedagogy. Tuntutan era pendidikan 4.0 memaksa guru agar dapat menggunakan teknologi untuk diimplementasikan kedalam proses belajar mengajar secara terpadu. Kecakapan guru dalam menggunakan teknologi tersebut dapat dilihat dalam *Technological Pedagogical Content Knowledge*. TPaCK merupakan *integration of theoretical frameworks* dalam teknologi, pedagogik, dan materi pelajaran dalam pembelajaran (Sintawati & Indriani, 2019)

Kendatipun demikian era guru yang dimaksudkan adalah pendidik dan pengajar menjadi tamu istimewa di industri 4.0 namun masih ditemukan gagap dalam teknologi pada praktik-praktik pendidikan, hal ini dikemukakan oleh Sukaesih bahwa masih adanya guru yang tidak memahami bahkan belum mengenal tentang aktivitas teknologi 4.0 pada penerapan proses belajar mengajar (PBM), penerapan teknologi masih jarang dijumpai di sekolah-sekolah dalam praktik berjalannya proses tersebut, baik digunakan sebagai sumber belajar siswa maupun diterapkan menjadi media pembelajaran.

Tujuan dari teknologi ini hadir pada ruang-ruang kelas siswa adalah untuk mempermudah tercapainya kompetensi belajar siswa, maka teknologi harus dihadapkan kepada guru yang siap dan mahir sebagai *user* agar kemampuan kompetensi guru secara profesional dan pedagogiknya dapat terintegrasi dalam pelaksanaan proses belajar mengajar (Sukaesih et al., 2017)

Hal yang paling mendasar selain penguasaan kompetensi, menjadi guru di era pendidikan 4.0 harus mampu menguasai teknologi dan mengakrabkan diri pada *cyber pedagogy*, karena jika tidak maka guru akan terdisrupsi oleh perubahan yang tidak di duga dan melaju cepat kemutakhirannya, menjadi guru dengan mental kreatif dan inovatif akan menghantarkan proses belajar mengajar yang

sesuai dengan kebutuhan para tamu generasinya. menurut Jamaludin bahwa era digital merupakan kondisi perubahan sosial yang dikonstruksi oleh perkembangan teknologi, kemapanan bagi mereka yang hadir menjadi tamu digital memiliki syarat yang harus dilengkapi agar dapat aktif dan berpartisipasi di ruang tersebut, namun layak tidaknya tamu tersebut tidak diukur dari keterlibatannya misalnya pengikut trend yang terbawa arus, tetapi peran manajemen yang mengontrol dan mengendalikan ruang tersebut sebagai media kreatif dan inovatif agar ia tahu kehendaknya untuk apa dan supaya apa berada di ruang tersebut (Mastuti et al., 2020)

Jika melihat temuan-temuan tersebut dan dukungan penguatan referensi maka dapat dideskripsikan bahwa untuk menyambut guru di masa depan pada aktivitas ruang virtual *cyber pedagogy* maka guru layang yang akan menjadi primadona di era pendidikan 4.0 sudah dapat dirasakan kesiapan dan kematangannya, peran pemerintah dan perguruan tinggi harus cepat tanggap dalam mendesain fasilitas dan sarana yang mengupayakan ketercapaian untuk menyambut revolusi pendidikan 4.0. *Platform* internet sebagai atribut-atribut digital yang disuguhkan kepada para mahasiswa menjadi sinergitas yang ideal dan mutakhir dengan mengupayakan penyelenggaraan desain pendidikan pembelajaran, penelitian dan pengabdian yang berbasis digital.

Kesiapan dan kecakapan profil lulusan calon guru dengan melihat trend masa depan maka membutuhkan keterlibatan peran yang terintegritasi dari pemerintah, perguruan tinggi dan target capaian lulusan. Mendayagunakan peran dan kemampuan yang ada secara total baik melalui aspek pengetahuan, sikap maupun tindakan. Menciptakan warga negara yang aktif dan berpartisipasi untuk melibatkan dirinya dalam *cyber pedagogy* adalah proyek pendidikan 4.0, hal ini

untuk menangkis dikotomi guru sebagai kaum yang gagap teknologi.

SIMPULAN

Kemapanan *cyber pedagogy* sebagai pengetahuan dan penerapan *smart education* yang menganut referensi teknologi mutakhir dapat dilacak pada peran aktivitas profil calon guru di Prodi PPKn, mereka para mahasiswa telah mengenal atribut-atribut *cyber pedagogy* sebagai wahana *smart education* untuk menuju guru di masa depan yang dibangun melalui kecakapan pengetahuan, sikap dan tindakan. Maka perlu pembiasaan sebagai penguatan bekal diri sebagai calon guru agar dapat diimplementasikan dalam dunia pengabdian, menyiapkan mereka agar kelak tidak terdisrupsi oleh tuntutan keadaan sebagai guru di era *cyber pedagogy*.

Gagap teknologi menjadi PR bersama antar civitas akademik dan pemerintah agar dapat menangkis ketergerusan zaman tersebut, mengingat era 4.0 menggiring pada isu transformasi digital di semua bidang, mendorong mahasiswa menjadi pembelajar sepanjang hayat yang berkompentensi di bidangnya dengan basik digital, gebrakan kompetensi abad 21 yang diklasifikasikan *emerging skills*, pentingnya pengetahuan lintas/inter/trans disiplin sejak awal sebagai bekal diri, kebutuhan mendasar tentang literasi teknologi dan literasi data, serta meningkatkan *Employability* dan *Digital Talent* sebagai lompatan akurasi tren pendidikan 4.0.

Dengan dibekali cara pandang dan rancangan dalam pembelajaran daring, etiket pembelajaran daring dan sikap belajar yang positif, pengembangan modul digital dan strategi penyampaian materi yang dikembangkan secara virtual, penguatan interaksi dan komunikasi dalam menciptakan keterlibatan pembelajar baik peserta didik maupun *peer group*,

asesmen dan evaluasi berkelanjutan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Harapannya agar mendayagunakan guru yang menjadi peran sentral dalam mencetak peradaban bangsa, terlebih kampus menjadi induk percetakan tersebut harus mampu menjadi laboratorium yang tepat dan akurat dalam meraih masa depan, oleh karena itu guru layang dalam wacana peneliti diharapkan berperan penting dalam pengabdian kepada bangsa dan negara yang siap berdaya guna, daya hasil dan daya saing karena guru layang harus mampu menerjemahkan bahasa masa depan kepada para muridnya secara terang benderang agar kelak mereka (peserta didik) tahu akan menjadi apa dan untuk apa.

Daftar Pustaka

- Bencsik, A., & Machova, R. (2016). Knowledge sharing problems from the viewpoint of intergenerational management. *ICML 2016-4th International Conference on Management, Leadership and Governance: ICML 2016*, 42.
- Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jamaludin, Hidayatulloh, A., Nururrochman, Sudarsana, I. K., Simarmata, M. M., Kurniawan, I., Soetijono, Tua, R., Siregar, Silalahi, M., Sulaiman, O. K., Saputra, S., Masrul, Setianto, A. Y., Purba, R. A., Karwanto, Sari, I. N., & Hariyati, N. (2020). *Belajar dari Covid-19: Perspektif Sosiologi, Budaya, Hukum, Kebijakan dan Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Jamaludin, J. (2020). Membangun Nalar Pengetahuan Warga Negara Melalui Buku Digital Dikalangan Mahasiswa. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(2), 769–776. <https://doi.org/10.34007/jehss.v3i2.296>
- Kapitzke, C. (2000). Cyber pedagogy as critical social practice in a teacher education program. *Teaching Education*, 11(2), 211–229.
- Mastuti, R., Maulana, S., Iqbal, M., Faried, A. I., Arpan, A., Hasibuan, A. F. H., Wirapraja, A., Saputra, D. H., Sugianto, S., & Jamaludin, J. (2020). *Teaching from home: Dari belajar merdeka menuju merdeka belajar*. Yayasan Kita Menulis.
- Oknaryana, M., Jean, Elikal, Z., & YolandaFitri. (2020). Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Ekonomi Dalam Menghadapi Era Pendidikan 4.0 Di Kota Padang. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*.
- Prodjo, wahyu adityo. (2020). *Merdeka Belajar, Ini Contoh Kegiatan Belajar di Luar Kampus dari Nadiem Makarim*. Kompas.Com. <https://edukasi.kompas.com/read/2020/01/25/23320631/merdeka-belajar-ini-contoh-kegiatan-belajar-di-luar-kampusdari-nadiem?page=all>
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019*, 1(1), 417–422.
- Sudibyo, A. (2019). *Jagat Digital: Pembebasan dan Penguasaan*. Kepustakaan populer gramedia.
- Sukaesih, S., Ridlo, S., & Saptono, S. (2017). Analisis kemampuan technological pedagogical and content knowledge (TPACK) calon guru pada mata kuliah PP Bio. *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)*, 58–64.

Pemanfaatan Teknologi Multimedia dalam Pembelajaran di Era *New Normal*

Rizka Harfiani

ABSTRAK

Teknologi kini menjadi suatu hal yang penting, termasuk dalam peningkatan pendidikan, salah satunya adalah dengan pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran. Tulisan ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran di era *new normal* sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan. Artikel ini mengumpulkan data dengan menggunakan metode *library research* yaitu mengumpulkan beberapa hasil penelitian terkait pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran, yang kemudian dianalisis secara kualitatif deskriptif, sehingga diperoleh hasil terkait pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran, disertai dengan keunggulan dan kelemahannya. Kesimpulan dari tulisan ini bahwa teknologi multimedia dalam pembelajaran jika digunakan secara tepat, maka memiliki manfaat dan peran yang sangat mendukung dalam peningkatan kualitas pendidikan, di antaranya adalah dalam meningkatkan sumber daya guru, menjadikan pembelajaran lebih bermakna, menarik, menyenangkan, dan bermutu, serta menjadikan kualitas pembelajaran lebih efektif dan efisien, dan ini tentunya akan berbanding lurus dengan peningkatan prestasi siswa.

Kata Kunci: *Teknologi, Multimedia, Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran di era *new normal* kini sudah menjadi suatu kebutuhan, untuk itu Kemendikbud memiliki tanggungjawab dalam melahirkan pakar-pakar dibidang teknologi dan ilmu pengetahuan, sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Sadar akan munculnya beraneka ragam teknologi di masa mendatang, maka penting kiranya bagi generasi tunas bangsa dipersiapkan sistem nilai, pengetahuan, dan keterampilan sehingga diharapkan tumbuh daya kreativitas dan inovasi. Perlunya suatu cara menggali potensi inovasi generasi masa depan agar unggul dalam menjalani kehidupannya, mengingat bahwa potensi inovasi memiliki kapasitas yang tidak terbatas. Namun kini tampak adanya kesenjangan perspektif antara guru dan siswa. Sebagian guru umumnya merupakan generasi tempo dulu atau dikenal dengan '*baby boomers*' dan sebagian lagi sudah masuk dalam generasi milenial. Sedangkan siswa sudah merupakan generasi '*digital native*' yang hidup di lingkungan yang cenderung menggunakan teknologi serba canggih, sehingga memiliki karakter yang berbeda (Sujak, 2020).

Teknologi multimedia telah memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih dinamik dan bermutu. Aplikasi-aplikasi pembelajaran yang dihasilkan oleh teknologi multimedia menghadirkan ide-ide baru sebagai bahan pembelajaran yang memotivasi siswa untuk menjelajah isi pembelajaran, sehingga memperkaya strategi pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih optimal, efisien dan efektif.

Menurut Turban, dkk., dalam Fathurrohman (2012), teknologi multimedia adalah penggunaan beberapa media, minimal dua jenis media, baik itu input dan output yang

digunakan secara kombinasi, media ini dapat berupa tulisan (teks), animasi, audio (suara atau musik), grafik, gambar, ataupun video. Jadi dapat dikatakan bahwa multimedia adalah penggabungan beberapa media, hingga menjadi satu alat komunikasi atau pengantar informasi dalam suatu sistem komputer.

Hampir seluruh ahli pendidikan merekomendasikan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yang dijalankan oleh guru, agar materi pembelajaran dapat ditangkap oleh siswa melalui berbagai indera. Oleh karena itu maka penggunaan multimedia dalam pembelajaran menjadi salah satu pilihan terbaik agar pembelajaran memberikan kesan yang mendalam dan bermakna. (Fathurrohman, 2012).

Salah satu dampak pandemi *Covid-19* yang melanda banyak negara di dunia, termasuk di Indonesia, memaksa sektor pendidikan untuk merubah strategi pembelajaran demi menjaga kesehatan. Yang pada awalnya model pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka di kelas dalam lingkungan sekolah, kini bertransformasi ke sistem pembelajaran daring (dalam jaringan), dimana siswa menjalankan proses pembelajaran dari rumah. Kini, setelah bangsa Indonesia melalui masa pandemi, muncul era baru yang dikenal dengan era *new normal*. Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara *online*(daring) menjadi salah satu pilihan dalam pelaksanaan sistem pembelajaran (Qorib & Harfiani, 2021).

Untuk menjalani sistem pembelajaran *online* ini, tentu saja peran multimedia menjadi sangatlah penting. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka artikel ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan penggunaan teknologi multimedia dalam pembelajaran, baik dalam pembelajaran *offline* maupun *online*.

Semakin pesatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, menyebabkan munculnya fenomena baru dalam segala aspek kehidupan, salah satunya pada aspek pendidikan. Potensi besar pada perkembangan teknologi multimedia dapat menggeser cara manusia dalam memperoleh informasi maupun cara belajar.

Kini manusia dapat dengan mudah dan cepat dalam mendapatkan informasi melalui media teknologi yang terhubung dengan internet. Lembaga pendidikan sebagai suatu sistem lingkungan pendidikan yang membentuk sumber daya manusia, tentunya tak ingin tergilas oleh kemajuan zaman, khususnya dalam penggunaan teknologi multimedia yang sangat mendukung berbagai aktivitas pembelajaran.

Munculnya berbagai problematika di lembaga pendidikan dalam pemanfaatan teknologi multimedia amat dirasakan, khususnya bagi tenaga pendidik yang belum melek digital teknologi. Karena kini lembaga pendidikan mulai berlomba-lomba dalam menciptakan suatu model pembelajaran dengan menggunakan teknologi multimedia interaktif. Artikel ini akan membahas tentang keunggulan, manfaat, serta kelemahan dalam pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran, dimana pada era *new normal* ini pemanfaatan multimedia menjadi sesuatu yang urgen dalam proses pelaksanaan pembelajaran khususnya yang menerapkan metode daring atau pembelajaran jarak jauh.

METODE

Artikel ini disusun dengan menggunakan metode penelitian kepustakaan atau *'library research'*, yaitu dengan cara memperoleh informasi maupun data yang bersumber dari kepustakaan, seperti buku, artikel ilmiah, majalah, dokumen, dan juga mengumpulkan beberapa hasil-hasil penelitian terkait dengan pemanfaatan teknologi multimedia dalam

pembelajaran, untuk kemudian dianalisis secara kualitatif deskriptif mengenai peran kebermanfaatannya dari segi keuntungan maupun kelemahan dalam penggunaannya.

Semakin canggihnya teknologi zaman kini, membuat manusia tidak lagi kesulitan dalam mengumpulkan data ataupun informasi yang dibutuhkan. Demikian juga halnya dalam penulisan suatu karya ilmiah yang bertujuan untuk memberikan penemuan baru (*novelty*) atau menganalisis suatu keadaan maupun peristiwa, hingga menjadi suatu informasi baru yang bermanfaat bagi kemashlahatan manusia.

Sebagaimana halnya dengan artikel ini, penulis mencoba meramu berbagai informasi yang diperoleh dari hasil-hasil penelitian yang telah terbit dalam jurnal-jurnal ilmiah, untuk kemudian dianalisis, hingga menemukan kebermanfaatannya teknologi multimedia khususnya dalam kegiatan pembelajaran, serta kelemahan dan kendala yang ditemui, agar dapat segera dicari solusi dalam mengatasi kendala tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian terkait penggunaan teknologi multimedia telah banyak dilakukan, dalam tulisan ini akan dijelaskan secara singkat dan kontekstual beberapa hasil penelitian yang memfokuskan pada pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia.

Atmawarni pada tahun 2011 meneliti tentang implementasi multimedia interaktif dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan. Hasil penelitian dari Asmawati ini menemukan bahwa penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran, dapat mendorong siswa lebih komunikatif dan interaktif, sehingga proses belajar mengajar memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa (Atmawarni, 2011).

Kemudian di tahun 2013, Purwanto dan Riadi meneliti tentang suatu cara yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan komunikasi data serta jaringan komputer. Solusi yang ditawarkan adalah dengan memberikan materi *subnetting*, sebagai sebuah media bantu, sehingga mahasiswa menjadi mudah dalam mengimplementasikan materi perkuliahan sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran yang diharapkan. Hasil penelitian ini menjadi salah satu bukti bahwa penggunaan multimedia dapat menjadi suatu solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan bermutu (Purwanto & Riadi, 2013).

Suyoso dan Nurohman pada tahun 2014 meneliti tentang media pembelajaran digital dengan mengembangkan suatu bentuk modul elektronik berbasis web yang dapat diakses melalui *smartphone android*. Penelitian tersebut menghasilkan suatu modul elektronik yang berbasis *web* dalam *mobile version format* yang memanfaatkan *blog wordpress.com*. Temuan dari penelitian ini menyatakan bahwa modul elektronik ini mampu meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa, sehingga sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, temuan ini sudah melalui tes dengan skor normalisasi yang diperoleh sebesar 0,32 serta telah melalui uji penilaian dari ahli media dan ahli materi (Suyoso & Nurohman, 2014).

Bakkidu dan Sumartini juga meneliti tentang manfaat teknologi multimedia dalam kegiatan belajar mengajar. Temuan penelitian menyatakan, hampir seluruh pendidik sesungguhnya telah memahami dan sadar akan pentingnya multimedia dalam proses pembelajaran. Bahkan guru juga sudah mampu dalam penggunaan multimedia, serta memadukan media asli dengan media visual, namun terkendala dengan masih kurangnya sekolah menyediakan media pembelajaran, serta hambatan dari kurangnya

kemampuan guru dalam memanfaatkan multimedia secara tepat, mengingat pemanfaatan multimedia juga harus memperhatikan tujuan penggunaannya yang bervariasi. Namun guru juga berupaya dalam menciptakan media pembelajaran secara mandiri, sehingga mampu mengatasi kendala yang dihadapinya (Bakkidu & Sumartini, 2014).

Suhirman di tahun 2015 meneliti tentang penggunaan multimedia yang secara khusus dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian menyatakan, penggunaan multimedia mampu menstimulus perasaan dan daya pikir, serta memotivasi mahasiswa dalam menangkap materi perkuliahan secara bermakna, berkesan, berkualitas, dan menyenangkan. Sehingga capaian pembelajaran yang meliputi sikap, pengetahuan, serta keterampilan, baik itu keterampilan umum maupun keterampilan khusus dapat tercapai secara efektif dan optimal. Eksistensi multimedia mampu memperluas makna pendidikan agama Islam dari berbagai sudut pandang, sehingga dapat diimplementasikan dalam lingkungan akademik (Suhirman, 2015).

Kemudian di tahun 2015, Suyantiningsih, dkk., meneliti tentang pengembangan pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran yang berbasis pada pendekatan ilmu pengetahuan atau '*scientific approach*' yang dikaitkan dengan pengembangan nilai-nilai karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola penggunaan multimedia yang berbasis *scientific approach* mampu mengintegrasikan penanaman nilai-nilai karakter peserta didik dengan tervalidasinya multimedia tersebut oleh ahli media dan materi (Suyantiningsih et al., 2016).

Kurniawati, dkk. di tahun 2018 meneliti tentang pengembangan media pembelajaran yang berfundamen multimedia interaktif, yang menguji tentang kelayakannya dalam kegiatan pembelajaran, serta bagaimana respon peserta

didik terhadap penggunaan multimedia tersebut. Penelitian R&D ini memperoleh temuan bahwa ternyata penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran sangat layak untuk dikembangkan dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kelayakan tersebut telah melalui uji coba dari ahli materi dan media, serta respon siswa dengan kriteria sangat tinggi yaitu sebesar 95% dan untuk uji coba pemakaian produk multimedia mencapai 94% (Kurniawati et al., 2018).

Pada tahun yang sama 2018, Miftah meneliti tentang pembelajaran interaktif dengan menggunakan teknologi multimedia. Temuan penelitian ini menyatakan, multimedia memberikan peran dan sumbangsih yang besar dalam suatu proses pembelajaran, sebagai sebuah media pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Semakin berkembangnya produk-produk teknologi informasi dan komunikasi yang variatif memberikan tawaran beragam media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dalam belajar, sehingga akan mampu mengoptimalkan prestasi siswa. Upaya mempersiapkan SDM, khususnya guru dalam peningkatan kemampuan mengadopsi dan mengaplikasikan teknologi multimedia merupakan salah satu factor terpenting dalam pelaksanaan pembelajaran interaktif (Miftah, 2018).

Lestari dan Wirasty, melakukan penelitian yang sejalan dengan Miftah (2018), yaitu upaya dalam meningkatkan minat siswa melalui pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi multimedia dalam pembelajaran. Hasil penelitian menyatakan, faktor penting yang harus dilakukan adalah meningkatkan kompetensi tenaga pendidik/guru, terutama ditujukan agar guru terampil dalam merancang media pembelajaran digital. Hal ini dilandasi berdasarkan temuan yang menunjukkan bahwa masih minimnya pengetahuan guru dalam mengaplikasikan teknologi media informasi dan

komunikasi, seperti penggunaan komputer dan laptop. Sedangkan secara nyata diakui bahwa teknologi digital menawarkan berbagai kecanggihan, yang mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa lebih berminat untuk belajar (Lestari & Wirasty, 2019).

Suyandaru di tahun 2020 meneliti tentang penerapan multimedia dalam pembelajaran yang efektif. Artikel ini memuat penelitian yang menganalisis temua para peneliti dengan menggunakan metode pembandingan kuantitatif. Hasil dari analisis tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik mulai dari yang terendah 0,1 % hingga capaian tertinggi 1,2 % (Suyandaru, 2020).

Penelitian terbaru di tahun 2021 dilakukan oleh Wulan dan Setiarini yang meneliti tentang penggunaan *Scrimba* sebagai salahsatu multimedia dalam pembelajaran interaktif yang memberikan kemudahan kepada mahasiswa dalam mempelajari *framework*. Hasil penelitian membuktikan bahwa *scrimba* memberikan kontribusi yang positif terhadap tingkat kepuasan dan pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan (Wulan & Setiarini, 2021).

Berdasarkan uraian beberapa penelitian di atas maka dapat dianalisis keunggulan, manfaat, dan kelemahan dari pemanfaatan multimedia dalam kegiatan pembelajaran, pada pembahasan di bawah ini:

Pertama, keunggulan multimedia dalam pembelajaran. Dari uraian hasil-hasil penelitian di atas dapat diketahui dan dianalisis, penggunaan perangkat multimedia sebagai media pembelajaran memiliki banyak keunggulan jika dibandingkan dengan perangkat media pembelajaran konvensional. Beberapa keunggulan multimedia, diantaranya adalah:

- 1) Penggunaan teknologi multimedia dalam proses

pembelajaran melibatkan semua unsur-unsur indra, sehingga lebih memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran.

- 2) Pada beberapa strategi dan materi pelajaran, penggunaan multimedia terbukti mampu mengefektifkan waktu pembelajaran.
- 3) Penggunaan multimedia memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan atau menyampaikan materi pelajaran.
- 4) Dengan menggunakan perangkat multimedia, siswa menjadi lebih cepat dan mudah dalam menerima dan memahami pelajaran.
- 5) Penggunaan multimedia memudahkan siswa dalam memahami pelajaran, karena materi pembelajaran yang abstrak dapat menjadi konkrit dan nyata.
- 6) Penggunaan multimedia mampu mengatasi kendala ruang dan waktu, sehingga siswa yang belum mampu memahami materi pelajaran di sekolah atau kelompoknya, dapat mengulang materi pelajaran tersebut di rumah, dengan pembahasan yang sama persis seperti yang diperolehnya di sekolah.
- 7) Perangkat multimedia sebagai media bantu pelajaran dapat diintegrasikan dengan beragam bidang pelajaran, serta mampu membangun dan pengembangan nilai-nilai karakter siswa.
- 8) Penggunaan multimedia pada pembelajaran interaktif, dapat meningkatkan respon siswa dalam belajar.
- 9) Beragam variasi produk multimedia yang ditawarkan sebagai media pembelajaran, dapat meningkatkan kualitas pendidikan

Dari uraian di atas, dapat dibahas bahwa perangkat multimedia banyak memiliki keunggulan sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sebagai upaya

dalam peningkatan mutu pembelajaran dan mutu pendidikan. Pernyataan tersebut telah dibuktikan dari beberapa hasil penelitian, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Purwanto & Riadi (2013) menyatakan, penggunaan multimedia mampu memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami dan menerima pelajaran, sehingga perangkat multimedia dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih bermutu.

Penelitian Purwato & Riadi di atas diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Suyatiningsih, dkk. (2016) yang membuktikan, multimedia memiliki keunggulan yang mampu berintegrasi dalam pengembangan nilai-nilai karakter siswa. Serta penelitian dari Kurniawati, dkk. (2018) yang meneliti keunggulan multimedia dalam pembelajaran interaktif, yang mendapatkan respon yang tinggi dari peserta didik.

Kemudian didukung juga oleh penelitian Miftah (2018) yang menyatakan keunggulan multimedia adalah mampu menawarkan berbagai jenis variasi media pembelajaran yang mampu mampu menciptakan pembelajaran interaktif dan siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar.

Kedua, Manfaat multimedia dalam kegiatan belajar. Berdasarkan uraian keunggulan dari penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran di atas dan juga berdasarkan hasil penelitian yang telah diungkapkan pada hasil penelitian, maka dapat dianalisis manfaat penggunaan multi-media dalam pembelajaran, diantaranya yaitu:

- 1) Penggunaan multimedia bermanfaat dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- 2) Penggunaan multimedia bermanfaat dalam meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa.
- 3) Penggunaan multimedia akan mengenalkan teknologi kepada siswa sedini mungkin.

- 4) Penggunaan multimedia bermanfaat dalam meningkatkan sumberdaya guru dan juga membantu guru dalam menyusun atau merancang persiapan mengajar, seperti membuat alat peraga, bahan ajar, display, LKS dan lain sebagainya.
 - 5) Penggunaan multimedia juga bermanfaat dalam pelaksanaan pembelajaran agar menjadi lebih berkesan, bermakna, bermutu, dan menyenangkan, karena media pembelajaran tersebut dapat dilihat, atau dapat bergerak, atau dapat didengar secara langsung oleh peserta didik.
 - 6) Penggunaan multimedia dalam pembelajaran secara tepat dapat menstimulus berbagai perkembangan keserdasan siswa, karena informasi yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan yang mendalam kepada siswa, materi yang diterima siswa pun menjadi lebih seragam, sehingga mengurangi resiko kesalahpahaman.
 - 7) Penggunaan multimedia menjadikan siswa lebih komunikatif dan interaktif dalam proses pembelajaran.
 - 8) Dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran, akan lebih menstimulus perasaan dan pikiran siswa, sehingga pelajaran menjadi berkualitas.
 - 9) Penggunaan multimedia bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan belajar siswa secara aktif, sehingga kegiatan belajar menjadi menarik, menyenangkan, dan bermakna.
 - 10) Penggunaan multimedia dapat memperluas makna dari materi pelajaran, sehingga dapat dikaji dari berbagai aspek dan sudut pandang.
 - 11) Penggunaan multimedia secara tepat sasaran dan sesuai tujuan pembelajaran terbukti mampu menjadikan aktivitas pembelajaran lebih efektif dan efisien
- Uraian terkait kebermanfaatan penggunaan teknologi

multimedia dalam pembelajaran di atas telah dibuktikan dari beberapa hasil penelitian, diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Atmawarni (2011) yang membuktikan, penggunaan multi media mampu membuat siswa lebih komunikatif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran, serta dengan multimedia, pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Suyoso & Nurohman (2014) yang menyatakan bahwa penggunaan multi media bermanfaat dalam meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Suhirman (2015) mengungkap banyak manfaat dari penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran, yaitu mampu menstimulus perasaan, pikiran, dan motivasi siswa, sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna, berkesan, berkualitas, dan menyenangkan, serta mampu memperluas makna pembelajaran dari berbagai aspek dan sudut pandang. Miftah (2018) juga menyatakan bahwa multimedia memberikan manfaat dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa, serta meningkatkan sumberdaya guru.

Penelitian yang dilakukan oleh Suyandaru (2020) yang telah menguji secara kuantitatif dan menyatakan bahwa multimedia memiliki peran dan kontribusi yang besar sebagai sebuah media pembelajaran yang mendukung efektifitas dan keberhasilan kegiatan pembelajaran, sehingga sangat bermanfaat dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Serta penelitian Wulan & Setiarini (2021) yang membuktikan bahwa penggunaan multimedia bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menangkap pembelajaran.

Ketiga, Kelemahan penggunaan multimedia. Selain keunggulan dan banyaknya manfaat dari penggunaan multimedia dalam pembelajaran, terdapat pula kelemahannya yang menyebabkan munculnya kendala dalam pengimplementasian multimedia sebagai media pembelajaran. Beberapa kelemahan dan kendala dalam pengaplikasian perangkat multimedia, diantaranya yaitu:

- 1) Masih kurangnya tenaga ahli dalam pembuatan dan penggunaan perangkat multimedia dalam pembelajaran.
- 2) Penggunaan multimedia juga membutuhkan biaya yang relatif lebih besar.
- 3) Masih kurangnya sekolah-sekolah atau lembaga pendidikan dalam menyediakan fasilitas multimedia sebagai salahsatu sarana pembelajaran.
- 4) Minimnya pengetahuan guru dalam memahami dan menggunakan perangkat multimedia secara tepat.
- 5) Penggunaan multimedia di Indonesia masih belum sepenuhnya menyentuh sekolah-sekolah yang berada di pedalaman, karena masih banyak kendala yang ditemui dalam pengimplemantasiannya.

Terkait kelemahan dari penggunaan multimedia yang menimbulkan adanya kendala dalam pengaplikasiannya, dinyatakan oleh hasil penelitian Bakkidu dan Sumartini (2014) yang menyatakan bahwa masih kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi multimedia sebagai media pembelajaran serta kurangnya sekolah dalam menyediakan media pembelajaran khususnya multimedia sebagai sarana pembelajaran. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Wirasty (2019) yang menyatakan bahwa permasalahan yang sering dijumpai adalah minimnya kemampuan guru dalam mengadopsi perkembangan teknologi informasi.

Upaya dalam mengatasi kendala yang ditemui adalah

guru dapat berkeaktivitas dalam menciptakan media pembelajaran secara mandiri (Bakkidu & Sumartini, 2014), guru juga dapat mengikuti kegiatan pelatihan-pelatihan atau seminar tentang pemahaman dan pengaplikasian teknologi multimedia dalam pembelajaran. Pihak lembaga pendidikan juga harus lebih memperhatikan dalam memfasilitasi sarana pembelajaran, seperti pengadaan multimedia sebagai sebuah media pembelajaran, dengan mengalokasikan anggaran untuk pengadaan multimedia dan peningkatan kompetensi tenaga pendidik.

Selain itu perlu diperhatikan juga dalam penggunaan multimedia bagi peserta didik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sesuai kegunaan, jangan sampai disalahgunakan untuk hal-hal yang negatif yang dapat merugikan siswa itu sendiri dalam masa perkembangannya. Tentunya sangat dibutuhkan kerjasama yang baik antara guru dan orangtua dalam mengawasi penggunaan media yang kini sudah semakin sulit dikendalikan atau dikontrol dalam penggunaannya. Edukasi digital yang tepat sejak dini harus segera dilakukan agar pemanfaatan kecanggihan teknologi dapat diterapkan dengan tepat.

SIMPULAN

Pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran di era *new normal* menjadi sesuatu yang urgen, mengingatkan semakin bervariasinya model dan strategi pembelajaran yang bisa ditawarkan dengan penggunaan multimedia. Multimedia memiliki banyak keunggulan jika dibandingkan dengan media pembelajaran yang bersifat konvensional.

Dari keunggulan tersebut berdampak positif terhadap manfaat yang diberikan oleh perangkat multimedia dalam pembelajaran, diantaranya adalah terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, hasil belajar, dan prestasi

siswa, serta meningkatkan sumberdaya guru. Multimedia juga bermanfaat dalam menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna, berkesan, berkualitas, dan menyenangkan, sehingga mampu menstimulus perasaan dan pikiran siswa, dan mampu meningkatkan perkembangan kecerdasan siswa, meningkatkan kemampuan komunikasi dan interaktif siswa dalam pembelajaran.

Walaupun tidak dipungkiri dari keunggulan dan manfaat tersebut, dijumpai juga kelemahan, namun kelemahan tersebut masih dapat diatasi dan tidak mengurangi dari kebermanfaatannya multimedia yang memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan kualitas pendidikan, jika digunakan secara tepat dan sesuai tujuan pembelajaran.

Saran atau rekomendasi dalam pemanfaatan teknologi multimedia pembelajaran adalah adanya upaya pemerintah dalam meningkatkan kompetensi dan kapasitas tenaga pendidik agar memiliki keahlian pada bidang teknologi. Selain itu pemerintah juga harus secepatnya meningkatkan fasilitas jaringan online sehingga untuk siswa di daerah pedalaman memiliki kesempatan untuk memperoleh pendidikan yang sama. Sedangkan saran bagi lembaga pendidikan adalah mengupayakan anggaran dana untuk pengadaan fasilitas sarana pembelajaran seperti multimedia dan juga untuk peningkatan kompetensi guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmawarni (2011). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah. *Jurnal Perspektif*, 4(1), 20-27.
- Bakkidu, N., & Sumartini. (2014). Pemanfaatan Multi Media Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(1), 47–53.
- Fathurrohman, M. (2012). *Penggunaan Multimedia Dalam Proses Pembelajaran*.
- Kurniawati, W., Ismatullah, K., & Kholisho, Y.N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X TKJ. *Edumatik: Jurnal Pendidikan Informatika* 2(2), 74-83
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>
- Miftah, M. (2018). Pengembangan Dan Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Litbang*, XIV(2), 147–156.
- Purwanto, Y., & Riadi, I. (2013). Implementasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran (Studi Kasus: Materi Subnetting pada IPv4). *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 1(1), 202-208.
- Qorib, M., & Harfiani, R. (2021). Independent Campus Policy in the New Normal Era. *Proceeding International Seminar of Islamic ...*, 2(2), 13–20. <http://journal.umsu.ac.id/index.php/insis/article/view/6204>

- Suhirman. (2015). Pemanfaatan Teknologi Multimedia Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Madania*, 19(2), 215–222.
- Sujak, A. (2020). *Mengajar Generasi Z*.
- Suryandaru, N. A. (2020). Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(2), 88–91.
<https://journal.unpak.ac.id/index.php/JPPGuseda/article/view/2543/1855>
- Suyantiningsih, Munawaroh, I., & Rahmadona, S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Scientific Approach Terintegrasi Nilai Karakter. *Jurnal Kependidikan*, 46(2), 1–13.
- Suyoso, & Nurohman, S. (2014). Developing web-based electronics modules as physics learning media. *Jurnal Kependidikan*, 44(1), 73–82.
- Wulan, S.R. & Setiarini, S.D. (2021). Penerimaan Pembelajar Terhadap Penggunaan Scrimba sebagai Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Multimedia* 3(1). 1-8.

Inovasi Pendidikan dan Era Revolusi 4.0. di Masa MBKM

Dewi Kesuma Nasution

ABSTRAK

Pandemi *Covid-19* telah menggoyahkan semua sendi-sendi kehidupan masyarakat di Indonesia, baik di tataran kesehatan, ekonomi, pendidikan, social, dan budaya. Terjadi polarisasi dan kebingungan di pemerintah dan masyarakat dalam pola penanganan di kehidupan sehari-hari. Berbagai praktik kehidupan diberlakukan, mulai dari pola 5M, PSBB hingga PPKM Darurat. Begitu juga dengan dunia pendidikan, terjadi kelumpuhan proses belajar mengajar selama hampir dua tahun. Banyak kendala dalam penerapan sistem pendidikan yang sedang dibangun oleh negara, terutama kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Tingkat penyebaran dan angka terpapar, menjadikan pendidikan jarak jauh menjadi pilihan bagi pembelajaran tatap muka yang hingga kini masih dilarang. Namun di sisi lain faktor ekonomi dan sosial serta kebiasaan menjadi kendala yang tidak hanya dialami oleh pengajar tapi juga oleh anak didik. Perlu inovasi dan ide kreatif yang dapat menunjang kebijakan MBKM ini.

Kata kunci; *Inovasi Pendidikan, Revolusi 4.0, MBKM*

PENDAHULUAN

Negara-negara di dunia dalam beberapa bulan terakhir disibukkan dengan peningkatan penyebaran *Covid-19* yang semakin masif. Termasuk juga di Indonesia yang menunjukkan peningkatan jumlah kasus sejak awal Juni 2021. Berdasar data *Worldometers*, per 24 Juni 2021 untuk Indonesia menempati posisi pertama penambahan kasus *Covid-19* (2.053.995 kasus). Kondisi ini lebih disebabkan oleh perkembangan varian dari virus *Covid-19* (*alfa, beta, delta dan delta plus*) yang tingkat penyebarannya sangat cepat.

Kondisi ini telah menghantam semua sektor, baik sektor esensial, non esensial maupun sektor kritikal di negara ini. Sektor kesehatan menjadi sektor yang paling menjadi perhatian semua pihak, hal ini disebabkan dengan jumlah pasien yang semakin hari semakin meningkat yang berbanding terbalik dengan kesiapan tenaga kesehatan, jumlah fasilitas kesehatan dan obat-obatan yang tersedia.

Data terbaru pertanggal 9 Juli 2021, jumlah terkonfirmasi *Covid-19* sebanyak 2.455.912 jiwa, jumlah sembuh 2.023.548 jiwa dan jumlah meninggal 64.631 jiwa (covid19.go.id, 2021). Pemerintah dengan cepat mengambil langkah tepat dengan menegakkan beberapa skema untuk meminimalisir penyebarannya di wilayah-wilayah yang rentan. Skema yang ditegakkan adalah skema PSBB yang kemudian dilanjutkan dengan skema PPKM. Bahkan pemberlakuan skema yang terakhir disebutkan sudah diberlakukan hampir di seluruh wilayah nusantara.

Merujuk pada aturan skema yang telah diterapkan hampir di banyak provinsi dan kabupaten tersebut, beberapa sektor harus mengurangi kegiatan dan mobilitas kerja. Sektor non esensial hanya diperbolehkan melakukan kegiatan dan mobilitas, dengan penurunan sampai 25%. Hanya sektor esensial dan kritikal yang boleh 100% melakukan kegiatan.

Sementara itu sektor pendidikan secara tegas disebutkan wajib melakukan pembelajaran jarak jauh.

Kebiasaan praktik belajar dan mengajar yang selama ini ada telah berubah total selama hampir 2 tahun kondisi pandemi *Covid-19*. Masyarakat pendidikan Indonesia berupaya untuk melakukan adaptasi atas kondisi yang terjadi, meskipun dengan konsekuensi terjadinya penurunan kualitas pembelajaran. Selain itu juga terjadi perubahan psikologis diantara pendidik, siswa dan orang tua yang semakin hari semakin mengkhawatirkan.

Di sisi lain, terjadi perbedaan yang tampak nyata dari sisi kualitas dan akses dalam pembelajaran jarak jauh ini, pada beberapa kelompok pelajar. Kelompok pelajar tertentu khususnya kelompok pelajar dari golongan ekonomi menengah kebawah mengalami kesulitan khususnya dalam proses penyerapan dari pengajar dan pelajar tersebut melalui cara ini. Terjadi penurunan yang besar bahkan tidak menunjukkan adanya kemajuan pada saat proses belajar dilakukan dari rumah (Engzell, P., Frey, A., & Verhagen, M. (2021).

Pada dasarnya konsep MBKM yang digulirkan pemerintah dari tahun 2020 sudah tepat dan telah menjadi sebuah terobosan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Apalagi didukung oleh kondisi masyarakat saat ini, dimana hampir sebagian besar masyarakat telah melek teknologi. Namun dalam pelaksanaannya kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka mendapat tantangan atas kondisi pandemi *Covid-19*, khususnya untuk wilayah yang menjalankan PPKM Darurat. Tantangan pelaksanaan kebijakan ini menjadi penting mengingat beberapa hal yang menjadi kendala, yaitu permasalahan kesehatan dan rendahnya pertumbuhan ekonomi masyarakat serta indikasi turunnya kepercayaan kepada pemerintah.

Berdasarkan kondisi yang diuraikan beserta data riil yang merupakan gambaran kondisi kesehatan dan pendidikan di masyarakat saat ini, menjadi penting untuk dapat menemukan ide-ide kreatif dan inovatif yang tepat yang dapat menjadi panduan dalam merancang dan mengembangkan pola pembelajaran MBKM yang lebih proaktif. Oleh karena itu tulisan yang fokus pada permasalahan ini menjadi penting untuk dielaborasi.

METODE PENELITIAN

Sebagai salah satu metode penelitian, metode studi pustaka akan menjadi pilihan yang dipakai dalam penelitian ini, dalam konteks ini hal-hal yang akan dilakukan berupa penelusuran dan analisa dokumen yang bersifat deskriptif. Penelusuran dan analisis dilakukan melalui beberapa sumber yang terpercaya baik itu buku, jurnal, makalah, serta ide dan gagasan para ahli yang sudah teruji di bidangnya. Lapangan kajian yang akan ditelaah adalah kebijakan dan proses. Dalam prosesnya, teknik analisis yang dipilih dan digunakan menggunakan teknik analisis naratif.

PEMBAHASAN

1. MBKM dan Revolusi Industri 4.0.

Bagai sebuah relasi ketidaksengajaan apabila kita melihat situasi kesehatan masyarakat dunia sekarang ini yang sedang dilanda *Covid-19* dengan tahapan perkembangan revolusi industri. Sebagaimana diketahui bersama revolusi industri telah berkembang dari awal mulanya hingga masuk ke tahapan selanjutnya yaitu tahapan ke empat. Tahapan revolusi industri yang kemudian di kenal sebagai revolusi industri empat poin nol. Tahapan revolusi ini mulai tumbuh pada tahun 2011, dengan penekanan pada kesiapan perkembangan pasar global yang lebih dinamis yang akan dihadapi oleh negara-negara

untuk lebih berdaya saing khususnya dibidang industri. Tingginya perkembangan dan pemanfaatan teknologi digital pada semua sektor kehidupan masyarakat menjadi penyebab dan faktor yang mempercepat terjadinya revolusi tersebut. Jika membandingkan dengan revolusi industri yang sudah pernah ada, kondisi ini menjadi suatu hal yang unik (Drath, R., & Horch, A., 2014).

Kondisi saat ini adalah sebuah transformasi yang mengharuskan teknologi digital dan internet digabungkan dengan industri konvensional. Situasi ini menimbulkan disrupsi yang berpengaruh pada semua lini kehidupan masyarakat. Semua sektor baik itu hukum, agraria, pendidikan, budaya dan kehidupan sosial akan bergeser dari kebiasaan konvensional menjadi digital. Disrupsi yang terjadi secara menyeluruh, baik itu disrupsi kebijakan, kebudayaan, pikiran dan perdangangan (Khasali, R., 2018).

Selain menjadi alat komunikasi dan sumber data, penggunaan data nirkabel juga dipakai sebagai media usaha, perdagangan daring, jasa perjalanan, yang bagi banyak orang akan dimudahkan, namun pada sisi lain memiliki efek kurang baik bagi kelompok masyarakat yang telat dalam mengadaptasi kemajuan teknologi digital (Harahap, N. J., 2019). Masyarakat secara perlahan masuk dalam dunia digitalisasi, dengan mengedepankan media sosial sebagai bagian kehidupan.

Efek dari perkembangan revolusi industri yang terjadi saat ini berpengaruh dalam semua lini kehidupan manusia, termasuk juga dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, perkembangan industri dunia pendidikan dipengaruhi dan berbanding lurus dengan permasalahan kesehatan masyarakat yang diakibatkan oleh *Covid-19*. Di saat pemanfaatan dan pengembangan teknologi diharapkan menjadi fokus perkembangan industri dunia, disaat itu pula dunia pendidikan

diharuskan menggunakan sistem daring dan menjadi pilihan wajib dalam membatasi penyebaran *Covid-19*. Hal ini seiring sejalan dengan kebijakan pemerintah tentang sistem pendidikan MBKM, yang mana dengan penggunaan sistem ini diharapkan mampu memenuhi tantangan era teknologi yang memberikan banyak peluang kepada mahasiswa untuk terus maju dan berkembang baik di dalam maupun diluar kampus (Panduan MBKM, 2020).

Konsep ini tidak hanya menekankan pada capaian lulusan yang memahami teknologi sebagai satu-satu kemampuan, tetapi juga menciptakan insan yang berbudi pekerti luhur. Lulusan dengan kemampuan literasi data, teknologi dan berakhlak mulia diharapkan menjadi lulusan yang harus dihasilkan oleh perguruan tinggi, sebagai bagian dalam pengembangan kurikulum di era revolusi industri ini (Panduan Kurikulum, 2020).

Konsep ini memberi kebebasan kepada mahasiswa pelajaran yang disukai, selain itu membebaskan pengajar dari sistem birokrasi serta pengakuan otonomi bagi organisasi pendidikan yang ada. Bahkan konsep ini memberikan peluang untuk melakukan proses belajar di luar kebijakan pembelajaran yang ada. Ada delapan kegiatan yang bisa dilakukan dalam konteks ini, seperti kuliah kerja nyata tematik, studi yang dilakukan secara independen, kegiatan usaha mandiri, rencana kegiatan kemanusiaan, penelitian, asistensi mengajar dan praktik latihan kerja serta pertukaran pelajar antarlembaga pendidikan.

Menjadi tantangan yang menarik bagi perguruan tinggi, dosen, dan para mahasiswa dalam menjalankan konsep ini di tengah pandemi *Covid-19*. Tidak saja perguruan tinggi dan dosen diharapkan mampu mengimplementasikan MBKM, namun juga harus dipertimbangkan kesiapan mahasiswa, khususnya kesiapan akademisi dan faktor ekonomi.

Bagaimanapun kondisi saat ini begitu menekan perkembangan sektor ekonomi dan pendapatan perkapita masyarakat.

2. MBKM Tantangan Baru di Era *New Normal*

Sebagai suatu inovasi yang baik untuk diterapkan, konsep MBKM diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang tidak hanya mumpuni di bidang teknologi digital yang makin berkembang pesat, namun juga mampu menjadi pribadi yang unggul dan tangguh dalam perubahan dunia kerja serta perubahan sosial-budaya di masyarakat sekitar. Lahirnya peraturan merdeka belajar bagi sistem pendidikan memberikan kesempatan bagi lembaga pendidikan dalam mengembangkan pola pendidikan. Hal paling penting yang dianggap nyata adalah pengembangan pembelajaran digital.

Seperti dijelaskan di atas, pandemi *Covid-19* memberikan akses pada konsep pembelajaran Merdeka Belajar. Namun kondisi ini membutuhkan tindak lanjut untuk dapat diimplementasikan dengan baik. Meskipun kondisi pandemi *Covid-19* memberikan ruang dalam implementasi kebijakan Merdeka Belajar, namun diperlukan inovasi dan pengembangannya pada saat pandemi *Covid-19* masih ada maupun ketika new normal hadir.

Penetrasi regulasi harus dilakukan oleh negara secara menyeluruh agar semua lapisan masyarakat dapat dijangkau (Abidah, A., dkk, 2020). Konsep ini harus diimbangi dengan penguatan, baik itu penguatan sarana maupun prasarana yang memadai secara menyeluruh. Jika tidak dilakukan secara komprehensif dan holistik, maka konsep Merdeka Belajar hanya konsep yang hanya bisa digunakan oleh kelompok masyarakat yang secara sosio-ekonomi berada pada tingkat menengah ke atas.

Dalam program Merdeka Belajar, para pendidik dan siswa diharapkan mampu menghadapi kompetensi literasi

digital. Dengan kompetensi ini para pendidik dan siswa mampu melakukan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan format digital. Tanpa kemampuan literasi digital, proses pembelajaran jarak jauh akan sangat merugikan siswa dalam mengembangkan kemampuan akademiknya. Kondisi ini menjadi tantangan sendiri bagi daerah-daerah yang memiliki keterbatasan guru, keterbatasan saran/prasarana dan sekolah yang berada di wilayah terpencil.

Lanjutan dari konsep Merdeka Belajar adalah konsep Kampus Merdeka. Konsep ini diterapkan pada perguruan tinggi yang pada dasarnya menitikberatkan pada beberapa kebijakan. Kebijakan-kebijakan tersebut diharapkan dapat menjadi salah satu upaya membangun dan meningkatkan performa perguruan tinggi. Beberapa kebijakan berupa pembukaan program studi baru dan sistem akreditasi perguruan tinggi diharapkan mampu meningkatkan kualitas dari perguruan tinggi. Selain itu, kesempatan bagi PTN untuk dapat menjadi sebuah badan hukum dipercaya mampu membuat perguruan tinggi lebih mandiri dalam mengelola lembaga pendidikan sendiri.

Meskipun secara umum, konsep Kampus Merdeka merupakan terobosan baru dalam sistem pendidikan di Indonesia, kritikan muncul khususnya pada poin kemudahan PTN menjadi badan hukum. Dalam konteks ini, terindikasi adanya pengaruh dari orientasi pasar bebas. Hal ini berdampak pada komersialisasi pendidikan tinggi, yang mana bagi anak dari kalangan tidak mampu akan tereksklusikan (<https://tirto.id>).

Perguruan tinggi negeri yang kemudian berubah dan menjadi berbadan hukum menjelaskan bahwa hak pendidikan warga negara tidak lagi dijamin oleh negara yang merupakan tanggung jawabnya, negara secara perlahan mencabut subsidi bagi perguruan negeri tersebut (Darmaningtyas. Dkk, 2014).

Narasi yang sama juga digunakan pada saat undang-undang tentang Badan Hukum Pendidikan dibatalkan oleh MK. Kampus tidak akan mampu memaksimalkan diri untuk mencari uang sendiri dengan dasar otonomi pendidikan, sehingga penyelenggaraan pendidikan yang seharusnya maksimal akan sedikit banyak terganggu.

Secara umum konsep pendidikan sedang dikembangkan ini merupakan konsep yang memberi ruang yang lebih baik bagi perguruan tinggi untuk lebih fleksibel dalam melakukan peningkatan kuantitas dan kerjasama dengan pihak lain dalam mengembangkan potensi lokal, dan disisi lain mahasiswa juga mendapatkan kesempatan yang besar dalam mengembangkan minat dan potensi mereka.

Namun kendala yang mungkin perlu dipertimbangkan saat ini adalah kegiatan belajar mahasiswa di luar kampus melalui 8 skema yang sudah dijelaskan di atas. Kegiatan mahasiswa di luar kampus mewajibkan setiap mahasiswa berinteraksi langsung dengan pihak lain yang menjadi mitra. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi perguruan tinggi dan mahasiswa mengingat *Covid-19* yang belum menunjukkan penurunan signifikan hingga pertengahan 2021, dan diperkirakan akan cenderung meningkat pada beberapa bulan ke depan. Hal ini mengakibatkan beberapa konsep sistem pembelajaran yang sedang dibangun dan sistem kerja akan lebih terpusat pada model daring. Kondisi ini akan diperparah dengan penerapan PPKM bagi beberapa provinsi dan kabupaten di Indonesia. Dalam pernyataannya, Direktur Regional *World Health Organization (WHO)* untuk Eropa menyatakan bahwa *covid-19* diperkirakan akan berakhir di akhir tahun 2022 (www.jawapos.com, 2021).

Untuk menyikapi kondisi-kondisi ini perlu kiranya inovasi yang tepat dalam penerapan program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka sebagai sistem pendidikan di Indonesia.

Penerapan program MBKM menuntut setiap institusi pendidikan untuk melaksanakan MBKM dengan meminimalisir persoalan yang muncul baik di tingkat pengajar, siswa, dan kesiapan institusi pendidikan itu sendiri.

3. Inovasi Sebuah Keharusan

Perkembangan revolusi industri 4.0., merupakan sebuah keniscayaan yang harus disikapi oleh semua civitas akademika. Perubahan yang sangat cepat di berbagai bidang memaksa semua pihak di perguruan tinggi harus mampu merespons dengan cepat dan tepat. Perguruan tinggi harus mampu menyiapkan lulusan yang unggul, terampil, lentur dan ulet. Menjadikan sistem pembelajaran berpusat pada mahasiswa, mengharuskan perguruan tinggi mampu mengembangkan inovasi, kreativitas, kapasitas, dan kepribadian mahasiswa, tanpa melupakan kemampuan mahasiswa dalam menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan dimasyarakat.

MBKM membuka selebar-lebarnya bagi setiap perguruan tinggi untuk menemukan inovasi dan ide-ide kreatif pola pendidikan bagi mahasiswa. Kreativitas adalah sebuah proses kejiwaan bagi setiap orang, dalam menciptakan ide-ide atau produk baru atau mengkombinasikan ulang ide dan produk yang sudah ada dalam gaya tertentu yang disukai individu tersebut (James J. Gallagher dalam Yeni Rachmawati (2005:15)). Seorang yang kreatif bukan selalu berhasil menemukan hal yang baru, tetapi orang yang mampu melihat sesuatu dengan cara berbeda/baru, mampu berpikir *out of the box*.

Proses kreativitas dan inovatif di perguruan tinggi melibatkan semua pihak, baik itu perguruan tinggi sebagai institusi, dosen sebagai pembimbing dan mahasiswa itu sendiri. Konsep kreativitas dan inovatif dalam MBKM harus

dikembangkan dan dilegitimasi oleh institusi dan dipahami dengan benar oleh para dosen untuk selanjutnya diserap dan diimplementasikan oleh mahasiswa. Proses kreativitas yang inovatif ini harusnya dapat berdampak langsung pada permasalahan masyarakat di lapangan. Konsep pengabdian dan kerja-kerja kemanusiaan menjadi beberapa pilihan dalam mengimplementasikan teori-teori yang selama ini didapatkan di dalam kampus perguruan tinggi.

Inovasi harus mampu dilakukan oleh lembaga pendidikan dan menjadi panduan dalam proses pembelajaran. Inovasi pada proses pembelajaran yang harusnya berpusat pada mahasiswa. Dengan inovasi ini diharapkan akan lahir lulusan yang berkualitas, yang tidak hanya memiliki kemampuan yang lebih dalam bidang teknologi digital tapi juga siap menghadapi perubahan masyarakat dan perkembangan politik-sosial-budaya.

Lulusan yang mampu memiliki kepedulian kepada kebutuhan masyarakat dan mampu memberikan inovasi langsung kepada masyarakat. Beberapa hal yang harus dilakukan agar inovasi dalam proses pembelajaran dapat dilakukan benar dan mencapai tujuan dengan tepat adalah:

- a. Kesiapan perguruan Tinggi
 - Pengembangan kurikulum.
Kurikulum tidak lagi berpusat pada pemahaman teoritis, tapi dikembangkan ke dalam bentuk yang implementatif. Kurikulum dibentuk tidak hanya berpusat pada kemampuan teoritis mahasiswa, tetapi juga mampu meningkatkan kepedulian mahasiswa terhadap permasalahan sosial yang ada di masyarakat. Kurikulum harus mempertimbangkan kebutuhan yang ada di masyarakat dan perkembangan industri sesuai dengan revolusi industri 4.0.

- Membangun *road map* penelitian dan pengabdian masyarakat.

Road map menjadi panduan bagi dosen dan mahasiswa untuk menganalisis dan mengembangkan penelitian dan pengabdian masyarakat dengan mempertimbangkan minat mahasiswa dan kondisi riil di masyarakat. *Road map* dibuat sebagai kerangka bagi perguruan tinggi dan mahasiswa dalam mengimplementasikan ilmu teoritis dalam ranah masyarakat, baik berupa pengabdian di masyarakat maupun kerja-kerja kemanusiaan.

- Pemetaan keilmuan dan pengembangan mata kuliah lintas disiplin.

Hal baru yang harus melibatkan program studi dan perguruan tinggi lain untuk saling bekerjasama. Mencoba mencari persamaan dan menghilangkan perbedaan untuk mendapatkan satu skema yang tepat untuk pengembangan mata kuliah.

- Memperbanyak Program Kreativitas Dosen/Mahasiswa.

Meningkatkan kemampuan kampus dalam menggali dan menampung kreativitas dosen/mahasiswa melalui berbagai program, even dan kompetisi yang melibatkan kerjasama dengan pihak luar yang mendukung perkembangan revolusi industri 4.0.

- Keringanan-keringanan biaya bagi mahasiswa dalam proses belajar.

Sebagian kelompok mahasiswa masih harus menggantungkan biaya perkuliahan dari orang tua. Sementara pertumbuhan ekonomi dan daya beli masyarakat mengalami kemerosotan tajam, di lain pihak angka pengangguran semakin hari semakin tinggi. Untuk itu diperlukan strategi yang tepat dalam

memberikan keringan bagi mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Perguruan tinggi harus mampu memberikan solusi atas permasalahan mahasiswa melalui jalan beasiswa dan bantuan keuangan lainnya.

a. Kesiapan Dosen

- Mendorong pengembangan SDM dan peningkatan kemampuan literasi dalam proses pembelajaran. Pengembangan kemampuan literasi dalam proses pembelajaran membuat seorang dosen mampu untuk mengantisipasi dan mengikuti setiap perkembangan informasi dan teknologi sesuai dengan revolusi industri 4.0.
- Perubahan paradigma pembelajaran dengan pola pengajar berubah peran menjadi fasilitator. Dosen diharapkan menjadi mitra, fasilitator dan mentor dalam mengembangkan kemampuan dan SDM mahasiswa. Mengembangkan kemampuan diri untuk bersama mahasiswa maju menjadi bagian perkembangan zaman.
- Pengembangan metoda pembelajaran, melalui bentuk-bentuk visual media dan media interaktif lain. Sebagai bagian dari revolusi industri 4.0, kemampuan penggunaan jaringan internet dan media pengajaran yang komprehensif menjadi sebuah kewajiban yang tidak terelakan bagi seorang pengajar.

b. Kesiapan Mahasiswa

- Penggunaan sumber belajar dengan memanfaatkan teknologi informasi baik sumber internal maupun sumber eksternal. Buku cetak, informasi digital dan sumber-sumber informasi lainnya serta sistem pengelolaan data

menjadi bagian dalam kehidupan intelektual seorang mahasiswa. Informasi tidak hanya dapat diperoleh dari dalam kampus tapi meluas ke tingkat nasional, regional dan internasional.

- Meningkatkan kemampuan *soft skill dan hard skill* dengan mengedepankan cara berpikir yang *out of box*. Kemampuan memperoleh informasi dalam skala internasional harus dilengkapi dengan kemampuan bahasa, komunikasi massa dan kemampuan lain yang berhubungan dengan interaksi dengan masyarakat. Semua itu hanya dapat diperoleh apabila mahasiswa tidak hanya fokus pada mata kuliah yang ada tapi juga disinergikan dengan *sense of concern* pada alam sekitar masyarakat dan problematika yang melingkupinya.
- Mengembangkan kemampuan riset dan kompetensi global serta kewirausahaan. Kemampuan wirausaha menjadi salah satu pondasi pengembangan mentalitas mahasiswa. Kemampuan ini akan menjadi lebih mengakar apabila kegiatan tersebut didasarkan pada analisa dari sebuah riset. Hal ini juga harus dilengkapi dengan kemampuan *social entrepreneurship* yang kuat untuk mendayagunakan kemampuan pribadi manusia sebagai mahluk sosial.

PENUTUP

Dalam mensukseskan implementasi kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka diperlukan kerjasama dari banyak pihak. Apalagi dihubungkan dengan perkembangan era revolusi industri dan *Covid-19* apalagi mengingat kondisi pandemi *Covid-19* yang juga belum selesai.

Kerjasama antarpihak tidak saja melibatkan pihak internal kampus, juga harus melibatkan pihak di luar kampus.

Keberadaan pihak pemerintah dan kerjasama dengan pihak swasta menjadi peluang besar dalam upaya mengelaborasi kemampuan pengajar dan mahasiswa. Hal ini diharapkan dapat bermanfaat dan berdayaguna langsung bagi masyarakat.

Khususnya pada saat ini adalah masyarakat yang terdampak langsung maupun tidak langsung pada pandemi *covid-19*. Karena upaya pemerintah dalam menghempang penyebaran dan peningkatan jumlah korban *Covid-19* berdampak langsung pada pendapatan dan kehidupan masyarakat di kelas menengah ke bawah.

Untuk ke depan setelah pandemi kesehatan ini selesai, yang kemudian dikenal sebagai *new normal era*, peningkatan kemampuan perguruan tinggi, dosen, dan mahasiswa dalam kerangka Merdeka Belajar-Kampus Merdeka diharapkan akan membawa dampak yang signifikan terhadap perbaikan di masyarakat. Perbaikan di berbagai bidang, tingkat kesadaran masyarakat terhadap kesehatan melalui program protokol kesehatan, tingkat pendapatan masyarakat melalui program UMKM, tingkat kesadaran sosial masyarakat melalui program gotong royong dan perbaikan-perbaikan di sektor lain.

Komitmen dan optimalisasi dari perguruan tinggi dan dosen dalam menciptakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka menjadi hal utama dalam pencapaian keberhasilan tersebut. Kerja keras dan keseriusan mahasiswa menjadi pelengkap dalam menciptakan dan mengembangkan inovasi pembelajaran di Kampus Merdeka. Inovasi pembelajaran yang harus dibangun oleh Kampus Merdeka harus didasarkan pada praktik empiris dan berangkat dari masalah yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi dari Jurnal

Harahap, N. J. (2019). Mahasiswa dan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ecobisma*.

Referensi dari Buku

Abidah, A., Hidayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The impact of COVID-19 to Indonesian education and its relation to the philosophy of "Merdeka Belajar." *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38–49.

Drath, R., & Horch, A. (2014). *Industrie 4.0.: Hit or hype?* [industry forum] *IEEE industrialelectronics magazine*, 8(2), pp. 56-58

Engzell, P., Frey, A., & Verhagen, M. (2021). Learning loss due to school closures during the Covid-19 Pandemic.

Khasali, R. (2018). *Strawberry Generation*. Jakarta: Mizan.

Melawan Liberalisme Pendidikan Penulis : Darmaningtyas, Edi Subkhan, Fahmi Panimbang Penerbit : Madani Tahun : 2014

Referensi dari Institusi

Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. (2020), *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi. Di era industri 4.0. untuk mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 3 Tahun 2020

Referensi dari lain

www.doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9

www.covid19.go.id/berita/angka-tertinggi-28-ribu-orang-sembuh-hari-dan-kumulatifnya-melebihi-2-juta-orang-sembuh-dari-covid-19

www.tirto.id/evs2, Artikel "Pro dan Kontra atas Kebijakan 'Kampus Merdeka' Nadiem",

www.jawapos.com/internasional/23/02/2021/who-sebut-pandemi-bakal-berakhir-s2022

Tranformasi Pembelajaran untuk Mempersiapkan Lulusan yang Unggul, Cerdas, dan Terpercaya

Suvriadi Panggabean

ABSTRAK

Tulisan ini ingin memotret tentang gambaran transformasi pembelajaran di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) dari tatap muka menjadi dalam jaringan (daring). UMSU dengan mottonya mempersiapkan dan menghasilkan lulusan yang Unggul, Cerdas, dan Terpercaya terpaksa demi kebaikan harus melakukan transformasi pembelajaran yang selama ini mahasiswa hadir di ruangan kuliah secara tatap muka menjadi hadir di virtual kelas (kelas *online*). Tentunya hal ini adalah upaya UMSU untuk *men-support* pemerintah pada masa darurat penyebaran *Covid-19* karena pemerintah menerbitkan Surat Edaran (SE) Mendikbud Nadiem Makarim No.36962/MPK.A/HK/2020 tanggal 17 Maret 2020 tentang Pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran *Covid-19*. Studi literatur yang dilakukan merumuskan transformasi yang dilakukan UMSU mengacu kepada (Keputusan Rektor UMSU, 2021) yakni ; (a) Transformasi Pada Fasilitas Pembelajaran ; (b) Transformasi Pada Fasilitas Pendukung Pembelajaran Daring ; (c) Transformasi Pada Ketentuan Pendukung Pembelajaran ; (d) Transformasi Terkait Waktu Pelaksanaan Pembelajaran dan Penugasan ; (e) Transformasi Terkait Pelaksanaan Ujian baik UTS dan UAS ; dan (f) Transformasi Terkait Penilaian Pembelajaran.

Kata Kunci: *Covid-19, Transformasi, Pembelajaran Jarak Jauh*

PENDAHULUAN

Hampir seluruh negara di dunia mengalami Pandemi *Covid-19* ini, Indonesia salah satu negara yang dilanda wabah ini, yang memberikan dampak langsung dan nyata, sangat terasa dalam banyak sektor kehidupan, di antaranya adalah sektor pendidikan paling bawah (PAUD) sampai anak mahasiswa di perguruan tinggi.

Untuk memutus penyebaran *Covid-19*, sekolah terpaksa diliburkan proses pembelajaran dan kampus diliburkan proses perkuliahannya, artinya proses pembelajaran dan perkuliahan sebaiknya dilaksanakan secara dalam jaringan (daring). Saat ini kita familiar dengan istilah PJJ yaitu Pembelajaran Jarak Jauh. Kondisi pandemic ini telah menuntut siapa saja yang bergerak dalam dunia pendidikan, dosen, guru, mau tidak mau harus berinovasi mendisain ide baru dari pola pembelajaran tatap muka menjadi pola pembelajaran tanpa tatap layar (Sianturi et al., 2021).

Kebijakan pemerintah pada masa merebaknya *Covid-19* ditandai dengan diterbitkannya Surat Edaran (SE) Mendikbud Nadiem Makarim No.36962/MPK.A/HK/2020 tanggal 17 Maret 2020 tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran *Covid-19*. Proses belajar secara daring dalam konteks Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah pemecahan yang tidak dapat ditawar, alternatif yang tidak dapat ditolak serta jadi kebutuhan dalam menyelenggarakan aktivitas pendidikan untuk mahasiswa.

Pandemi *Covid-19* ialah kunci transformasi dari pembelajaran tradisional menjadi pembelajaran digital pada dunia pendidikan global (Ivone & Andrew, 2021).

Sebagaimana kita ketahui, sejatinya pendidikan merupakan modal dasar bagi generasi muda untuk hidup mandiri dan meneruskan keberlangsungan Bangsa dan Negara Indonesia ini (Agus Suprijono, 2020). Oleh karena itu,

Pendidikan diyakini sebagai salah satu bidang yang memiliki peran penting dan strategis dalam pembangunan suatu bangsa (Ningrum, 2016).

Menyikapi transformasi pembelajaran dari tatap muka menjadi tatap layar atau dalam jaringan, diperlukan upaya untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, oleh karena itu menjadi peran penting dari lembaga pendidikan dalam hal ini universitas sebagai wadah yang mencetak sumber daya manusia (Panggabean & Harahap, 2020).

Transformasi pembelajaran tersebut, menuntut mahasiswa harus menumbuhkan kemandirian dalam belajar dengan bantuan dosen sebagai fasilitator. Salah satu faktor yang menunjang kemandirian siswa dalam belajar adalah ketersediaan media, sumber belajar yang memadai dan penggunaan metode model atau pendekatan belajar yang digunakan dosen tepat guna dan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai (Panggabean & Harahap, 2018).

Transformasi pembelajaran di perguruan tinggi dituntut mengadopsi metode, strategi, pendekatan, model, dan media pembelajaran daring. Transformasi pembelajaran di masa pandemi secara daring menjadi pilihan yang tidak mungkin ditolak lagi (Saputra & Sujarwanta, 2021). Transformasi itu sendiri memiliki arti berupa perubahan, transformasi media pembelajaran berarti perubahan yang terjadi dalam penggunaan media pembelajaran itu sendiri (Salsabila et al., 2020).

Di sisi lain, kampus dan dosen harus memastikan proses perkuliahan tetap berjalan, walaupun mahasiswa berada di rumah. Solusinya adalah pendidik dituntut mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (Muhammad Zainuddin Atsani, 2020).

Oleh karena itu, mau tidak mau, suka tidak suka, dibutuhkan transformasi pembelajaran dari proses yang

selama ini dilakukan sesuai dengan paradigma saat ini, kata transformasi itu bersinonim dengan perubahan, alterasi, pembaruan, revitalisasi, inovasi, pertumbuhan, dan perkembangan (Rahmi & Azrul, 2019).

Menurut (WIKIPEDIA, 2021), UMSU merupakan salah satu kampus terbaik di Medan, Sumatera Utara baik dari sisi prestasi ataupun jumlah mahasiswanya, pada masa kepemimpinan Prof. Dr. Agussani M.AP., UMSU berhasil meraih puncak prestasinya dengan meraih akreditasi A, dengan motto Unggul, Cerdas, dan Terpercaya (UMSU, 2021b).

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) menjadi solusi terbaik agar pembelajaran tetap berjalan yang dilaksanakan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Pengajar dan pembelajar tidak perlu berada dalam satu tempat yang sama dan dalam waktu yang sama pula, tetapi mereka bisa berada dimana pun dan tidak dibatasi oleh waktu (Yerusalem et al., 2015). Dengan segala keterbatasan, diawal menjadi suatu hal yang tidak lazim, namun semakin kemari, sudah menjadi kebiasaan (kelaziman) dan tidak menyurutkan semangat dosen dan mahasiswa tetap melaksanakan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang mendukung.

Dalam rangka mendukung Implementasi program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) yang saat ini lagi digaungkan oleh Kemdikbud dan sudah mulai dijalankan oleh UMSU, UMSU telah melaksanakan transformasi perkuliahan daring dengan *Learning Management System (LMS)* berbentuk *E-Learning* yang dapat diakses melalui <https://elearning.umsu.ac.id/> (UMSU, 2021a). UMSU terus berkomitmen mengembangkan kompetensi dosen dan lulusan yang unggul, cerdas, dan terpercaya.

METODE

Metode kajian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan digital *library research* (kajian literatur), dengan memanfaatkan mesin pencari *google* dan *google scholar*, kata kunci yang digunakan adalah transformasi pembelajaran, UMSU dan pembelajaran jarak jauh (Google, 2021). Hasil pustaka yang diperoleh, kemudian ditelaah dan disesuaikan dengan judul yang diangkat pada penelitian ini, baik buku, jurnal nasional, jurnal internasional dan sumber web yang mendukung, rentang terbitan yang digunakan adalah terbitan dari tahun 2017 sampai tahun 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebijakan pelaksanaan perkuliahan daring yang dilakukan oleh semua perguruan tinggi di Indonesia adalah menyikapi pandemi *Covid-19* yang melanda hampir seluruh dunia (Suni Astini, 2020). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim mengarahkan seluruh pimpinan perguruan tinggi di daerah terdampak wabah *Covid-19* untuk menetapkan penghentian sementara kegiatan akademik seperti perkuliahan secara tatap muka (Kemdikbud, 2020).

Mengacu pada hal di atas, Rektor UMSU, Prof. Dr. Agussani, M.AP. mengeluarkan Keputusan Rektor UMSU No. 566/KEP/II.3-AU/UMSU/F/2021 tentang Ketentuan Pembelajaran Dalam Jaringan Pada Perkuliahan Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021 dan menetapkan bahwa pembelajaran semester genap, seminar proposal, proses penelitian, pembimbingan, seminar hasil, sidang skripsi, tesis serta ujian Kompetensi A1 Islam dan Kemuhammadiyah, Bahasa Inggris, Kewirausahaan, Keahlian program studi dan/atau keahlian pendukung lainnya tetap dilaksanakan secara daring menurut tata cara yang diatur (Keputusan Rektor

UMSU, 2021).

Dengan motto unggul, cerdas, dan terpercaya, UMSU mengembangkan *Learning Management System (LMS)* sebagai fasilitas pembelajaran *online*. “*Learning Management System (LMS)* atau Sistem Manajemen Pembelajaran merupakan suatu sistem teknologi informasi yang dikembangkan untuk mengelola dan mendukung proses pembelajaran, mendistribusikan materi perkuliahan dan memungkinkan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa” (Fitriani, 2020). Dengan menggunakan LMS dosen/guru/instruktur dapat mengelola program/kelas dan bertukar informasi dengan siswa (Yerusalem et al., 2015).

Kata unggul menurut (KBBI, 2021c) *Adjektiva (kata sifat)* lebih tinggi (pandai, baik, cakap, kuat, awet, dan sebagainya) daripada yang lain-lain; utama (terbaik, terutama): jenis ikan bibit unggul; pemain-pemain kita masih lebih unggul daripada lawan. Kata cerdas menurut (KBBI, 2021a) *Adjektiva (kata sifat)* (1) sempurna perkembangan akal budinya (untuk berpikir, mengerti, dan sebagainya) ; tajam pikiran: sekolah bertujuan mendidik anak agar menjadi orang yang cerdas lagi baik budi; (2) sempurna pertumbuhan tubuhnya (sehat, kuat): biarpun kecil badannya, tidak kurang cerdas nya”. Kata Terpercaya menurut (KBBI, 2021b) “mengandung arti dapat dipercayai, percaya (yakin) akan sesuatu hal, yang sudah disertai bukti yang nyata.

Di saat pandemi *Covid-19* begini, pembelajaran jarak jauh (PJJ) adalah solusi yang tidak bisa ditawar, walaupun berat, namun harus ditempuh dan tetap dijalankan. Pengajar dan pembelajar tidak perlu berada dalam satu tempat yang sama dan dalam waktu yang sama pula, tetapi mereka bisa berada dimana pun dan tidak dibatasi oleh waktu” (Yerusalem et al., 2015). Untuk mempersiapkan dan menghasilkan lulusan yang unggul, cerdas dan terpercaya sebagaimana yang

dipaparkan diatas, ditambah kondisi pandemi, UMSU melakukan transformasi pembelajaran dari tatap muka menjadi dalam jaringan (daring) dan mengacu kepada prinsip pelaksanaan pembelajaran jarak jauh:

1. Perumusan tujuan jelas, spesifik, teramati, terukur dan mampu mengubah perilaku pembelajar di lingkungan UMSU.
2. Program PJJ yang didisain UMSU relevan dengan kebutuhan pembelajar, masyarakat, dunia usaha, dunia industri, dunia kerja atau lembaga pendidikan.
3. Pengembangan PJJ adalah upaya meningkatkan mutu pendidikan, dengan proyeksi sesuai dengan visi, misi dan tujuan UMSU.
4. Efektivitas dan Efisiensi PJJ UMSU menjadi prioritas, bagaimana tenaga, biaya, sumber dan waktu sedapat mungkin terpakai efisien dan hasil yang dicapai oleh PJJ UMSU yaitu lulusan, dampaknya terasa secara efektif.
5. Perluasan kesempatan belajar dan meningkatkan kompetensi keilmuan subjek pembelajar di lingkungan UMSU.
6. Akses PJJ UMSU adalah *anywhere, anywhen* dan *anytime* (dimanasaja dan kapan saja).
7. Kemandirian dalam pengelolaan, pembiayaan dan kegiatan pembelajaran.
8. Saling terpadu dan berkesinambungan antar setiap unit penyelenggara PJJ UMSU.
9. Melalui sistem PJJ UMSU, setiap orang dapat memperoleh pendidikan berkualitas tanpa harus meninggalkan keluarga, rumah, pekerjaan, dan tidak kehilangan kesempatan berkarir
10. Standar kurikulum, materi ajar, proses pembelajaran, dan bahan ujian dikemas berdasarkan karakteristik proses pembelajaran yang terjadi dalam sistem PJJ,

untuk didistribusikan secara daring di lingkungan UMSU.

Transformasi pembelajaran untuk mempersiapkan dan menghasilkan lulusan yang unggul, cerdas, dan terpercaya yaitu dengan menerapkan 5 langkah dalam merancang pembelajaran jarak jauh, yaitu

1. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dan merancang strategi dan desain pembelajaran sesuai mata kuliah masing-masing dalam konteks PJJ atau secara daring ditentukan di awal sebelum pembelajaran dilaksanakan
2. Perangkat pembelajaran berupa Silabus, Rencana Pembelajaran Semester (RPS), Kontrak Kuliah dan Rancangan Penugasan dalam Konteks PJJ atau secara daring disusun dengan baik
3. Pilih kemudian kembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata kuliah untuk memudahkan *transfer knowledge*, *transfer of value* dan pengalaman belajar.
4. Menentukan teknik evaluasi dan penilaian, dari model evaluasi, instrument evaluasi, bentuk evaluasinya, platform yang digunakan dan apakah jenisnya sinkron atau asinkron.
5. Lakukan implementasi pembelajaran, dengan membangun komunikasi dan *student engagement*, dengan mengacu dan dikolaborasikan dengan poin 1-4 di atas.

Transformasi pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19* yang dilakukan UMSU juga terlihat dengan diaturnya secara jelas bagaimana ketentuan pembelajaran dalam jaringan (daring) pada perkuliahan semester genap tahun akademik 2020-2021 yang dikeluarkan melalui Keputusan Rektor

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor : 566/KEP/II.3-AU/UMSU/F/2021 (Keputusan Rektor UMSU, 2021) di antaranya :

Tranformasi pada Fasilitas Pembelajaran

Fasilitas pembelajaran ialah sarana pendidikan dan merupakan bagian yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar baik yang bergerak ataupun yang tidak bergerak supaya pencapaian tujuan pembelajaran bisa berjalan dengan mudah, tertib, efisien serta efektif, juga mengalami transformasi, yang diatur menjadi : (a) Fasilitas pembelajaran online adalah *e-learning* UMSU ; (b) Dosen mata kuliah memaksimalkan penggunaan *e-learning* mata kuliah; (c) Penggunaan atau pengisian fasilitas *e-learning* dosen minimal memanfaatkan fasilitas/fitur absensi kehadiran/*attendance*, tersedianya file untuk materi tiap sesi pertemuan, tersedianya file tugas mandiri/ terstruktur, tersedianya fasilitas forum/diskusi, tersedianya link untuk penambahan/penguatan materi, tersedianya link pengiriman tugas/*assignment* ; (d) Fasilitas pembelajaran dosen (absensi, modul, materi tiap pertemuan, bentuk penugasan kepada mahasiswa serta link virtual seperti *id zoom*, *google meet* dan lain-lain, wajib di masukkan di dalam *e-learning* dosen); (e) Dosen memaksimalkan agar setiap mahasiswa wajib mendownload setiap fasilitas pembelajaran dosen pada point d melalui *e-learning* mahasiswa masing-masing; dan (f) Perkuliahan yang dilakukan secara virtual dengan menggunakan link seperti *zoom cloud meeting*, *google meet* dapat dilakukan minimal 3 kali selama satu semester berjalan (Keputusan Rektor UMSU, 2021).

Tranformasi pada Fasilitas Pendukung Pembelajaran Daring

Fasilitas pendukung pembelajaran daring adalah sarana pendukung pendidikan dan merupakan bagian yang mendukung proses belajar mengajar baik yang bergerak ataupun yang tidak bergerak supaya pencapaian tujuan pembelajaran bisa berjalan dengan mudah, tertib, efisien serta efektif, juga mengalami transformasi diantaranya sebagai berikut adalah: (a) *Whatsapp group* (WAG) kelas belajar selanjutnya sebagai media resmi untuk memantau proses pembelajaran kelas sesuai jadwal yang telah ditetapkan fakultas; (b) Fakultas wajib menyiapkan *whatsapp group* (WAG) kelas belajar untuk memastikan bahwa proses pembelajaran, penyampaian materi dan penugasan mahasiswa berjalan sesuai dengan jadwal dosen masing-masing mata kuliah; (c) Aktivitas dosen mengajar yang terekam melalui *whatsappgroup* (WAG) kelas belajar selanjutnya menjadi presensi kehadiran dosen yang direkap oleh fakultas selanjutnya diinformasikan ke Biro Administrasi Keuangan sebagai kehadiran dosen; (d) *Whatsapp group* (WAG) berfungsi untuk memonitor dan sarana komunikasi pembelajaran (informasi, jadwal terkait dengan materi matakuliah sesuai dengan jadwal kuliah) selanjutnya harus dimonitor langsung oleh fakultas dan atau Unit Penjaminan Mutu (UPM) dan Gugus Penjaminan Mutu (GPM); (e) *Whatsapp group* (WAG), *E-Learning* dan Media Videoconference untuk melakukan pembelajaran daring menjadi satu kesatuan yang wajib sifatnya digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran selama pandemi *Covid-19* (Keputusan Rektor UMSU, 2021).

Transformasi pada Ketentuan Pendukung Pembelajaran

Ketentuan pendukung pembelajaran adalah segala sesuatu yang bersifat aturan, dapat dijadikan pedoman dalam melaksanakan pembelajaran moda daring, mengalami transformasi sebagai berikut : (a) Fakultas menyusun roster dan dijadikan pedoman umum dalam pelaksanaan proses pembelajaran daring ; (b) Aktivitas mahasiswa direkap dosen yang mengambil mata kuliah sesuai semester melalui akun *e-learning* dosen; (c) *E-Learning* dimaksimalkan untuk penjelasan materi, tugas terstruktur, mandiri dan diskusi dengan mahasiswa; (d) *E-learning* otomatis akan melakukan perekaman proses pembelajaran, terkait tugas dan kehadiran mahasiswa, namun tidak ditutup kemungkinan dosen juga bisa merekap manual; (f) Pembelajaran yang dilakukan secara daring melalui fasilitas *e-learning* UMSU; (g) Rekap aktivitas mahasiswa (kehadiran *online*, penugasan mandiri mahasiswa) dilakukan melalui *whatsapp group* (WAG) kelas belajar; (h) Materi atau bahan ajar wajib diberikan dosen kepada mahasiswa untuk menunjang pemaksimalan CPMK ; (i) Bobot marakuliah disesuaikan dengan pemberian tugas mandiri dan tugas terstruktur; (j) Kontrol proses pembelajaran wajib dilakukan oleh pimpinan fakultas, program studi, unit penjaminan mutu atau gugus penjaminan mutu dan tenaga kependidikan, sesuai dengan waktu yang ditentukan melalui *whatsappgroup* (WAG) kelas” (Keputusan Rektor UMSU, 2021).

Transformasi Terkait Waktu Pelaksanaan Pembelajaran dan Penugasan

Berdasarkan Keputusan Rektor UMSU bahwa pelaksanaan pembelajaran dan penugasan yang selama ini dilaksanakan dengan moda luring berubah menjadi daring dengan ketentuan sebagai berikut: (a) Waktu pelaksanaan pembelajaran

matakuliah yang dilaksanakan secara daring dengan bobot 2 (dua) satuan kredit semester (SKS) disetarakan dengan waktu 20 (dua puluh) menit permata kuliah; (b) Waktu pelaksanaan pembelajaran mata kuliah yang dilaksanakan secara daring dengan bobot 3 (tiga) atau 4 (empat) SKS disetarakan dengan waktu 30 menit permata kuliah; (c) Penugasan yang diberikan kepada mahasiswa tetap memperhatikan capaian pembelajaran mata kuliah; (d) Penugasan yang diberikan kepada mahasiswa harus rasional, proporsional dan tidak berlebihan; (e) Rekam penugasan yang diberikan kepada mahasiswa dilakukan dosen secara fleksibel dan tidak memberatkan mahasiswa (Keputusan Rektor UMSU, 2021).

Tranformasi Terkait Pelaksanaan Ujian baik UTS dan UAS

Untuk menjaga lulusan berdaya saing unggul, cerdas, dan terpercaya, ujian baik ujian tengah semester (UTS) dan ujian akhir semester (UAS) juga mengalami transformasi hanya pada pelaksanaannya saja, terkait teknis masih sama, yakni diatur dalam Keputusan Rektor, di antaranya sebagai berikut : (a) Panitia ujian ditanggung jawabi langsung oleh Pimpinan Fakultas; (b) UTS dilaksanakan setelah terpenuhi pembelajaran maksimal 7 kali pertemuan dan UAS setelah terpenuhi pembelajaran maksimal 14 kali pertemuan; (c) UTS dilaksanakan pada pertemuan/minggu ke 8 (delapan) dan UAS dilaksanakan pada pertemuan/minggu ke 16 (enam belas); (d) Ujian UTS dan UAS dilaksanakan secara daring/online; dan (e) Ketentuan dan syarat pelaksanaan ujian UTS dan UAS, dilaksanakan sesuai dengan ketentuan yang berlaku (Keputusan Rektor UMSU, 2021).

Transformasi Terkait Penilaian Pembelajaran

Penilaian pembelajaran ialah sesuatu proses memastikan jenjang pencapaian tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan tadinya lewat metode yang sistematis, bertransformasi tidak terlalu banyak, hanya pelaksanaan penilaian dan teknis pelaporan penilaian berubah menjadi secara *online*, yakni sebagai berikut: (a) Pemberian nilai akhir diberikan dosen sesuai dengan form yang disiapkan untuk UTS dan UAS semester berjalan; (b) Penyerahan dan penginputan ke Sistem Informasi Akademik (SIMAKAD) dilaksanakan paling lama 7 (tujuh) hari dari waktu ujian mata kuliah dilaksanakan; (c) Perbaikan nilai, nilai susulan dilakukan dengan ketentuan yang berlaku; (d) Perbaikan nilai hanya berlaku untuk nilai C, sampai dengan D; dan (e) Nilai E secara otomatis wajib mengulang matakuliah sesuai dengan semester matakuliah tersebut diambil (Keputusan Rektor UMSU, 2021).

SIMPULAN

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim mengarahkan seluruh pimpinan perguruan tinggi di daerah terdampak wabah *Covid-19* untuk menetapkan penghentian sementara kegiatan akademik seperti perkuliahan secara tatap muka (Kemdikbud, 2020).

Rektor UMSU, Prof. Dr. Agussani, M.AP. mengeluarkan Keputusan Rektor UMSU No. 566/KEP/II.3-AU/UMSU/F/2021 tentang Ketentuan Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Pada Perkuliahan Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021 dan menetapkan bahwa pembelajaran semester genap, seminar proposal, proses penelitian, pembimbingan, seminar hasil, sidang skripsi, tesis serta ujian Kompetensi A1 Islam dan Kemuhammadiyah, Bahasa Inggris, Kewirausahaan, Keahlian program studi dan/atau keahlian pendukung lainnya tetap dilaksanakan secara daring

(dalam jaringan) menurut tata cara yang diatur (Rektor UMSU, 2021).

Studi literatur yang dilakukan merumuskan transformasi yang dilakukan UMSU mengacu kepada (Keputusan Rektor UMSU, 2021) yakni: (a) Transformasi Pada Fasilitas Pembelajaran; (b) Transformasi Pada Fasilitas Pendukung Pembelajaran Daring; (c) Transformasi Pada Ketentuan Pendukung Pembelajaran; (d) Transformasi Terkait Waktu Pelaksanaan Pembelajaran dan Penugasan; (e) Transformasi Terkait Pelaksanaan Ujian baik UTS dan UAS; dan (f) Transformasi Terkait Penilaian Pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono, D. (2020). Kesiapan Dunia Pendidikan Menghadapi Era New Normal. *IAIN Parepare Nusantara Press*, 20–22."
- Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v4i2.312>"
- Google. (2021). *Transformasi Pembelajaran*. Scholar.Google.Com. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Transformasi+Pembelajaran&btnG="
- Ivone, & Andrew. (2021). *Transformasi Pembelajaran Digital SMK Kolese Tiara Bangsa Dalam Pandemi Covid-19*. 1(1), 869–874."
- KBBI. (2021a). *Arti Kata Cerdas*. Kbbi.Kata.Web.Id. <https://kbbi.kata.web.id/?s=Cerdas>"
- KBBI. (2021b). *Arti Kata Terpercaya*. Kbbi.Kata.Web.Id. <https://kbbi.web.id/percaya>"
- KBBI. (2021c). *Arti Kata Unggul*. Kbbi.Kata.Web.Id. <https://kbbi.kata.web.id/unggul/>"
- Kemdikbud. (2020). *Kemendikbud Dorong Pembelajaran Daring Bagi Kampus Di Wilayah Terdampak Covid-19. Bersamahadapikورونا*.Kemdikbud.Go.Id. <https://bersamahadapikورونا.kemdikbud.go.id/16-maret-2020-kemendikbud-dorong-pembelajaran-daring-bagi-kampus-di-wilayah-terdampak-covid-19/>"
- Keputusan Rektor UMSU. (2021). *Keputusan Rektor UMSU No. 566/KEP/II.3-AU/UMSU/F/2021.*"
- Muhammad Zainuddin Atsani, L. G. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Hikmah : Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>"
- Ningrum, E. (2016). Pengembangan Sumber Daya Manusia Bidang Pendidikan. *Jurnal Geografi Gea*, 9(1). <https://doi.org/10.17509/gea.v9i1.1681>"
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2018). Pengaruh Media E-Learning Berbasis Youtube Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Analisis Real Prodi Pendidikan MATEMATIKA FKIP UMSU. *Seminar Nasional Matematika Dan Terapan*, 1, 25–30. <https://bulletin.indoms-acehsumut.org/index.php/simantap/article/view/144>"
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz. *MES: Journal Of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78–83."
- Rahmi, U., & Azrul, A. (2019). Transformasi Pembelajaran Untuk Menciptakan Pengalaman Penggunaan Tik Melalui Blended Learning. *Edutech*, 18(2), 247–263. <https://doi.org/10.17509/e.v18i2.16895>"
- Salsabila, U. H., Melania, A., Jannah, A. M., Arni, I. H., & Fatwa, B. (2020). Peralihan Transformasi Media

Penggunaan Informasi dan Teknologi dalam Mendukung Pembelajaran di Masa *New Normal*

Fahrizal Zulkarnain

ABSTRAK

Peran teknologi dalam menunjang pembelajaran sangat penting di masa *new normal*, hal ini bertujuan untuk mendukung agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik namun tidak seperti tatap muka. Pembelajaran jarak jauh menjadi sesuatu yang harus dipersiapkan untuk menunjang kesuksesan program tersebut. Kesiapan teknologi dan sumber daya manusia menjadi dua hal yang berkaitan di dalam proses pembelajaran jarak di masa *new normal*. Metode pembelajaran dan teknologi yang digunakan dapat menjadikan daya tarik kepada mahasiswa untuk memahami materi yang disampaikan dengan waktu yang terbatas, sehingga pengalaman dalam menggunakan teknologi dan pembatasan jarak dan waktu akan menjadi pertimbangan dalam kelancaran proses pembelajaran. Pada akhirnya peran teknologi dalam membangun proses pembelajaran yang baik dapat dilakukan dengan adanya materi yang fleksibel, sumber daya yang handal dan waktu pembelajaran disesuaikan dengan keadaan di masing-masing daerah.

Kata Kunci: *teknologi, informasi, pembelajaran, era new normal.*

- Pembelajaran dari Luring ke Daring dalam Pendidikan Agama Islam. *Al-Muaddib: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial & Keislaman*, 5(2), 198–216. <https://doi.org/10.31604/muaddib.v5i2.198-216>
- Saputra, B., & Sujarwanta, A. (2021). Transformasi Pembelajaran Berbasis Proyek Science, Technology, Engineering and Mathematics Di Masa Pandemi Covid-19. *BioloVA*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.24127/bioloVA.v2i1.491>
- Sianturi, B., Nurkumala, Y., & Hulu, Y. (2021). Proses Pembelajaran Secara Daring Selama Pandemi Covid-19 Di Universitas Pamulang. *Proceeding Seminar Nasional*, 1(1), 117–122."
- Suni Astini, N. K. (2020). Tantangan Dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241–255. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.452>
- UMSU. (2021a). *LMS UMSU*. <https://Elearning.Umsu.Ac.Id/>. <https://elearning.umsu.ac.id/>
- "UMSU. (2021b). *Visi dan Misi UMSU*. [Umsu.Ac.Id. https://www.umsu.ac.id/visi-dan-misi/](https://www.umsu.ac.id/visi-dan-misi/)
- WIKIPEDIA. (2021). *Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*. [Id.Wikipedia.Org. https://id.wikipedia.org/wiki/Universitas_Muhammadiyah_Sumatera_Utara](https://id.wikipedia.org/wiki/Universitas_Muhammadiyah_Sumatera_Utara)
- Yerusalem, M. R., Rochim, A. F., & Martono, K. T. (2015). Desain dan Implementasi Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Di Program Studi Sistem Komputer. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(4), 481. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.4.2015.481-492>

PENDAHULUAN

New normal sebagai pola kehidupan baru dalam proses sosial akibat dari pandemi *Covid-19*. Kehidupan baru ini, akan berpengaruh kepada interaksi sosial yang ada di masyarakat. Tanpa disadari bahwa masyarakat akan menggunakan masker, menjaga jarak dan tidak berkumpul seperti sebelum pandemi ini ada. Sehingga diperlukan beberapa pengertian agar proses yang sedang berlangsung ini tidak berdampak negatif, apalagi *new normal* bisa menjadi pemicu konflik social dimasyarakat (Agus Suprijono, 2020).

Adanya pandemi di seluruh dunia dan tidak terkecuali Indonesia akan mempunyai pengaruh ke beberapa sektor, salah satunya adalah sektor pendidikan. Pembelajaran yang dilakukan berbeda dengan yang sudah ada, lebih mengedepankan proses pembelajaran di rumah atau jarak jauh. Metode ini akan bermanfaat kepada pelajar dan mahasiswa agar tidak tertinggal dalam pembelajaran. Untuk itu diperlukan persiapan dari mulai staf pengajar, hingga pihak kampus dengan segala upaya agar dapat memberikan materi dan bahan lainnya seperti halnya pembelajaran di tatap muka. Kesiapan dari perangkat yang akan digunakan dan kesiapan secara teknologi juga akan berpengaruh kepada hasil yang nantinya didapat para pelajar dan mahasiswa (Abdul Latip, 2020).

Program yang disusun dalam Kampus Merdeka akan mengedepankan pembelajaran yang melibatkan mahasiswa melalui *student centered learning*. Pola pembelajaran ini akan memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam memberikan seluruh kemampuannya dalam menyelesaikan dan menemukan sesuatu yang baru dari pembelajaran daring tersebut. Segala kemampuan akan dikeluarkan dengan memberikan kemandirian dalam menjawab dan mengimplementasikan diri dengan *hard* dan *soft skills* mahasiswa masing-masing. Program ini akan memberikan

target dan capaian yang sesuai kepada pribadi masing-masing mahasiswa serta mahasiswa secara mandiri dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang ada, melalui interaksi sosial dan kolaborasi sesuai dengan kemampuan mahasiswa. Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka akan menghasilkan lulusan yang sesuai dengan dinamika di masyarakat, sesuai dengan perkembangan zaman, perkembangan industry, serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. (Tohir, 2020).

Pembelajaran *online* menjadi yang paling populer dari pendidikan jarak jauh hari ini. Pembelajaran *Online* (berbasis internet dengan kursus yang ditawarkan secara sinkron dan/atau asinkron), dan pembelajaran Seluler melalui perangkat seperti telepon seluler, PDA dan pemutar audio digital seperti iPod atau pemutar MP3 (Yusnilita, 2020).

Pembelajaran di masa *new normal* walaupun tidak dalam keadaan tatap muka atau melalui proses jarak jauh dan bantuan perangkat teknologi informasi, ada beberapa keunggulan yang di dapat mahasiswa, antara lain fleksibilitas waktu dan lokasi, hemat biaya, belajar mandiri dan mempertimbangkan perbedaan dari masing-masing mahasiswa dalam penguasaan materi (Thanji & Vasantha, 2018).

Selanjutnya, pembelajaran dengan menggunakan perangkat teknologi dan informasi tanpa tatap muka atau daring, akan mendukung percepatan dalam masa revolusi industri 4.0 (Sadikin & Hamidah, 2020). Penggunaan teknologi informasi sudah seharusnya dilaksanakan di tingkat sekolah dasar akan mengurangi pembelajaran secara tradisional yang sejak lama telah dilaksanakan. Teknologi informasi yang akan diaplikasikan tentunya berdasarkan kepada kemampuan masing-masing sekolah dalam pelaksanaannya. Sumber daya manusia menjadi hal yang utama, dilanjutkan dengan fasilitas dan akses internet yang ada di masing-masing mahasiswa, letak geografis untuk menunjang

pembelajaran harus tetap diperhatikan. Tingkat pemahaman mahasiswa dan orang tua dalam mendukung pembelajaran dan penerapan teknologi harus lebih difahami, terlebih lagi dalam menyelesaikan tugas-tugas nantinya yang di bebankan kepada mereka (Rahmi, 2020).

METODE

Dalam melaksanakan pembelajaran dengan bantuan teknologi dan informasi, metode yang digunakan adalah suatu proses pengalihan teknologi pembelajaran *online* yang dapat menggantikan proses tatap muka untuk memberikan materi perkuliahan. Dengan memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam mengembangkan potensi yang ada ke dalam kelas *online* dengan bantuan teknologi. Proses ini akan mempermudah dan mempersingkat waktu dan pemahaman masing-masing mahasiswa.

Orang-orang terlibat dalam pengembang *e-learning* yang membantu membuat kursus terlihat bagus, memastikan mahasiswa belajar lebih baik dan membuat pembelajaran menjadi bermakna (Ramadiani et al., 2017).

PEMBAHASAN

Kebijakan *new normal* yang diterapkan pemerintah dalam mengurangi terpapar *Covid-19* menjadikan proses pembelajaran menggunakan pembelajaran *online* yang tetap dilakukan agar mahasiswa dapat belajar untuk masa depan mereka.

Keadaan *Covid-19* yang terjadi sekarang, memberikan suatu langkah dan terobosan yang tepat dan harus dilakukan pemerintah dalam mengambil kebijakan berat, setelah *Covid-19* mulai masuk ke Indonesia segala aktivitas yang dilakukan diluar rumah mulai dihentikan sejalan dengan melonjaknya pasien positif *Covid-19*, dari semua instansi, tempat bekerja,

cafe, pendidikan. Semua terpaksa sementara dirumahkan, namun kejadian tersebut tidak bisa hanya dilakukan dengan berdiam diri. Dengan tidak bisanya aktivitas dilakukan di luar rumah, penerapan sistem baru pun harus dilakukan dan diterapkan. Teknologi yang berperan penting dari hikmah kejadian ini, semua yang dilakukan mulai dari kerjaan, tempat makan bahkan pendidikan, sangat dibantu dengan keahlian teknologi (Niliyani, 2020).

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) telah memberikan panduan untuk pelaksanaan era *new normal*, sehingga dengan cepat pemerintah Indonesia memulai dengan penerapan gagasan dengan beberapa syarat. Pemerintah belum sepenuhnya dapat menerapkan hal ini karena situasi dan keadaan yang berbeda pada setiap daerah. Hal yang perlu diperhatikan adalah variasi dan cakupan, sebaran dari virus *Covid-19* dapat dikatakan di atas rata-rata, sehingga untuk membantu pemulihan ekonomi, maka kebijakan *new normal* dilakukan. Kegiatan ekonomi yang terganggu akibat *Covid-19*, sebagai hal utama untuk penerapan hal ini oleh pemerintah disamping faktor-faktor lain yang berbeda di seluruh Indonesia (Purwanto & Emilia, 2020).

Organisasi internasional telah memberikan perhatian khusus pada isu “Respon Pendidikan dalam Krisis dan Darurat”. UNESCO menyatakan dalam Deklarasi dan Kerangka Aksi Pendidikan 2030 Incheon bahwa negara harus menyediakan cara belajar dan pendidikan alternatif bagi anak-anak dan remaja yang tidak bersekolah di tingkat dasar dan menengah, dan menerapkan program kesetaraan dan menjembatani, diakui dan diakreditasi oleh negara, untuk memastikan pembelajaran yang fleksibel baik dalam pengaturan formal maupun non-formal, termasuk dalam situasi darurat” (Huang et al., 2020).

Penggunaan kata *new normal* mulai digunakan setelah keadaan dunia mulai terpuruk akibat pandemi *Covid-19*. Beberapa negara melakukan *lockdown* dan dunia terkesan mengalami guncangan dalam bidang ekonomi dan adanya pengurangan yang cukup tinggi. Naiknya angka kriminalitas akan berdampak kepada kejahatan, kericuhan dan dampak negatif lainnya. Dunia usaha dan sektor lainnya akan terpuruk dan beban pengusaha akan semakin berat (Abdillah, 2020).

Selanjutnya kata *new normal* bermakna suatu pola kehidupan baru yang akan dijalani secara normal dengan konsep hidup baru. Penerapan aturan atau prosedur kesehatan, seperti pakai masker, menggunakan sabun dan air mengalir untuk mencuci tangan, menjaga jarak, pola hidup yang baik dengan dengan berolah raga dan makan makanan bergizi, akan menjadi pola hidup baru masyarakat Indonesia (Dwiyanto, 2020).

Penggunaan Informasi, Teknologi dan Komunikasi yang berkaitan dengan menemukan, mengumpulkan, menyusun informasi yang terkait dalam pekerjaan saat ini, akan sangat membantu dalam berkomunikasi, memahami, mengelola, dan mengevaluasi pekerjaan secara cepat dan berintegrasi. Dalam komunikasi untuk pembelajaran hal ini akan sangat membantu dan diperlukan dalam menghadapi pembelajaran jarak jauh (UNESCO, 2018).

Hampir semua universitas di dunia telah menerapkan *e-learning* untuk mendukung sistem akademik mereka saat ini. Berbagai keuntungan dari *e-learning* seperti siswa dapat menyelesaikan kursus kapan saja dan di mana saja, dan memungkinkan untuk memilih mata pelajaran sesuai dengan kemampuannya. Selain itu, *e-learning* dapat mengurangi biaya yang terkait dengan instruktur gaji, ruang kelas, perjalanan mahasiswa dan kuliah. Juga, mahasiswa dapat berinteraksi langsung dengan perkuliahan (Gautam & Tiwari, 2016).

Begitu, memahami berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi *e-learning* menjadi penting. Pelajaran ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor keberhasilan program *e-learning* di Universitas Sebelas Maret dari Dosen dan Mahasiswa perspektif (Anggrainingsih et al., 2018).

Dalam konteks pembelajaran, para pendidik sebaiknya memberikan pendidikan dan keterampilan yang sesuai dengan keahlian dengan maksud agar dapat membuat suatu kesimpulan dalam berpikir secara kritis, terhadap pembelajaran yang di dapat. Pada penerapan secara *online* atau daring ini maka komunikasi jarak jauh tidak lepas dengan penggunaan elektronik yang kita gunakan selama ini akan di manfaatkan secara maksimal dan dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan daring tersebut (Rafsanjani, 2019).

Pembelajaran yang ditingkatkan teknologi memanfaatkan teknologi untuk memaksimalkan pembelajaran dalam lingkungan desain kursus berkualitas tinggi yang dapat menawarkan kepada siswa pilihan waktu, tempat, dan kecepatan, dan menekankan perbedaan gaya belajar (Huang et al., 2013).

Belajar secara aktif merupakan syarat utama dalam pembelajaran *online*. Pembelajaran secara aktif meliputi sejumlah konsep pembelajaran, model, dan gerakan. Ini merupakan pergeseran dari tradisional, kelas yang berpusat pada guru dan berbasis kuliah menuju lebih banyak kegiatan kelas yang berpusat pada siswa yang menampilkan kegiatan kelompok, diskusi berpasangan, pembelajaran langsung kegiatan, dan terbatasnya penggunaan ceramah tradisional (Huang et al., 2013).

Penggunaan teknologi untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran (Gordon, 2014), dan selain itu beberapa media komunikasi berbasis teknologi, seperti *email*

dan aplikasi pesan instan, membuat pekerjaan instruktur dan staf administrasi jauh lebih nyaman (Huang et al., 2020).

Pembelajaran *online* menyediakan metode penyampaian materi yang sangat baik yang tidak terikat oleh waktu atau lokasi memungkinkan untuk aksesibilitas instruksi kapan saja dari mana saja. Peserta didik menemukan *online* lingkungan cara yang nyaman untuk menyesuaikan pendidikan ke dalam kehidupan mereka yang sibuk. Ada beberapa manfaat dari menggunakan pembelajaran *online* dari beberapa peneliti. Beberapa keuntungan utama dari pembelajaran *online* termasuk kenyamanan, meningkatkan pembelajaran atau meningkatkan pemahaman konten kursus, diskusi yang lebih bermakna, penekanan pada keterampilan menulis, keterampilan teknologi, dan keterampilan hidup seperti manajemen waktu, kemandirian dan disiplin diri, meningkatkan interaksi yang selama ini pasif (Yusnilita, 2020).

Dunia pendidikan, mau tidak mau, bahwa era *new normal* telah terjadi di seluruh dunia, akibat dari pandemi *Covid-19*, terutama berdampak kepada proses pembelajaran. Pembelajaran dengan sistem tradisional tatap muka, akan secara cepat digantikan dengan proses *online* atau daring. Keadaan ini akan mengedepankan proses pembelajaran secara mandiri dan akan memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengali dan lebih mengutamakan penguasaan teknologi dalam pembelajaran (Wijoyo & Indrawan, 2020).

Untuk melaksanakan proses pembelajaran tersebut, maka mahasiswa dan dosen sebagai pengajar harus dapat menguasai teknologi yang mendukung proses tersebut. Kegiatan ini akan terlaksana tanpa tatap muka dan akan dapat mengurangi terjadinya kerumunan dalam suatu tempat. Sehingga dapat menekan penyebaran *Covid-19* dan sesuai dengan program pemerintah (Sadikin & Hamidah, 2020).

Penggunaan Informasi, Teknologi dan Komunikasi dalam pembelajaran di tingkat mahasiswa sarjana dan paca sarjana sebagai bagian yang sangat diperlukan. Hal ini menjadi sangat populer di bidang pendidikan disebabkan mempunyai metode yang berbeda dalam penyampaiannya. Sejak itu, pembelajaran yang bersifat tatap muka, *online* dan jarak jauh serta pembelajaran yang berdasarkan Teknologi Informasi dan Komunikasi digunakan di seluruh dunia (Yusnilita, 2020).

Ada berbagai fungsi yang dilakukan di pendidikan tinggi dengan bantuan perangkat TIK. TIK dapat digunakan untuk pendaftaran siswa dalam setiap program pendidikan jarak jauh di Universitas atau lembaga pendidikan. Dalam sistem pendidikan jarak jauh, TIK dapat digunakan untuk menjadi lebih baik pengelolaan catatan dengan penyusunan database lengkap dari semua siswa untuk berbagai kursus (Gupta, 2017).

Karena pandemi *Covid-19*, intuisi pendidikan tinggi di seluruh dunia beralih ke pembelajaran *online* atau pendidikan jarak jauh program. Pergeseran besar ke instruksi *online* ini tidak memerlukan interaksi tatap muka antar dosen dan para siswa bersama-sama dengan teman sekelasnya sehingga ada pencegahan dan pengendalian penyebaran virus (Toquero, 2020).

Pembelajaran pada situasi normal akan dapat dilakukan dengan tatap muka, beda halnya dengan situasi pada saat ini. Keadaan *Covid-19* akan berdampak pada pembelajaran, dan salah satu alternatif pilihan adalah dengan pembelajaran jarak jauh. Adanya sumber daya manusia dan kemajuan teknologi yang handal dapat mendukung terlaksananya proses tersebut. Perubahan ini terjadi untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas dalam bidang pendidikan dan juga sebagai strategi dalam memberikan akses kepada mahasiswa agar dengan

cepat menerima pengetahuan di mana pun dan kapan pun tanpa hambatan (Munir, 2009).

Teknologi yang digunakan akan berperan alat bantu dalam menunjang pembelajaran, peran teknologi sebagai dasar kepada mahasiswa atau pelajar dalam mendapatkan informasi dan pengetahuan yang cepat, akurat, efektif dan efisien agar tidak tertinggal dalam pembelajaran di masa pandemi. Kreativitas dari masing-masing peserta sangat membantu keberhasilan dan terciptanya interaksi dari pengajar dan mahasiswa atau pelajar. Interaksi ini akan lebih memberikan motivasi dalam pembelajaran baru tanpa tatap muka. Peserta didik akan mendapatkan nilai tambahan dari interaktif dan komunikasi yang baik selama proses berlangsung (Hanifah Salsabila et al, 2020).

Berbagai bentuk teknologi yang digunakan akan berdampak kepada tingginya informasi dan pengetahuan yang didapat selama pembelajaran, sehingga bahan pembelajaran, dan hambatan akan dapat diminimalkan dan tentunya akan meningkatkan nilai akhir dalam yang didapat peserta didik. Teknologi merupakan suatu hal yang mesti digunakan untuk mensukseskan pembelajaran jarak jauh, hal ini akan memberikan nilai tambah dari pembelajaran sebelum pandemi (Suyantiningsih, 2003).

Kata-kata *new normal* akan memberikan dampak yang besar di kalangan pendidikan. Nilai-nilai dan perilaku akan memberikan ruang kepada pemikiran dan perilaku yang berbeda kepada setiap orang. Tanggung jawab dan disiplin menjadi dasar agar pembelajaran menjadi sukses. Hal ini berkaitan dengan perilaku masing-masing mahasiswa atau peserta didik untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan dengan bantuan teknologi. Tanggung jawab dan disiplin akan membantu memberikan kepercayaan diri dalam mengem-

bangkan kemampuan yang dimiliki sekaligus menghargai pendapat orang lain (Agus Suprijono, 2020).

Dari kemampuan peserta didik atau mahasiswa dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran, maka diharapkan akan menguasai pengetahuan sesuai dengan bidangnya masing-masing. Hal ini sesuai dengan pencapaian dalam pembelajaran yang akan memadukan informasi, pemahaman, pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki (Dikti, 2014).

Adanya pandemi ini secara tidak langsung akan membuat sebuah inovasi di bidang pendidikan, inovasi tersebut dapat dilihat dari penggunaan teknologi yang dalam pembelajaran tidak begitu digunakan sebelum adanya pandemi. Keteringgalan pemahaman dan penggunaan teknologi harus dikejar agar kita tidak tertinggal dari negara-negara yang lebih dahulu menggunakan teknologi dan informasi dalam pembelajaran. Salah satu nilai tambah adalah waktu yang singkat, efektif, efisien dan tidak adanya pertemuan seperti biasa (Rahmi, 2020).

Untuk mensukseskan hal tersebut di atas, maka pendidik baik dosen, tenaga pengajar ataupun guru akan memastikan bahwa peserta didik akan belajar baik di rumah ataupun di tempat lain yang dapat menunjang akses belajar mengajar. Agar lebih memonitor jalannya pembelajaran, sebaiknya dibantu dengan media *online* lain agar apabila terjadi gangguan, akan dapat diketahui secara cepat tanpa mengganggu aktivitas yang sedang berlangsung (Rahmi, 2020).

Membuat dukungan kepada anak dalam menyukseskan pembelajaran akan memberikan pengaruh positif dalam memahami dan menyelesaikan beberapa materi yang diberikan, ditambah lagi semua fasilitas pendukung pembelajaran sudah tersedia dan yang terakhir sebagai penyemangat, pemberi motivasi dan teman diskusi yang

terdekat untuk membantu pembelajaran yang mungkin saja adanya kendala (Rahmi, 2020).

Pada keadaan yang tidak pasti seperti sekarang, pembelajaran akan tetap mengalami kendala, untuk mengantisipasi hal tersebut, diperlukan gagasan yang dapat memotivasi pembelajaran agar tidak tertinggal. Salah satunya adalah penggunaan teknologi sebagai bagian yang tidak terpisahkan. *New normal* dalam dunia pendidikan juga tidak terhindari, maka pembelajaran jarak jauh dengan bantuan teknologi sebagai salah satu pemecahan masalah tersebut. Adaptasi akan sesuatu yang baru, memerlukan waktu agar mendapatkan respon dari semua pengguna, baik peserta dan pengajar atau pendidik akan kebiasaan baru ini (Purwanto & Emilia, 2020).

Seharusnya kita berperilaku baik dan sesuai dengan keadaan sekarang dengan melakukan pekerjaan yang bernilai positif. Maksudnya dengan melakukan pembelajaran dengan teknologi dan informasi semaksimal yang mampu dilakukan. Mengikuti pembelajaran dengan seksama dan mengikuti lomba karya tingkat mahasiswa atau seminar pembelajaran lainnya. Dengan ikutnya kita dalam program yang bermamfaat tersebut, tentunya proses belajar tidak akan tertinggal walaupun di masa pandemi (Rafsanjani, 2019).

Pendidikan dan pembelajaran merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, oleh karenanya adanya pandemi tidak semestinya membuat pembelajaran menjadi terhenti. Adanya pandemi akan membuat masyarakat menjadi peduli dengan pendidikan yang berkaitan dengan teknologi. Hal baru dari pembelajaran dan dampak dari globalisasi di lingkungan kehidupan akan membuat teknologi dapat diterima di masyarakat. Terlepas dari permasalahan dan dampak ekonomi, maka mau tidak mau pendidikan dan pembelajaran akan terus berlangsung (Niliyani, 2020).

Perbaikan dan perkembangan pendidikan tentunya harus disertai dengan kemampuan masyarakat dalam memahami maksud dari pelaksanaan pembelajaran di tengah pandemi. Pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi harus disesuaikan dengan realita dan keadaan masyarakat Indonesia pada umumnya. Proses pemahaman dan pembelajaran yang berulang kali juga menambah beban pengajar dan waktu yang diperlukan. Untuk itu adaptasi dalam teknologi di masyarakat harus lebih diperluas (Niliyani, 2020).

Nilai yang positif yang didapat dari masa pandemi akan dapat menjadi saat penerapan Merdeka Belajar Kampus Merdeka dalam penerapan teknologi pembelajaran. Perbedaan jarak dan waktu tidak ada menjadi penghalang dengan adanya teknologi. Pendidikan dan pembelajaran dapat berlangsung tanpa sekat ruang dan waktu, sehingga dapat mempercepat pelaksanaan dan kemajuan di bidang industri, terutama dunia pendidikan (Abdillah, 2020).

Pelaksanaan program yang telah disampaikan oleh Pemerintah tentunya membuat suatu sistem pembelajaran yang berkaitan dengan faktor pendukung lainnya, antaranya letak geografis dari peserta didik yang berbeda, sehingga akses dan pembelajaran kadangkala menjadi kendala. Selanjutnya, penguasaan informasi dan teknologi dari peserta didik yang tidak merata dengan keterbatasan akses internet dengan perangkat pendukung, dan juga pendapatan masing-masing keluarga akibat pandemi juga menjadi kendala. Kendala-kendala ini yang seharusnya di minimalkan secara bertahap, agar proses pendidikan secara umum dapat berjalan maksimal (Pujaningsih, Damayanti, 2020).

Kondisi pembelajaran yang berubah akibat pandemi, perlu dilakukan terobosan dengan penggunaan teknologi informasi sebagai bagian dari pembelajaran di masa *new normal*. Keadaan ini seperti ini akan membuat psikologis anak

akan terdorong kembali untuk dapat belajar kembali kepada keadaan sebelum pandemi. Standar pembelajaran dan hasil yang dicapai bergantung kepada bentuk pembelajaran yang digunakan, baik segi materi yang disampaikan atau muatan dan sistem yang digunakan dalam menuntaskan materi pembelajaran (Dwiyanto, 2020).

Teknologi merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, menghilangkan hambatan dan juga menghemat waktu, efisien dan efektif dalam menyampaikan maksud dan tujuan dalam pembelajaran. Para peserta didik atau mahasiswa harus memahami satu sama lain dan pengajar dapat dengan mudah mentransfer pengetahuan dalam setiap pembelajaran. Hal ini akan mengantarkan pembelajaran semakin lengkap dan bermakna (Gupta, 2017).

Keberadaan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh mempunyai tantangan tersendiri, beraneka ragam masyarakat dan mungkin juga orang tua akan berupaya belajar dan memerlukan usaha agar lebih memahami teknologi dan informasi dalam pembelajaran. Kemampuan penggunaan, pengelolaan, dengan keterbatasan sarana dalam mendukung haruslah difahami agar pada saat pelaksanaan tidak mejadi penghambat dalam suksesnya pembelajaran jarak jauh tersebut (Abdul Latip, 2020).

Pada saat ini pengetahuan tidak lagi ada batasan, informasi dan referensi banyak dijumpai secara *online* baik untuk pembelajaran atau informasi lainnya. Tentunya pengetahuan tersebut akan mudah didapat dengan kemampuan di dalam penguasaan teknologi. Teknologi digunakan agar kita dapat mempermudah pembelajaran dan mempersingkat waktu dan jarak dalam pembelajaran (Santoso & Lestari, 2019).

Pembelajaran akan mengubah kebiasaan lama dengan teknologi, tatap muka dihilangkan dan sebagai ganti pembelajaran menggunakan media *online* dengan teknologi

terkini. Semakin kita menguasai teknologi, maka pembelajaran akan semakin mudah (Iwu & Umeh, 2013).

Penggunaan perangkat teknologi dan informasi dalam pelaksanaan perkuliahan, dengan maksud agar mengurangi atau membantasi berkumpulnya mahasiswa pada situasi pandemi. Pemerintah telah memberikan instruksi agar penyebaran virus *Covid-19* bisa menurun, maka aktivitas dan pembelajaran di kampus agar ditiadakan untuk sementara waktu. Pihak kampus dapat melakukan pembelajaran dengan penggunaan IT dan tentunya dengan beberapa pedoman, yang berguna bagi pembelajaran *online*. Untuk wilayah perkotaan bahwa pembelajaran daring tidak menimbulkan hambatan besar, tapi untuk daerah dengan keadaan geografi tertentu, akan mengganggu pembelajaran akibat jaringan internet belum ada. Tantangan ini menjadikan nilai lebih dalam kekuatan, tantangan yang dihadapi serta hambatan dalam perkuliahan jarak jauh (Sadikin & Hamidah, 2020).

Pembelajaran yang efektif adalah proses penyerapan ilmu pengetahuan secara cepat dan tepat yang berisikan informasi dengan bantuan teknologi dalam pelaksanaannya. Proses ini akan bergantung kepada perkembangan ilmu pengetahuan dan dinamika yang berkembang di masyarakat sesuai dengan waktu demi waktu. Perkembangan ilmu pengetahuan tidak hanya proses menggali sumber ilmu itu sendiri, tetapi bagaimana perumusan dan akhirnya dapat digunakan masyarakat luas. Proses ini akan memakan waktu dan interaksi dari berbagai pihak agar prosesnya berjalan lancar. Kemampuan pribadi, dan keterlibatan antara sesama mahasiswa dalam memahami persoalan yang ada, dengan bantuan teknologi sebagai hasil komunikasi jarak jauh agar didapat hasil timbal balik yang kreatif, inovatif tanpa harus tatap muka dalam perkuliahan (Munir, 2009).

Selanjutnya proses pembelajaran dengan bantuan teknologi merupakan bentuk pendidikan sebagai implementasi nilai-nilai dasar dalam penerapan *new normal* ditengah pandemi *Covid-19* yang masih berlangsung. Membangun kesadaran dan pola belajar yang berbeda akan membuat adaptasi dari keadaan yang berbeda dengan rasa bertanggung jawab, bersifat jujur dan berdisiplin. Pembelajaran dengan mengedepankan nilai-nilai tersebut akan lebih mempermudah proses transfer pengetahuan sehingga seluruh tugas yang dibebankan kepadanya menjadi lebih mudah (Agus Suprijono, 2020).

Teknologi yang digunakan dalam pembelajaran merupakan seperangkat sistem yang digunakan untuk menunjang pembelajaran, sehingga hasil yang dicapai akan maksimal. Perangkat tersebut akan mendukung peserta didik dalam menanyakan tugas, pembahasan tugas, serta penyelesaian tugas, melalui proses daring. Materi-materi tersebut akan lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh mahasiswa dengan bantuan teknologi dan informasi sebagai media pembelajaran. Penilaian dari dosen atau pengajar juga akan lebih cepat diterima oleh mahasiswa. Teknologi dalam pembelajaran akan dapat memberikan ruang kepada mahasiswa dalam memahami lebih banyak pengetahuan walaupun tidak adanya tatap muka. Berbagai pengetahuan akan dengan cepat di ketahui dan dapat ditanyakan serta dibahas dengan dosen selama proses pembelajaran (Hanifah Salsabila et al, 2020).

Situasi dan kondisi di beberapa dalam mendukung peran teknologi untuk pembelajaran tidak merata, hal ini akan menjadi kendala tersendiri kepada pendidik untuk mengadakan pembelajaran jarak jauh. Infrastruktur dalam mendukung keberadaan teknologi *online* sangat beragam, sehingga kita diharuskan memilih sesuai dengan keperluan

dan interaksi dengan mahasiswa. Teknologi dapat dimanfaatkan dengan memadukan proses pembelajaran dengan tatap muka dengan pengembangan ilmu pengetahuan pada keadaan *new normal*. Perpaduan atau gabungan ini akan memberikan motivasi kepada peserta didik dalam menyelesaikan materi yang telah diberikan dosen atau tenaga pengajar (Rafsanjani, 2019).

SIMPULAN

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi terdapat beberapa hal yang disesuaikan dengan keadaan di masing-masing daerah. Keadaan tersebut antara lain kemampuan dosen dalam penguasaan teknologi, biaya dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran, fasilitas pendukung baik perangkat komputer, *software* dan *hardware*, serta jaringan internet yang kuat dan stabil pada saat pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. . (2020). *Informasi Pada Era New Normal Pandemi Covid-19*. 11.
- Abdul Latip. (2020). Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 108–116. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1956>
- Agus Suprijono, D. (2020). Kesiapan Dunia Pendidikan. *IAIN Parepare Nusantara Press*, 20–22.
- Anggrainingsih, R., Umam, M. Z., & Setiadi, H. (2018). Determining e-learning success factor in higher education based on user perspective using Fuzzy AHP. *MATEC Web of Conferences*, 154, 0–5. <https://doi.org/10.1051/matecconf/201815403011>

- Dikti, T. K. B. (2014). *Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi*.
- Dwiyanto, H. (2020). Menyiapkan Pembelajaran dalam Memasuki “ New Normal ” dengan Blended Learning. *Pengembang Teknologi Pembelajaran LPMP Lampung*, 2019, 1–9.
- Gautam, S. S., & Tiwari, M. K. (2016). Components and benefits of E-learning system. *International Research Journal of Computer Science (IRJCS)*, 3(01), 2014–2017.
- Gordon, N. A. (2014). *Flexible Pedagogies : technology-enhanced learning Flexible Pedagogies : technology-enhanced learning Neil Gordon , University of Hull Flexible Pedagogies : preparing for the future. November*. <https://doi.org/10.13140/2.1.2052.5760>
- Gupta, R. (2017). Impact of Ict in Distance Education and Teacher Perception Towards Knowledge of Ict Tools. *International Journal of Research -GRANTHAALAYAH*, 5(1), 163–171. <https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v5.i1.2017.1731>
- Hanifah Salsabila et al. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Huang et al. (2020). The Chinese Experience in Maintaining Undisrupted Learning in COVID-19 Outbreak. *Handbook on Facilitating Flexible Learning During Educational Disruption*, March, 46. <https://www.researchgate.net/publication/339939064>
- Huang, R., Chen, G., Yang, J., & Loewen, J. (2013). *The New Shape of Learning: Adapting to Social Changes in the Information Society*. https://doi.org/10.1007/978-3-642-32301-0_1
- Iwu, A. O., & Umeh, J. O. (2013). ICT in education: Implications for distance learning. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 4(7), 59–66. <https://doi.org/10.5901/mjss.2013.v4n7p59>
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*.
- Niliyani. (2020). *Penerapan Sistem Teknologi Pada Pendidikan Di Era New Normal*. 1–9. <https://www.google.com/search?q=Penerapan+Sistem+Teknologi+Pada+Pendidikan+Di+Era+New+Normal&Oq=Penerapan+Sistem+Teknologi+Pada+Pendidikan+Di+Era+New+Normal&aqs=chrome.69i59j69i60l2.1499j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- Pujaningsih, Damayanti, A. (2020). Inovasi dan Transformasi Pendidikan Bermakna di Era New Normal. *Inovasi Pembelajaran Untuk Peserta Didik Berkebutuhan Khusus Di Masa Pandemi*, 41–56.
- Purwanto, E. A., & Emilia, O. (2020). New Normal Sebagai Jalan Tengah?: Kesehatan vs. Ekonomi dan Alternatif Kebijakan Dalam Pandemi COVID-19. In *New Normal: Perubahan Sosial Ekonomi dan Politik Akibat COVID-19*.
- Rafsanjani, A. I. (2019). *Kebijakan Pendidikan Di Era New Normal*.
- Rahmi, R. (2020). *AL-TARBIYAH : JURNAL PENDIDIKAN (The Educational Journal) INOVASI PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19*. 30(2), 111–123. <https://doi.org/10.24235/ath.v>
- Ramadiani, Azainil, Haryaka, U., Agus, F., & Kridalaksana, A. H. (2017). User Satisfaction Model for e-Learning Using Smartphone. *Procedia Computer Science*, 116, 373–380. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.10.070>

- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Santoso, A., & Lestari, S. (2019). The Roles of Technology Literacy and Technology Integration to Improve Students' Teaching Competencies. *KnE Social Sciences*, 3(11), 243. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i11.4010>
- Suyantiningsih. (2003). Sistem Pendidikan Jarak Jauh Interaktif. In *Sistem Pendidikan Jarak Jauh*.
- Thanji, M., & Vasantha, S. (2018). A Study of benefits and limitations of e-learning - A learner's perspective. *International Journal of Pure and Applied Mathematics*, 118(5), 175–184. <https://acadpubl.eu/jsi/2018-118-5/articles/5/13.pdf>
- Tohir, M. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ujmte>
- Toquero, C. M. (2020). Challenges and Opportunities for Higher Education amid the COVID-19 Pandemic: The Philippine Context. *Pedagogical Research*, 5(4), em0063. <https://doi.org/10.29333/pr/7947>
- UNESCO. (2018). A Global Framework of Reference on Digital Literacy. *UNESCO Institute for Statistics*, 51, 146.
- Wijoyo, H., & Indrawan, I. (2020). Model Pembelajaran Menyongsong New Era Normal Pada Lembaga Paud Di Riau. *JS (Jurnal Sekolah) Universitas Negeri Medan*, 4(3), 205–212. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/js.v4i3.18526>
- Yusnilita, N. (2020). The Impact of Online Learning: Student's Views. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 11(1), 57–61. <https://doi.org/10.26877/eternal.v11i1.6069>

Rencana Strategis Pembelajaran untuk Mencetak SDM yang Kompeten dan Kompetitif di Masa *New Normal*

R. Sabrina

ABSTRAK

Kualitas SDM bergantung pada kualitas pendidikan. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan sumber daya manusia yang kompeten dan kompetitif sesuai dengan tuntutan pembangunan di masa yang akan datang. Indonesia saat ini menghadapi wabah pandemi *Covid-19*, sehingga pemerintah menerapkan kebijakan proses belajar-mengajar secara online atau daring pada masa *New Normal* guna melakukan pencegahan dan pengendalian pandemi *Covid-19*. Permasalahan yang muncul pada masa pandemi *Covid-19* ini diantaranya lemahnya penguasaan IT oleh pendidik, kepemilikan sarana pendukung pembelajaran daring yang masih jarang ditemui terutama di daerah terpencil, serta dukungan belajar di rumah yang minim. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data yaitu mencari informasi dari sumber informasi. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan memperhatikan kondisi lingkungan, disusun rencana strategi pembelajaran untuk memajukan SDM yang kompeten dan kompetitif di masa *new normal*, berupa visi, misi dan program/kegiatan.

Kata Kunci: *Rencana Strategis Pembelajaran, SDM, Kompeten, Kompetitif, New Normal.*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi dewasa ini, kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia bergantung pada kualitas pendidikan. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaruan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa. Kemajuan Bangsa Indonesia dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat meningkatkan harkat dan martabat manusia Indonesia (Yanti, 2010).

Penyebaran virus corona atau *Covid-19* ke hampir semua negara sejak pertama muncul di bulan Desember Tahun 2019 di Kota Wuhan, China. Kondisi berubah sangat cepat ketika penyebaran wabah *Covid-19* mulai menyebar ke berbagai negara di luar China pada akhir Februari 2020. Perkembangan yang ada mendorong berbagai negara menutup perbatasan dan menetapkan kebijakan social distancing dan *lockdown*, yang berdampak besar terhadap aktivitas sosial dan ekonomi, termasuk pendidikan.

Pandemi *Covid-19* yang melanda dunia berdampak terhadap perubahan aktifitas belajar-mengajar. Untuk mencegah penyebaran virus *Covid-19* semakin meluas, dan sesuai dengan kebijakan WFH maka aktivitas pembelajaran daring (*online learning*) menjadi sebuah pilihan.

Praktik pendidikan daring (*online learning*) ini dilaksanakan oleh tingkat pendidikan sejak Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) hingga perguruan tinggi.

Tidak ada lagi aktifitas pembelajaran di ruang-ruang kelas sebagaimana lazim dilakukan oleh tenaga pendidik baik itu guru maupun dosen. Pandemi *Covid-19* telah mengubah

tatanan hidup manusia, terutama dalam beraktivitas. Banyak kegiatan yang kini dilakukan secara daring salah satunya adalah kegiatan belajar- mengajar. Kuliahdaringmenjadi suatu pilihan dalam proses belajar di saat terjadi pandemi *Covid-19*.

Tahun ajaran baru perguruan tinggi yang akan atau bahkan sudah dimulai di banyak universitas membuat para mahasiswa harus menjalani aktivitas perkuliahan. Semua kegiatan belajar mengajar seperti diskusi dan presentasi diupayakan tetap berjalan dengan berbagai penyesuaian.

Untuk kegiatan perkuliahan yang dilakukan secara *offline*, tentu akan mengikuti protokol kesehatan kampus. Sementara untuk perkuliahan daring, para mahasiswa dan dosen dapat menyiapkan perangkat yang dapat mendukung aktivitas belajar mengajar.

Era pandemi saat ini berdampak negatif pada akses pendidikan untuk pendidik maupun peserta didik, termasuk individu dengan berkebutuhan khusus. Kurang lebih 15% penduduk dunia yang diperkirakan merupakan penyandang disabilitas yang memiliki kebutuhan khusus mungkin tidak dapat mengakses kualitas pendidikan yang memadai (*United Nations Sustainable Development Group/UNSDG*, 2020). Hal ini disebabkan karena model pembelajaran daring yang menjadi salah satu alternatif layanan pendidikan, tidak cukup aksesibel maupun mendukung pembelajaran bagi individu dengan berkebutuhan khusus (UNESCO, 2020).

Kondisi serupa juga dialami oleh penduduk kurang mampu dan penduduk di pedesaan, daerah terisolir, yang dapat digolongkan sebagai berkebutuhan khusus. Layanan pendidikan yang tidak memadai ini disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya: a) lemahnya penguasaan IT oleh pendidik sehingga mereka kurang terampil dan tidak siap untuk menyampaikan pembelajaran secara daring bagi peserta didik dengan kebutuhan khusus (OECD, 2019), b) kepemilikan

sarana pendukung (misal: perangkat laptop, smartphone, alat elektronik serta jaringan internet) pembelajaran daring yang masih jarang ditemui terutama di daerah terpencil, dan c) dukungan belajar di rumah yang minim karena dampak ekonomi yang terkait dengan sumber penghasilan keluarga.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data yaitu mencari informasi dari sumber informasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada era pandemi saat ini banyak pro dan kontra terkait kebijakan pemerintah dalam kegiatan belajar mengajar secara daring baik dari sudut pandang mahasiswa maupun tenaga pendidik itu sendiri. Namun mengingat angka penyebaran virus *Covid-19* yang masih tinggi di Indonesia, kegiatan belajar mengajar secara daring adalah cara terbaik saat ini guna menurunkan angka penyebaran *Covid-19* di Indonesia.

Ketika pendidikan dalam masa pandemi *Covid-19* berlangsung dengan menggunakan aplikasi yang dapat menunjang komunikasi baik guru dengan peserta didik, aplikasi-aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengadakan webinar.

Defenisi webinar menurut Mansyu dan Purnamasari (2019: 26-27), suatu seminar, presentasi, pengajaran ataupun workshop yang berjalan secara daring, dan tatap muka secara daring dengan menyampaikannya melalui media internet atau aplikasi. Selain itu, dengan membuka webinar melalui pemanfaatan aplikasi maupun internet dapat mengundang banyak orang dalam partisipasi acara tersebut. Partisipasi dapat menghadiri acara webinar dengan chat maupun video.

Agron (2012) berpendapat bahwa pada penekanan tentang kunci sukses suatu webinar bahwa webinar yang ditargetkan untuk peserta yang cocok secara demografis dengan pesan dan konten yang tepat adalah cara yang bagus untuk membangun kepemimpinan dan nilai-nilai pemikiran anda sehingga mereka ingin berbicara dengan anda setelah webinar.

Pemerintah pusat berupaya melalui Kemendikbud mengeluarkan Surat Edaran No. 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19. Surat Edaran No. 15 Tahun 2020 berisi sebagai berikut:

1. Pengaturan mekanisme antar jemput siswa oleh satuan pendidikan;
2. Kebersihan dan sterilisasi sarana-prasarana sekolah secara rutin minimal dua kali;
3. Pemantauan secara rutin kondisi kesehatan warga sekolah oleh pihak sekolah dengan gejala *Covid-19*;
4. Penyediaan fasilitas pencuci tangan menggunakan sabun oleh pihak sekolah wajib diberikan;
5. Menerapkan protokol kesehatan lainnya seperti menjaga jarak dan etika batuk dan bersin yang benar;
6. Pembuatan narahubung oleh sekolah berkaitan dengan keamanan dan keselamatan di lingkungan sekolah.

Dengan demikian, surat keputusan tersebut sangat berpengaruh bagi kelangsungan pendidikan di Indonesia ini dengan melaksanakan *new normal*. Sehingga pemerintah dapat bekerja sama dengan lembaga kependidikan untuk memilih pemangkas yang tepat di dalam kurikulum dalam pandemi wabah ini untuk menuju *new normal*.

Di Provinsi Sumatera Utara, pembangunan manusia di Sumatera Utara terus mengalami kemajuan. Pada tahun 2020, Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Sumatera Utara

mencapai 71,77. Angka ini meningkat sebesar 0,03 poin atau tumbuh sebesar 0,04 persen dibandingkan tahun 2019. Jika dibandingkan dengan nasional walapun terjadi peningkatan pandemi Covid-19 membawa pengaruh terhadap pembangunan manusia di Indonesia. Hal ini terlihat dari perlambatan pertumbuhan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) tahun 2020 dibanding tahun-tahun sebelumnya.

IPM Indonesia tahun 2020 adalah sebesar 71,94 atau tumbuh 0,03 persen (meningkat 0,02 poin) dibandingkan capaian tahun sebelumnya. Jika dilihat dari capaian Nasional Harapan Lama Sekolah (HLS) penduduk usia 7 tahun dan Rata-rata Lama Sekolah (RLS) penduduk usia 25 tahun ke atas ini terus meningkat dari tahun ke tahun.

Selama periode 2010 hingga 2020, HLS Indonesia telah meningkat 1,69 tahun, sementara RLS meningkat 1,02 tahun. Di tengah pandemi Covid-19 yang masih berlangsung, HLS tahun 2020 masih tumbuh 0,23 persen, melambat dibandingkan pertumbuhan selama tahun 2011–2019, sedangkan RLS tumbuh 1,68 persen, melambat dibandingkan tahun sebelumnya yang mencapai 2,08 persen.

Beberapa skenario Antisipasi Penanggulangan Dampak Covid-19 untuk sektor pendidikan yang telah dilakukan di Provinsi Sumatera Utara antara lain sebagai berikut:

- Belajar dengan sistem daring untuk para siswa di provinsi dan kabupaten/kota, yang diperpanjang sampai pada April 2021;
- Pemerintah Provinsi Sumatera Utara telah mendukung Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang menyiapkan sejumlah dukungan untuk memperlancar proses tersebut. Kemendikbud sendiri mengembangkan aplikasi pembelajaran jarak jauh berbasis portal dan Android Rumah Belajar. Portal Rumah Belajar dapat diakses di

belajar.kemdikbud.go.id. Beberapa *platform* belajar daring yakni Kelas Pintar, Sekolahmu, Zenius, Ruang Guru, Quipper, Google Indonesia dan Microsoft. Setiap *platform* memberikan fasilitas yang dapat diakses secara umum dan gratis.

- Ujian Nasional Tahun 2020 ditiadakan mulai dari tingkat SD s/d SMA. Sekolah akan melakukan Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) secara daring serta menerapkan metode kelulusan dengan menimbang nilai kumulatif siswa selama belajar di sekolah;
- Penguatan Alokasi DAK (Dana Alokasi Khusus) Fisik untuk Urusan Pendidikan;
- Tetap teralokasinya Kenaikan Gaji Guru Tidak Tetap (Non ASN/ Honorer) untuk jenjang SMA, SMK dan SLB (Kewenangan Provinsi) dari Rp. 40.000/jam pelajaran menjadi Rp. 90.000/jam pelajaran untuk 7.609 Guru Honorer pada tahun 2020;
- Sesuai Instruksi Mendikbud, Dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) dapat dialokasikan untuk pembelian pulsa dan kuota internet yang digunakan dalam proses belajar mengajar daring, serta fleksibilitas alokasi pembiayaan gaji guru honorer yang dahulu di limit sebesar 15%, sekarang dilepaskan untuk 50%;
- Bantuan Langsung Tunai (PKH, Kartu Indonesia Pintar);
- Mahasiswa diberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luas dan kompetensi baru melalui beberapa kegiatan pembelajaran di luar program studinya, melalui Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MB-KM)

Dari uraian di atas, mengingat SDM unggul perlu terus dihasilkan, sementara penyebaran *Covid-19* masih berlangsung di masa adaptasi kehidupan normal baru saat ini, maka perlu dicermati cara pembelajaran yang dapat diterapkan, serta menyusun Rencana Strategis Pembelajaran untuk mewujudkan SDM yang kompeten dan kompetitif.

Cara pembelajaran yang dapat diterapkan di masa *new normal* ini adalah :

1. *E-learning* : materi pembelajaran disiapkan oleh pendidik dalam satu paket elektronik yang dimuat dalam suatu sistem, di mana peserta didik dapat mengaksesnya dan mempelajarinya. Muatannya: materi pembelajaran, latihan, dan tugas mandiri
Disini pendidik dan peserta didik tidak bertemu, peserta didik belajar mandiri dan oleh karenanya diperlukan kemampuan peserta didik untuk mencerna materi pembelajaran serta ketekunan dan kemauan yang kuat untuk belajar. Disamping itu, peserta didik perlu menguasai IT, kepemilikan alat (HP/Android/laptop) dan ketersediaan pulsa untuk dapat mengakses internet. Proses pembelajaran berlangsung tanpa interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga diperlukan kemampuan pendidik untuk menyusun materi yang menarik, sederhana, dan mudah dimengerti. Disamping itu, pendidik juga perlu menguasai IT dan teknik/metoda pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran satu arah.
2. *Zoom/virtual*: materi pembelajaran disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik dengan perantara teknologi informasi. Pendidik dan peserta didik bertemu melalui aplikasi *video conference*. Pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi yaitu pembelajaran 2 arah, namun terbatas oleh kendala komunikasi seperti

gangguan jaringan internet atau sinyal dan biasa terjadi selang waktu tersampainya materi.

Pendalaman materi juga kurang intensif serta kontak personal dalam komunikasi dua arah kurang menyentuh (*personal touch*).

3. Tatap muka : materi pembelajaran disampaikan secara langsung dalam pertemuan antara pendidik dan peserta didik. Keduanya bertemu pada proses belajar mengajar di dalam kelas maupun di luar kelas. Interaksi dalam hal pendalaman materi berlangsung lebih intensif dan kontak personal dalam komunikasi dua arah lebih efektif. Di sini proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan protokol kesehatan secara ketat, antara lain memakai masker, mencuci tangan dan mengukur suhu badan sebelum proses pembelajaran dimulai serta menjaga jarak di antara person yang ada dengan memperhatikan jumlah person berbanding dengan luas lokasi tempat proses pembelajaran dilaksanakan

Dengan memperhatikan kondisi penyebaran *Covid-19* dan perlunya memperhatikan aktivitas kehidupan yang harus kembali normal dengan adaptasi kebiasaan baru, maka dapat disusun rencana strategis pembelajaran untuk mewujudkan SDM yang kompeten dan kompetitif di masa *new normal*, sebagai berikut :

Visi

SDM Kompeten dan Kompetitif di masa *New Normal*

Misi

1. Diterapkannya pembelajaran yang terintegrasi
2. Cukup memadainya kemampuan pendidik dan peserta didik dalam proses pelaksanaan pembelajaran
3. Cukup tersedianya infrastruktur pembelajaran

Program/Kegiatan

1. Program pengembangan pembelajaran terintegrasi

Kegiatannya :

- Penyusunan modul materi pembelajaran *e-learning*, virtual/zoom dan tatap muka
- Penyusunan dan pelaksanaan pembelajaran dengan pola : Virtual/zoom -- *e-learning* -- tatap muka -- virtual/zoom -- *e-learning* -- tatap muka.

2. Peningkatan kemampuan pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran

Kegiatan :

- Latihan penguasaan IT
- Pembekalan teknik/metoda mengajar
- Workshop teknik penyiapan materi pembelajaran

3. Peningkatan kemampuan peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran

Kegiatan :

- pelatihan penguasaan IT
- bantuan untuk kepemilikan HPAndroid/laptop
- bantuan penyediaan pulsa internet

4. Penyiapan infrastruktur pembelajaran

Kegiatan :

- penyiapan sistem jaringan internet ke seluruh daerah
- penyediaan peralatan penerapan protokol kesehatan (masker, tempat/sabun cuci tangan/handsanitizier, alat pengukur suhu tubuh, dan lain-lain.

SIMPULAN

SDM merupakan kunci keberhasilan dan keberlangsungan suatu bangsa. Dalam kondisi bagaimanapun, pendidikan harus tetap mendapat perhatian karena melalui pendidikan yang baik kita baru dapat melahirkan SDM yang berkualitas.

Kelangsungan dunia pendidikan di masa depan selama Pandemi *Covid-19* dapat melalui bantuan teknologi. Tetapi teknologi belum dapat menggantikan peran guru, dosen, dan interaksi belajar antara pendidik dan peserta didik dikarenakan pendidikan tidak hanya untuk memperoleh pengetahuan tetapi juga tentang nilai, kompetensi dan kerja sama. Kondisi pandemi ini menjadi tantangan bagi setiap individu dalam menggunakan teknologi dan strategi untuk mengembangkan pendidikan.

Penggunaan teknologi dapat membantu membawa mahasiswa dan pelajar menjadi kompeten untuk kedepannya. Keterampilan yang paling penting pada saat sekarang ini adalah *self-directed learning* atau pembelajar mandiri sebagai *outcome* dari edukasi.

Kondisi pandemi *Covid-19* juga memaksa para pemangku kebijakan di bidang pendidikan untuk dapat menyesuaikan diri dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Pada masa pandemi ini untuk menuju *new normal* kegiatan proses belajar mengajar ditunjang oleh kehadiran teknologi dan internet yang mana kegiatan pembelajaran daring dapat dijalankan.

Cara-cara pembelajaran dengan bantuan teknologi informasi tentu saja mempunyai keterbatasan dan kelemahan. Oleh karena itu perlu diintegrasikan berbagai cara pembelajaran yang dapat dilakukan di masa *new normal* ini seperti *e-learning*, *zoom*/virtual dan tatap muka dengan protocol kesehatan.

Selanjutnya dengan memperhatikan kondisi lingkungan, disusun rencana strategi pembelajaran untuk memajukan SDM yang kompeten dan kompetitif di masa *new normal*, berupa visi, misi, dan program/kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Yanti, Utria Giri. 2010. Pengaruh Pemanfaatan Internet dalam Proses Pembelajaran dan Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2009/2010. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Undang-Undang R.I Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Kemendikbud, Surat Edaran No. 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.
- Dokumen Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Provinsi Sumatera Utara Tahun 2019-2023; Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan R.I.
- Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan R.I Tahun 2020-2024.

Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Daring pada Guru Sekolah Dasar di Era *New Normal*

Mavianti

ABSTRAK

Pembelajaran yang akan dilakukan sekolah dalam memasuki era *new normal* tentunya akan dilakukan pembelajaran tatap muka dengan tetap menerapkan proses yang ketat. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik tentunya perlu diterapkan metode belajar mengajar dengan adanya perpaduan antara pembelajaran langsung (tatap muka), pembelajaran luring dan pembelajaran daring dengan tetap menerapkan proses yang ketat. Dalam hal ini tentunya guru harus memiliki persiapan yang matang agar benar-benar siap menghadapi pembelajaran di era *new normal*. Khususnya keterampilan pemanfaatan teknologi pembelajaran daring yang nantinya akan dikombinasikan dengan pembelajaran tatap muka sehingga mampu menerapkannya dalam proses pembelajaran. Motivasi kuat yang datang dari guru dan mendapat dukungan pihak sekolah tentunya akan sangat membantu guru dalam meningkatkan keterampilan *softskill* tersebut. Karena ketika guru *enjoy* dan *happy* dalam mempersiapkan materi pembelajaran yang menarik bagi anak didik akan berdampak pada kualitas produk yang dihasilkan. Selain itu, materi dapat tersampaikan dengan baik walaupun pembelajaran daring dan peserta didik memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap penerapan pembelajaran oleh guru.

Kata Kunci: Keterampilan Guru, Teknologi, Daring, *New Normal*

PENDAHULUAN

Indonesia salah satu negara terdampak wabah *Covid-19*. Banyak sektor yang merasakan dampaknya baik sektor ekonomi, perdagangan, pariwisata dan tanpa terkecuali sektor pendidikan. Proses pembelajaran yang biasanya dilakukan *real time* (terjadi interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik) berubah menjadi daring. Hal tersebut tentunya menjadi tantangan dan peluang tersendiri bagi guru (Fatwa, 2020). Guru yang biasa berhadapan dengan para siswanya secara langsung kini berubah, pandemic membuat pendidik menyapa anak didiknya melalui dunia maya.

Sebenarnya banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk dapat tetap melakukan proses pembelajaran mulai dari *whatsapp*, *goolge meet*, *zoom meeting*, *edmodo*, *e-learning* dan lainnya. Namun, masih ada guru yang mengandalkan satu media saja seperti *WhatsApp*. Dengan keterbatasan fitur tentunya berpengaruh pada penyampaian materi. Akhirnya memunculkan kebosanan siswa dalam pembelajaran daring.

Kemunculan paradigma baru terkait pendidikan di era *new normal* justru memberikan suatu hal yang baru spesial bagi pelaku pendidikan (Astuti et al., 2021). *New normal* menjadikan pendidikan harus beradaptasi dengan dengan segala perubahan yang ada baik dari sisi kualitas maupun kuantitasnya (Zuraini, 2021).

Setiap guru dan pelaku pendidikan harus dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran daring, ataupun tatap muka. Proses pembelajaran kreatif berakibat siswa mendapatkan hak belajarnya dengan sebaik mungkin.

Pembelajaran daring yang menuntut kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi media *online* agar berlangsung secara interaktif. Ada diskusi yang dilakukan guru dengan siswa secara *online* (Anugrahana, 2020). Sehingga antara guru dan siswa tetap dapat berkomunikasi walaupun pembelajaran dilakukan secara *online* (Riyanda et al., 2020). Guru juga harus

dapat berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran sehingga motivasi siswa dalam belajar semakin meningkat (Nuryatin, 2020).

Banyak siswa yang justru menjadi malas dan bosan belajar karena tidak bertemu langsung dengan gurunya. Siswa hanya mendapat tugas-tugas yang terus bertambah setiap hari. Kondisi tersebut mengharuskan guru harus memahami. Jika dibiarkan berdampak kualitas siswa, penerimaan siswa di tahun ajaran baru. Ke depan, berdampak bagi guru dan sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis merasa perlu melakukan penelitian, khususnya keterampilan guru SDS PWKI Medan dalam pemahaman penggunaan teknologi media *online* untuk mendukung pembelajaran di era *new normal*. Tujuan pemilihan sekolah ini karena dari segi usia guru di sekolah tersebut ada yang sudah 50 tahun. Jika ada dibawah 50 tahun diprediksi kurang menguasai pemanfaatan teknologi pembelajaran daring.

Hal ini tentunya menjadi pemikiran bagi sekolah khususnya dalam menghadapi pembelajaran tatap muka terbatas. Pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka yang dilakukan secara terbatas dengan tetap menerapkan prokes yang ketat. Penyediaan fasilitas seperti Unit Kesehatan Sekolah (UKS), ruang guru, dan perpustakaan diperlukan guna proses pembelajaran tatap muka terbatas dan proses yang ketat.

Dengan memberikan keterampilan kepada guru-guru terkait pemanfaatan teknologi media *online* di era *new normal* dapat memberikan kekuatan bagi guru dan sekolah dalam mempersiapkan dan menyambut penyelenggaraan MPLS bagi siswa baru dan pembelajaran tatap muka terbatas dengan tetap menerapkan prokes. Sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan siswa juga menerima haknya sebagaimana mestinya dan tujuan pembelajaran dan tujuan sekolah dapat terwujud.

METODE

Adapun penelitian yang digunakan yakni penelitian deskriptif kualitatif melalui metode wawancara dan dilaksanakan secara daring. Pengumpulan data primer dengan mewawancarai kepala sekolah dan guru berjumlah 8 orang yang terdampak pandemic *Covid-19*. Data sekunder diperoleh melalui dokumen, artikel dan berita terkait pembelajaran daring selama pandemi Covid-19. Kemudian dilakukan analisis terhadap data yang terkumpul untuk dideskripsikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Meningkatkan Keterampilan Guru

Keterampilan guru merupakan suatu hal mutlak yang harus dimiliki agar mampu menyelenggarakan proses belajar mengajar dengan baik, bukan hanya penerimaan maksimal siswa terhadap materi melainkan kemampuan dalam berinovasi dalam menyiapkan materi pembelajaran yang menarik (Musfah, 2012). Dengan kompetensi tersebut pula seorang guru dapat dikatakan profesional. Oleh karena itu kompetensi erat kaitannya dengan tolok ukur keahlian yang dimiliki oleh guru.

Seseorang dikatakan kompeten jika ilmu, sikap, keterampilan dan *output* pekerjaannya sesuai ketentuan yang diakui oleh pemerintah dan lembaga terkait. Dengan kata lain kompetensi ini adalah kekhususan bidang kerja yang harus dilakukan oleh orang yang tepat dan sesuai bidang. Hanya individu yang sudah terlatih yang dapat melakukan pekerjaan tersebut.

Untuk konteks ini guru-guru di SDS PWKI Medan ingin meningkatkan keterampilan mereka. Dengan mengetahui persoalan yang dihadapi maka setelah berkordinasi dengan kepala sekolah maka dibuat agenda pelatihan agar keterampilan yang dimiliki guru-guru di sekolah tersebut meningkat. Kepala sekolah juga bersyukur

dengan adanya perhatian dalam bentuk memberikan pelatihan bagi guru-guru karena sekolah mereka termasuk kategori yang terakreditasi C. Sehingga memang benar keterampilan gurunya perlu di *upgrade* sehingga dapat menyajikan pembelajaran terbaik bagi siswa nantinya khususnya dalam menyambut tahun ajaran baru.

Adaptasi Strategi Pembelajaran Daring

Adanya kebijakan pemerintah yang mengharuskan kampus dan sekolah “diliburkan” dalam artian proses belajar mengajar dilakukan secara mandiri dengan menggunakan media *online* merupakan sebagai wujud respon akan adanya pandemi *Covid-19*. Dengan adanya kebijakan guru mengajar dari rumah harapannya adalah untuk mengurangi penyebaran virus (Syaharuddin, 2020).

Hal tersebut tentunya juga akan berpengaruh pada sistem pembelajaran yang dilakukan guru. Jika secara konvensional pembelajaran dilakukan secara langsung dengan adanya atap muka antara guru dan siswa namun dengan adanya pandemi harus beralih ke pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan teknologi media online.

Dalam pembelajaran daring inilah perlu dilakukannya adaptasi teknologi dengan menggunakan media *online* untuk pembelajaran daring. Pembelajaran secara *online* mungkin bagi sebagian orang bukan merupakan hal yang baru. Sehingga perlu dilakukan penyesuaian metode dan strategi dalam pembelajaran. Penyesuaian inilah yang membutuhkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi media *online* tersebut khususnya di era *new normal*.

Penyesuaian pembelajaran di era *new normal* adalah peluang yang harus ditangkap oleh insan pendidikan. Pembelajaran beralih dari konvensional ke daring dengan menggunakan *platform e-learning*. Penggunaan *platform e-*

learning dianggap salah satu solusi alternatif dalam pembelajaran daring. Dalam penyesuaian atau adaptasi strategi pembelajaran itulah dibutuhkan sinergi yang kuat antara semua komponen dari pendidikan agar tujuan pendidikan dapat tercapai (A. M, Rahman, M. Mutiani, M. A. H, 2019).

Terkait ini guru harus memahami kompetensi paedagogy yang salah satunya adalah kompetensi pengelolaan pembelajaran, seperti memahami karakteristik siswa, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi serta kemampuan menggali potensi siswa (Nuryatin, 2020). Dalam hal ini guru berarti harus dapat memaksimalkan pembelajaran dalam situasi dan kondisi apapun baik daring maupun tatap muka.

Dalam pembelajaran di era *new normal* maka guru harus dapat memilih dan menentukan strategi dan metode yang tepat dalam pembelajaran guna mendukung tersampainya materi kepada siswa dengan baik. Sehingga dengan pemilihan metode dan strategi yang tepat antara guru dan siswa dapat berinteraksi dan pembelajaran tetap berlangsung dua arah walaupun menggunakan media online. Dengan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang diciptakan guru dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

Pemilihan *platform e-learning* dalam pembelajaran daring ataupun pembelajaran tatap muka terbatas diharapkan tidak mengganggu sistem pembelajaran sehingga kejadian-kejadian yang tidak diinginkan dapat diminimalisir. Maka dibutuhkan sinergi yang dinamis semua warga sekolah. Sehingga ketika pembelajaran dilakukan secara daring, siswa tetap mendapatkan pendampingan dari orang tua mereka di rumah.

Adaptasi yang dilakukan guru bersinergi dengan orang tua siswa dengan memberikan dukungan moral sehingga pembelajaran daring tetap dapat berlangsung secara efektif.

Karena proses belajar mengajar yang mumpuni dapat membantu terwujudnya visi misi pendidikan dan penerimaan materi secara baik oleh siswa.

Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran Daring

Pengimplementasian pembelajaran daring membutuhkan terobosan dan inovatif dari para guru dengan keterampilan memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis *online*. Dengan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran daring tentunya membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran setiap harinya. Walaupun tidak dapat dipungkiri beban kerja yang diampu selama pandemic bertambah jika dibandingkan selama pembelajaran tatap muka.

Seorang guru harus memahami terkait hal-hal yang harus dipersiapkan untuk dapat melakukan pembelajaran secara daring. Hal yang harus dipersiapkan yaitu pemilihan media pembelajaran yang tepat berdasarkan materi yang akan diberikan kepada siswa, cara menggunakan media, bahan ajar dan tentunya biaya untuk kuota. Maka ketika hambatan muncul maka harus memiliki strategi untuk dapat mengatasi atau meminimalkan hambatan tersebut.

Ketika kita memilih menggunakan media pembelajaran yang mendapatkan sentuhan teknologi maka pada hakikatnya membawa pada perubahan paradigm pembelajaran. Karena yang ada awalnya kita menggunakan metode pembelajaran tatap muka atau konvensional namun dikarenakan kondisi pandemik yang menyebabkan tidak mungkin dilakukannya pembelajaran tatap muka sehingga pembelajaran harus diinovasikan menjadi pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta mendapatkan sentuhan teknologi (N, Astuti., P. F, 2020). Walaupun banyak aplikasi yang ditawarkan dan dianggap dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran di masa

pandemic. Nyatanya masih ada saja guru yang belum mampu untuk mengoperasikan aplikasi tersebut.

Sebagai upaya untuk memecahkan masalah tersebut maka dilakukan pemberian materi bagi guru-guru di SDS PWKI Medan tersebut. Para guru sangat antusias mendengarkan materi dari narasumber. Pada sesi tanya jawab dan praktek mereka mudah memahami langkah-langkah pengoperasian beberapa media pembelajaran daring.

Media Pembelajaran Berbasis Daring

Adanya ketetapan dari pemerintah untuk melaksanakan pembelajaran berbasis daring maka tidak ada pilihan lain selain mengikuti aturan tersebut. Dampaknya banyak bermunculan *platform* media pembelajaran dengan menggunakan media *online* seperti *google meet*, *whatsapp*, *zoom meeting*, *google classroom*, dan sebagainya. Maka sistem pembelajarannya sering disebut menggunakan *e-learning* karena memang dalam penyelenggaraan pembelajarannya membutuhkan jaringan internet dan kuota.

Pada hakikatnya pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* banyak memberikan kebermanfaatan untuk pendidik dan siswa. Untuk pendidik, salah satu keuntungannya yaitu bukan satu-satunya sumber informasi bagi siswa. Tapi, siswa mempunyai kesempatan untuk belajar mandiri. Waktu pembelajaran juga menjadi lebih fleksibel. Namun, usia siswa masih usia sekolah dasar maka tetap membutuhkan pendampingan dari orang tua. Dengan pemanfaatan *e-learning* sebagai *platform* pembelajaran maka guru harus senantiasa meng-*upgrade* diri sehingga dapat lebih inovatif dan kreatif dalam pembelajaran.

a. Pemanfaatan Aplikasi *WhatsApp*

WhatsApp merupakan salah satu aplikasi instan yang terdapat pada *smartphone* yang dapat digunakan untuk penyampaian pesan. Pada situasi pandemi, aplikasi ini menjadi pilihan untuk proses pembelajaran, didukung cara penggunaannya yang relatif mudah.

Guru hanya membuat *group* sesuai kelas yang diampunya sehingga memudahkan mengirim bahan ajar yang dapat dipelajari siswa. Selain itu, siswa juga mengirimkan responnya juga melalui *WhatsApp*. Semua diperjelas dengan instruksi dari guru. Ketika siswa atau wali tidak paham maka dipersilakan mengajukan pertanyaan di *group*.

Terkait pemanfaatan *WhatsApp* untuk pembelajaran menjadi pengalaman pertama bagi guru-guru di SDS PWKI Medan. Semua guru memang menggunakan *WhatsApp* untuk proses pembelajaran daring. Penggunaannya juga hanya sebatas mengirimkan materi, instruksi penugasan dan batas mengirimkan respon. Belum ada inovasi seperti mengirimkan video pembelajaran yang banyak tersedia di youtube apalagi membuat video pembelajaran sendiri. Hal tersebut dikarenakan minimnya pengetahuan dan kemampuan untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran.

b. Pemanfaatan Aplikasi *Goole Meet*

Aplikasi *google meet* juga menjadi pilihan dalam pembelajaran daring karena guru dapat bertatap muka secara virtual dengan peserta didik, sehingga seolah-olah guru memang sedang melaksanakan pembelajaran langsung dengan siswa.

Dengan aplikasi ini guru juga dapat membagikan materi presentasi kepada peserta didik. Bahkan durasi waktunya juga tidak terbatas sehingga gurulah yang memegang peran terkait waktu pembelajaran. Biasanya semakin banyak pertanyaan

maka akan semakin lama diskusi berlangsung. Namun lagi-lagi karena kurangnya pengetahuan guru terkait pemanfaatan aplikasi ini untuk pembelajaran daring sehingga belum ada guru yang menggunakan aplikasi ini.

c. Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom*

Google classroom yang biasa disingkat dengan GCr adalah salah satu *platform* media *online* yang dipakai guru dalam pembelajaran daring. Walaupun ada anggapan bahwa aplikasi ini terbilang sulit.

Namun jika sudah paham pengaplikasiannya maka aplikasi ini sangat membantu guru dalam mengemas pembelajaran. Pada aplikasi ini guru dapat mengupload materi maupun video presentase bahkan dapat disetting dalam sebuah kelas untuk berdiskusi dan berkomunikasi terkait materi pembelajaran. Pada aplikasi *google classroom* disediakan 4 forum yang dapat digunakan, yaitu:

1. **Forum**, dapat digunakan oleh guru untuk memberikan instruksi terkait rangkaian pembelajaran, memulai pembelajaran dengan doa dan memberikan instruksi terkait materi yang akan disampaikan. Guru dan siswa dapat berdiskusi melalui forum ini.
2. **Tugas kelas**, di kolom ini guru sudah menyediakan materi yang dapat diunduh oleh siswa. Informasi penugasan sekaligus presensi siswa. Bahkan guru dapat merancang batas waktu siswa dapat mengunggah tugas dan melakukan presensi sehingga siswa dapat terlatih kedisiplinannya.
3. **Anggota**, pada kolom ini guru dapat mengetahui jumlah siswa yang mengikuti kelas. Biasanya untuk dapat mengaksesnya siswa akan diberikan kata kunci agar terdaftar sebagai siswa di kelas. Dengan menggunakan kata kunci dapat menghindari orang yang tidak

berkepentingan dapat masuk ke dalam kelas yang dapat mengganggu pembelajaran.

4. **Nilai**, pada kolom ini guru dapat melihat siswa yang mengirimkan tugas tepat waktu atau terlambat.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, aplikasi ini juga belum ada digunakan oleh guru-guru di SDS PWKI Medan.

d. Pemanfaatan Aplikasi *Zoom Meeting*

Aplikasi *zoom meeting* pada hakikatnya hampir sama dengan penggunaan *google meet*. Guru dapat bertatap muka secara virtual dengan siswa, membagikan materi, mengirim pesan teks lewat chat dan kapasitas peserta *zoom* sampai 100 orang. Hanya saja waktunya terbatas hanya 40 menit saja jika menggunakan fitur gratis kecuali fitur yang berbayar.

Berdasarkan wawancara dengan guru, mereka belum menggunakan *zoom meeting* untuk pembelajaran. Masih sebatas pernah mendengar aplikasinya saja belum paham penggunaannya. Kalau Kepala Sekolah pernah menggunakannya untuk kepentingan rapat dengan dinas yang kadang memang mengharuskan menggunakan *zoom meeting*, tapi secara pribadi belum mahir menggunakan.

e. Pembelajaran *Blended Learning*

Adanya pandemi telah mengantarkan guru pada pembelajaran konvensional kepada pembelajaran modern dengan memaksimalkan penggunaan media *online* untuk pembelajaran.

Proses belajar yang dilaksanakan secara langsung berubah dengan pembelajaran daring yang sejatinya ketika mendapatkan sentuhan teknologi maka pembelajaran akan lebih menarik. Dalam konsep pembelajaran *blended learning* dapat mengkombinasikan antara belajar tatap muka dan belajar

daring. Pembelajaran yang terstruktur dapat dilakukan dengan tatap muka dan penugasan ataupun praktik dilakukan secara daring.

Untuk dapat menrapkan pembelajaran *blended learning* tentunya guru juga harus mempersiapkan materi dan penugasan-penugasan yang akan diupload pada aplikasi *e-learning* yang akan membantu guru untuk memudahkan dalam mengontrol penugasan. Pembelajaran dikatakan *online* jika presentase konten programnya disampaikan lebih dari 80 %. Sedangkan pembelajaran dikatakan *blended learning* jika konten programnya disampaikan sebanyak 30 sampai 79 % secara online (Husamah, 2014). Dengan pembelajaran *blended learning* ini maka guru dituntut dapat memadukan antara pembelajaran daring dengan pembelajaran tatap muka sehingga pembelajaran makin menarik khususnya dalam teknik penyampaian materi kepada siswa.

Dukungan Sekolah dalam Pengembangan Kompetensi Guru

Sekolah memiliki peran yang penting dalam memberikan dukungan kepada guru untuk mengembangkan kompetensinya. Dukungan yang diberikan dapat berupa dukungan moral dan materil. Khususnya di era *new normal* yang dalam pelaksanaan pembelajaran menuntut keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis digital.

Dalam hal ini sekolah memberikan dukungan berupa “uang pulsa” yang dapat digunakan untuk membeli kuota agar guru dapat memaksimalkan pembelajaran daring. Selain itu, sekolah juga memberikan motivasi bagi guru agar kiranya membuka diri untuk memiliki kesadaran diri untuk mengikuti pelatihan ataupun *workshop* terkait pemanfaatan teknologi media *online* yang dapat digunakan untuk belajar mengajar daring.

Khususnya pada saat pandemi banyak kegiatan seminar ataupun *workshop* pembelajaran daring yang dibagikan secara gratis. Hanya bermodalkan semangat dan kuota sudah dapat ilmu yang bermanfaat dan mendukung profesi sebagai guru. Kesempatan yang seperti ini yang sebaiknya harus dimanfaatkan oleh guru agar skillnya ter-*upgrade*. Ketika skill guru bertambah maka akan berdampak pada pelaksanaan pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta pencapaian visi dan misi sekolah.

SIMPULAN

Kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran daring di SDS Prabhudy PWKI Medan terbilang rendah. Kondisi tersebut ditunjukkan berdasarkan beberapa aplikasi yang biasa digunakan dalam pembelajaran daring seperti hanya *WhatsApp* saja. Penggunaanya hanya sebatas mengirim materi, penugasan dan respon dari siswa. Berdasarkan hal tersebut sangat disarankan guru-guru di sekolah tersebut untuk belajar, mengikuti pelatihan sehingga keterampilan untuk menggunakan aplikasi pembelajaran media *online* dapat bertambah.

Dukungan sekolah sangat berperan dalam pengembangan kompetensi guru sehingga guru memiliki kekuatan dan motivasi tambahan dalam meng-*upgrade* kompetensinya. Adanya sinergi maksimal di antara warga sekolah akan memberikan dampak bagi terwujudnya visi dan misi sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Rahman, M. Mutiani, M.A. H, P. (2019). Pengaruh kompetensi pedagogik dosen terhadap motivasi belajar mahasiswa pendidikan IPS. *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam*, 10(2), 375–387.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan :

- Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.
- Astuti, N., Nurhayati, N., Yuhafliza, Y., Nurmina, N., & Isnani, W. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Daring Di Era New Normal Pada Guru Sma Negeri 2 Dewantara. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 445–457.
- Fatwa, A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Era New Normal. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 1(September), 20–30.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Prestasi Pustaka.
- Musfah, J. (2012). *Peningkatan Kompetensi Guru: Melalui Pelatihan dan Sumber Belajar Teori dan Praktik* (2nd ed.). Kencana.
- N, Astuti., P. F, I. (2020). Pembelajaran Multiliterasi sebagai Wahana Peningkatan Keterampilan Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid 19. *Aliterasi: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 12–18.
- Nuryatin, S. (2020). *Adaptasi Metode Pembelajaran Melalui E-learning Untuk Menghadapi Era New Normal*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/nd72p>
- Riyanda, A. R., Herlina, K., & Wicaksono, B. A. (2020). Evaluasi Implementasi Sistem Pembelajaran Daring Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(1), 66–71. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/view/669>
- Syahrudin. (2020). *Pembelajaran Masa Pandemi: Dari Konvensional Ke Daring. Pembelajaran Masa Pandemi: Dari Konvensional Ke Daring*. <http://eprints.ulm.ac.id/id/eprint/9150>
- Zuraini, N. (2021). Efektifitas Pembelajaran E-Learning Di Era New Normal. *Genta Mulia*, XII(1), 130–136.

Transformasi Pembelajaran melalui Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka

Sebuah Upaya Mempersiapkan Lulusan Unggul, Cerdas, dan Terpercaya

Emilda Sulasmi

ABSTRAK

Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka yang telah ditetapkan oleh kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Teknologi Republik Indonesia, merupakan jawaban atas kebutuhan akan lulusan yang unggul, cerdas dan memiliki karakter terpercaya. Untuk itulah penelitian ini penting dilakukan dengan pertanyaan apa bentuk dan model transformasi pembelajaran melalui kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka? Bagaimana upaya mempersiapkan lulusan yang unggul, cerdas dan terpercaya dalam ranah Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Guna menjawab pertanyaan yang dimaksud, maka digunakan metode penelitian kualitatif yang bersumber dari artikel ilmiah, buku, dan regulasi sebagai sumber utama, kemudian dilakukan analisis terhadap isi sumber tersebut melalui teknik *content* analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dinamika transformasi yang dapat dilakukan dalam menerapkan kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Dinamika tersebut dalam bentuk *re*-desain visi dan misi Lembaga, penguatan kapasitas pendidik, pengembangan model kerja sama antar Lembaga dan redesain kebijakan akademik.

Kata Kunci: *Transformasi Pembelajaran, Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka, Mempersiapkan Lulusan*

PENDAHULUAN

Globalisasi membuka semakin banyak pintu untuk pertukaran antarnegara di seluruh dunia. Batas-batas antara politik, ekonomi, masyarakat dan budaya semakin kabur. Bahkan, persaingan antar negara akan semakin sengit dan tak terhindarkan terutama di daerah ini. Ekonomi, Rekayasa, dan Teknologi (Badhrulhisham et al., 2019). Dengan demikian, negara-negara dengan keunggulan di bidang ini dapat mengambil manfaat dari globalisasi.

Harus ditegaskan bahwa penguasaan teknologi informasi merupakan kebutuhan mutlak seorang individu atau masyarakat, dan jika mereka tidak ingin menjadi penonton belaka, mereka dapat memenangkan kontes-kontes persaingan dunia (Effendi, 2003). Dalam situasi seperti itu, tentu diperlukan keunggulan komparatif dan daya saing, penguasaan keterampilan dan SDM yang kompeten. Pendidikan merupakan cara yang sangat strategis untuk memperoleh talenta yang lebih berkualitas (karakteristik di atas).

Pendidikan yang dimaksud tentunya merupakan model pendidikan yang dapat menyesuaikan dan memenuhi kebutuhan zaman dunia. Tidak ada lagi dalam hal mempertahankan dan mengejar pendidikan. Ada juga periode yang lebih atau terkadang sangat ketat, sering dikonstruksi atau tegas dan diatur oleh birokrasi (Mullick, 2012). Sejarah membuktikan bahwa akibat pendidikan konservatif, kualitas output yang dihasilkan sangat rendah, dan berada di bawah bangsa-bangsa lainnya. Negara-negara seperti Malaysia, Singapura dan Filipina benar-benar menciptakan suasana kemerdekaan di negara-negara tersebut dan melampaui kita (Kurniawan et al., 2018).

Tentu saja, dalam menghadapi situasi yang mengkhawatirkan ini, jangan hanya duduk dan menonton.

Upaya kreatif dan inovatif diperlukan untuk memungkinkan pendidikan berkualitas di masa depan hidup berdampingan dan berintegrasi dengan seluruh dunia. Masa depan tidak jauh, setidaknya jika dibandingkan dengan negara tetangga. Upaya kreatif dan inovatif ini dapat mengambil banyak bentuk dan model. Hal ini terutama berlaku untuk universitas yang menghasilkan lulusan luar biasa dengan pikiran luar biasa dan kepribadian yang dapat diandalkan. Hal ini dapat dicapai melalui inovasi di berbagai bidang, antara lain inovasi kurikulum, integrasi dan pengembangan bahan ajar, peningkatan kualitas pendidik (pengajar), peningkatan layanan akademik, dan penciptaan iklim akademik.

Eksistensi lembaga pendidikan di Indonesia yang diharapkan media transformasi selama ini sering dikritik, diantaranya tokoh tersebut adalah Freire, dia mengatakan, sekolah selalu menjadi alat jinak untuk memanipulasi siswa agar dapat digunakan untuk melayani kepentingan kelompok penguasa. Baginya, sekolah tidak dapat melahirkan siswa yang mengejar kebenaran hakiki. Sekolah hanya menghasilkan sosok yang mencari ilmu semata. Akan halnya Illich, dia menyatakan bahwa sekolah hanyalah sarana legitimasi sekelompok elit orang yang hanya mencari justifikasi kekuasaan mereka.

Berbeda dalam hal ini, dalam buku “Conditions for Learning”, Gagne percaya belajar merupakan perubahan kompetensi seseorang, yang dapat diperoleh melalui usaha orang lain, hal ini tidak bisa diperoleh secara alami. Oleh karena itu, belajar adalah usaha seseorang yang disengaja (sadar) terus menerus guna memperoleh tujuan akhir belajar. Upaya pencapaian tujuan belajar tidak lebih dari perubahan perilaku, dan memberikan arahan bahwa belajar merupakan usaha untuk perubahan perilaku manusia melalui belajar (Ansori, Samsudin, 2013).

Pengalaman beberapa perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan terutama pada masa pandemi menggambarkan dinamika yang cukup kompleks, tidak hanya berkaitan dengan *tools* yang digunakan, melainkan juga efektifitas pembelajaran dalam mencapai tujuannya.

Universitas Muhammadiyah Jember misalnya, dalam masa pandemi yang bersamaan dengan kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) telah mengeluarkan kebijakan sedang dilaksanakan dengan membebaskan mahasiswa untuk memperoleh pengalaman belajar di luar program pembelajaran. Melalui ragam kegiatan, antara lain pertukaran pelajar, magang, penelitian, proyek kemanusiaan, kegiatan kewirausahaan, proyek mandiri, pembangunan desa dan kuliah praktik khusus.

Demikian juga Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang beberapa waktu lalu menggagas “Global Network at Home”, sebagai bagian program dan kebijakan kampus dalam menyikapi pandemi *Covid -19*. Kegiatan ini meliputi kegiatan berbasis *online* seperti seminar *online*, Kurikulum *online*, pembelajaran *online* dan publikasi ilmiah serta ragam kegiatan lainnya.

Kementerian terkait terus berusaha merealisasikan kebijakan pendidikan tinggi yang dihasilkan dari kerjasama atau kolaborasi berbagai perguruan tinggi dan sektor masyarakat. Hal ini menekankan bahwa respon perguruan tinggi bukan hanya institusi pendidikan tinggi semata, tetapi juga masyarakat. Kebijakan ini bertujuan untuk menghilangkan persoalan administrasi dan praktik pendidikan yang sangat membebani keterbatasan ruang untuk proses belajar mengajar itu sendiri.

Sejak dicanangkannya MBKM, maka implementasi pembelajaran pada perguruan tinggi mengalami perubahan yang sangat signifikan, baik dari aspek pengembangan

program studi, pengelolaan akademik maupun dari segi kompetensi lulusannya. Dengan demikian, tidak ada alasan lain bagi perguruan tinggi negeri maupun swasta untuk bergerak melakukan transformasi kelembagaan dan kegiatan akademik dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan pada perguruan tingginya agar dapat melahirkan lulusan yang unggul, cerdas dan terpercaya.

Berangkat dari ragam kebijakan dan implementasinya pada beberapa perguruan tinggi tersebut, maka artikel ini penting untuk membahas mengenai transformasi pembelajaran pada perguruan tinggi dalam melahirkan lulusan yang unggul, cerdas dan terpercaya melalui kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka, artikel ini akan difokuskan pada perguruan tinggi swasta yaitu Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

METODE

Penelitian ini merupakan studi literatur tentang transformasi pembelajaran di perguruan tinggi melalui kebijakan MBKM. Untuk mendukung dugaan dan analisis penulis, maka digunakan rujukan yang memiliki kesesuaian dengan topik pembahasan seperti artikel, buku dan pemahaman para ahli.

Adapun sumber yang digunakan adalah kajian yang berkaitan dengan transformasi pembelajaran, konsep dan kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dan konsep Pendidikan secara umum yang berlaku di Indonesia. Penelitian Kepustakaan ini juga sesungguhnya bahagian dari penelitian kualitatif, hal ini sesuai Bogdan dan Biklen yang menyatakan bahwa penelitian kepustakaan merupakan salah satu bentuk penelitian kualitatif (Waston, 2016: 82), karena penelitian ini membahas gagasan transformasi pembelajaran di Perguruan tinggi melalui kebijakan MBKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Memahami Transformasi Pembelajaran Pendidikan Tinggi

Transformasi berarti pertumbuhan pribadi, profesional dan organisasi. Artinya, untuk pembelajaran transformasional diperlukan pengembangan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, kepala sekolah, dan pengambil kebijakan. Komponen-komponen tersebut harus beroperasi secara profesional untuk menjaga perkembangan organisasi. Upaya transformasi yang paling konkrit adalah dengan melibatkan komponen-komponen tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Tentu saja, di perguruan tinggi, metode pembelajaran harus diubah untuk mempersiapkan pendidik dan pendidik masa depan. Pergeseran ini juga diperlukan untuk mempersiapkan lulusan (Rahmi & Azrul, 2019).

Pendidikan merupakan bagian upaya buat meningkatkan kehidupan dan kesejahteraan manusia. Hal ini merupakan bagian dari pembangunan negara dalam menghadapi perubahan serta proses globalisasi yang mempengaruhi kehidupan, dibutuhkan kejelian dan pendidikan yang terarah. Guna merumuskan visi serta planning strategis pembangunan pendidikan nasional, perlu dipahami peta persoalan waktu ini. Hakikat pembangunan pendidikan nasional ialah berupaya mengembangkan sumber daya insan yang unggul agar setiap warga negara siap menyongsong era persaingan yang ketat pada era ilmu pengetahuan (Wijaya et al., 2016).

Dalam hal perencanaan pendidikan, sesuai dengan tekad dan upaya untuk lebih memberdayakan masyarakat, maka diperlukan otonomi penyelenggaraan pendidikan. Peran pendidikan dalam pembangunan bangsa (Junedi et al., 2020), khususnya di era pengetahuan, hal ini diakui ketika perumusan UUD 1945. Tanpa adanya kebijaksanaan, suatu bangsa tidak dapat ikut serta dalam persaingan. Tuntutan perubahan manusia di abad 21 sebelumnya juga menuntut perubahan

besar dalam pendidikan nasional. Pendidikan kita ternyata merupakan warisan dari sistem pendidikan kolonial, yang penuh dengan kenangan akan peristiwa-peristiwa yang tidak berarti. Dengan sekitar 30 juta siswa, 200.000 institusi pendidikan, dan 4 juta pendidik, merupakan sistem pendidikan terbesar di dunia ini mencakup area seluas benua Eropa.

Keterampilan abad 21 saat ini meliputi keterampilan pekerjaan, keterampilan menciptakan (*innovation*), dan keterampilan memanfaatkan teknologi informasi (Wijaya et al., 2016). Ketiga keterampilan tersebut dirangkum dalam diagram berjudul “Pelangi Keterampilan Pengetahuan di Abad 21”. Proyek ini telah diadopsi oleh sebuah organisasi nirlaba yang mengembangkan pendidikan abad ke-21 di seluruh dunia melalui situs webnya yang berbasis di Tuscan www.p21.org.

Sesuai dengan ini pemerintah melalui kemendikbud telah membuat rumusan yang lebih memperhatikan kemampuan mahasiswa menjadi lebih utama pada pembelajaran abad 21 guna menemukan berbagai rujukan, merumuskan masalah, pemikiran analitik dan kerja sama dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah (Fitriana, 2019). Mengenai hal ini, maka pendidikan tinggi harus menjadi ujung tombak dari perubahan bangsa yang sebenarnya untuk waktu yang lama. Pada beberapa kesempatan kebijakan pendidikan tinggi menghadapi pilihan yaitu ekuitas pendidikan atau pengembangan ekselensi.

Berkenaan dengan perkembangan pendidikan di universitas, diindikasikan bahwa pengembangan organisasi secara umum dapat dianggap sebagai perubahan perilaku, lingkungan organisasi dalam rangka meningkatkan efisiensi, efektivitas kelembagaan dalam mencapai tujuannya.

Peran pendidikan tinggi dalam persiapan kompetisi yang menavigasi era dunia sangat mendesak. Secara umum, banyak Lembaga saat ini telah ditinggalkan, bahkan kebutuhan yang

teralienasi dan realitas sosial, ekonomi dan budaya dan terlibat langsung sebagai agen perubahan perubahan masyarakat. Kurangnya inovasi teknologi lainnya adalah batas antara proses pembelajaran yang sebenarnya akan kabur.

Hal ini tergantung dengan informasi yang bersebaran pada program *online* dalam bentuk program atau modul pembelajaran yang mudah diakses oleh siswa. Ruang belajar siswa tidak terbatas lagi pada dinding kelas. Terkadang proses pembelajaran di dunia maya digunakan dalam pegangan kampus tidak mengenali keterbatasan formal dan non-formal. Beberapa situs memiliki program berkualitas untuk pengembangan berbagai keterampilan siswa. Meskipun pada akhirnya juga akan menjadi permasalahan ketika siswa dapat mengakses dunia virtual, semua yang akan dapat diakses oleh siswa, termasuk situs yang tidak cocok dan tidak dapat merusak (Fitriana, 2019).

Berkaitan dengan hal tersebut, pengembangan dan peningkatan kualitas manusia dan sains adalah tantangan imperatif bagi semua individu, komunitas dan negara jika mereka ingin bertahan hidup untuk memasuki abad sains. Institusi pendidikan wajib dan berpartisipasi secara akademis, moral, dan sosial dengan tujuan mempersiapkan kualitas SDM. Setiap individu, masyarakat, mesti memiliki komitmen untuk pengembangan pengetahuan, keterampilan berbasis karakter serta bermartabat di era sains (Sutiah, 2003).

Fitriana mengungkapkan, semestinya perguruan tinggi dapat mencari solusi dan bekerjasama dengan masyarakat untuk menggalang kekuatan untuk memecahkan masalah nasional, ia juga mengusulkan agar perguruan tinggi dapat meningkatkan kualitas akademik dengan sumber daya yang terbatas (Fitriana, 2019). Perguruan tinggi diharapkan menjadi garda depan perubahan yang sebenarnya seharusnya sudah dilakukan sejak awal. Hal ini membuat pemerintah harus

memilih antara pemerataan pendidikan atau pengembangan pusat keunggulan.

Di era industri, pembelajaran dimaknai sebagai upaya untuk memperoleh keterampilan melalui adiksi bertahap dan parsial sebagai respons terhadap rangsangan yang diperkuat oleh perilaku guru yang benar (Mullick, 2012). Belajar tentang era industri menyakiti siswa karena mereka percaya bahwa mereka tidak memiliki keterampilan pribadi atau keterampilan yang tinggi.

Di era pengetahuan, pembelajaran diartikan sebagai proses pembelajaran yang dikembangkan guna mengembangkan pemikiran kreatif yang dapat bisa mewujudkan peningkatan kemampuan mahasiswa untuk menghasilkan *new knowledge* guna peningkatan penguasaan mata pelajaran.

Belajar dapat diartikan sebagai usaha seorang guru untuk memotivasi, mengajar, mengajar dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Belajar menurut arti ini bukanlah proses memperoleh pengetahuan, melainkan proses di mana siswa membangun pengetahuan melalui tugas-tugas kognitif.

Belajar memiliki dua karakteristik utama (Baharuddin, 2021). 1) proses pembelajaran secara utuh meliputi proses mental siswa, dimana aktivitas siswa memerlukan refleksi, dan (2) pembelajaran bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir siswa. siswa. Pada akhirnya, siswa dapat membantu kegiatan berpikir mereka mengembangkan pengetahuan. Belajar bukan hanya sebagai bentuk transfer pengetahuan, tetapi juga merupakan kegiatan yang menuntut mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam upaya membangun pengetahuan berdasarkan keterampilannya.

Strategi Transformasi Pembelajaran di Perguruan Tinggi melalui Merdeka Belajar-Kampus Merdeka

Model pembelajaran selalu mengalami perubahan konseptual, yang berdampak pada model implementasi pembelajaran dan prosesnya (Rahmi & Azrul, 2019). Mulanya, masyarakat pendidikan sudah lama didominasi konsep belajar perilaku, yang fokus pada stimulus-respons yang sama sehingga siswa menjadi aktif. Namun, kini telah menyadari pentingnya penerapan model konstruktivis yang focus pada setting dan makna pembelajaran, serta model pembelajaran humanistik yang konsen pada pembelajaran hulu dan mengarah realisasi diri (Wijayanto, 2021).

Menanggapi tanggungjawab Pendidikan tinggi guna menciptakan sumber daya manusia yang unggul, maka disinilah titik tekan bahwa kampus merdeka bertujuan untuk menekankan universitas sebagai pelopor dalam menghasilkan sumber daya manusia unggul dalam memenuhi kebutuhan dunia industri, perusahaan, dan dunia kerja (Rahmi & Azrul, 2019).

Melihat posisi ini, perguruan tinggi diharapkan dapat mempercepat langkah dan kemajuannya berdasarkan kebutuhan dan perkembangan, agar dapat memperkuat regulasi bagi para sarjana Indonesia (Sherly et al., 2020). Selain itu, juga mendorong perguruan tinggi untuk melakukan temuan baru, beradaptasi pada perubahan yang sangat cepat sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan era yang selalu berubah.

Terkait dengan hal tersebut, Kemendikbud telah mengembangkan model pembelajaran ke-21 dengan memaknai kerangka pembelajaran ke-21 yaitu kemampuan komunikasi dan kolaborasi, kemampuan berkomunikasi secara efektif dan berkolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan; kemampuan kreatif dan inovatif, kemampuan

mengembangkan kreativitas untuk mencapai berbagai hasil inovatif; keterampilan TIK, kinerja dan kemampuan menggunakan TIK untuk meningkatkan aktivitas sehari-hari;

Keterampilan belajar yang relevan yang memungkinkan kegiatan belajar mandiri dan terkait sebagai bagian dari pengembangan pribadi; keterampilan media yang memungkinkan mereka untuk memahami dan menggunakan berbagai alat komunikasi untuk mengekspresikan berbagai ide dan kegiatan, serta untuk berkolaborasi dengan pemangku kepentingan.

Kebijakan kampus mandiri harus mendorong kerjasama, kolaborasi, dan saling menguntungkan di antara semua baik bagi akademisi, industri, bisnis, maupun organisasi nirlaba untuk meningkatkan kualitas tenaga kerja Indonesia. Kampus mandiri harus mampu menjawab tantangan dunia kerja dan menghasilkan lulusan perguruan tinggi yang lebih berkualitas yang merupakan produk kolaboratif dari seluruh lapisan.

Solusi menjawab kebutuhan dan tantangan bagi lulusan perguruan tinggi yang berkualitas, adalah dengan membuat program akademik baru dengan mendukung kerjasama dengan berbagai pemangku kepentingan di luar kampus universitas. Dalam hal ini, mereka diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam industri, bisnis, dunia kerja, organisasi nirlaba, pengembangan kurikulum, program magang dan rekrutmen.

Namun demikian, terdapat pendapat yang menduga bahwa kebijakan ini dapat mengurangi kualitas penelitian dan inovasi. Menanggapi pandangan tersebut, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengkonfirmasi bahwa penelitian yang dibutuhkan saat ini merupakan penelitian transformatif, kolaboratif, multi-disiplin, menyentuh kenyataan dan memberikan solusi masalah yang ada (Wilhelmus, 2020).

Kebijakan ini sebenarnya akan menjadi ide untuk penelitian, dan melalui kebijakan tersebut para dosen

diarahkan untuk membantu mahasiswa dalam melakukan penelitian, mahasiswa dan dosen dapat berkontribusi pada pembangunan, termasuk juga dapat mendesain kurikulum belajar mandiri berdasarkan kondisi di lapangan dan pengalaman penelitian (Sherly et al., 2020).

Tuntutan dari arus besar perubahan zaman mengharuskan Pendidikan untuk senantiasa melakukan transformasi dalam pelbagai aspek pembelajaran khususnya mencakup pada enam unsur utama pembelajaran, yaitu tujuan belajar, motivasi peserta didik, tingkat kesulitan belajar, stimulasi lingkungan belajar, pemahaman atas situasi oleh peserta didik, dan respon peserta didik itu sendiri.

Pada aspek tujuan, mahasiswa dimungkinkan melaksanakan kegiatan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Diyakini tujuan belajar selain mampu memenuhi kebutuhan belajarnya sendiri, harus juga pasti, terukur, dan bermakna bagi mahasiswa. Artinya, tujuan kelembagaan pendidikan perlu didasarkan pada kebutuhan belajar, sehingga mahasiswa merasa bahwa tujuan belajar tersebut sesuai dengan apa yang mereka harapkan (Ansori, Samsudin, 2013).

Akan halnya motivasi belajar, proses transformasi diharapkan dapat menemukan suatu motivasi baru bagi mahasiswa dengan tujuan mengembangkan kegiatan belajar dengan menentukan kegiatan yang dapat mengembangkan dan memenuhi kebutuhan belajar guna mencapai tujuan belajarnya.

Kebutuhan belajar mesti muncul dari dalam diri mahasiswa, bukan dari kekuatan diluar diri mereka. Meskipun motivasi eksternal diperlukan pada waktu-waktu tertentu, terkadang pengaruh eksternal membuat tujuan dan kegiatan pembelajaran kurang relevan bagi mahasiswa.

Pada tingkat tingkat kesulitan belajar, perlu disesuaikan dengan situasi pembelajaran. Ketika mahasiswa memecahkan masalah, mereka akan belajar bagaimana memilih alternatif yang tetap dan pemecahan masalah. Jika kesulitan terlalu besar untuk diatasi, mahasiswa akan segera merasa putus asa, cemas dan tidak bahagia (Kampus & Republik, 2020).

Demikian juga stimulasi lingkungan belajar, karena mahasiswa merasa kebutuhannya belum terpenuhi, tujuan belajarnya belum tercapai, dan merasa kegiatan belajarnya sulit, sehingga perlu dimotivasi. Karena mahasiswa menghadapi hambatan, mereka bisa menemukan rangsangan yang ada di lingkungan, yang diyakini turut membantu tercapainya tujuan belajar.

Mengenai pemahaman atas situasi oleh peserta didik, dalam konteks pembelajaran, mahasiswa membutuhkan hal-hal yang dapat dijadikan sarana guna tujuan belajarnya, memilih stimulus yang ada disekitarnya, memahami dan menanggapi stimulasi tersebut, serta memutuskan stimulasi mana yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan untuk tujuannya. Stimulator yang jelas akan membantu mahasiswa dalam mencapai tujuan belajar, dan mampu menggunakan pengalaman tersebut untuk merespon secara tepat dengan menggunakan ilmu dan pengetahuan yang mereka miliki.

Terakhir respon peserta didik itu sendiri, setelah mahasiswa mengambil keputusan mengenai tujuan belajar yang akan dicapai dan memahami lingkungannya dalam situasi belajar untuk mencapai tujuan belajarnya, maka mereka akan memberikan respon berdasarkan pengalaman tersebut. Tujuan dari respon adalah untuk memungkinkan siswa untuk merespon tanpa bimbingan. Kegiatan di mana mahasiswa merespon stimulus adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diterapkan.

SIMPULAN

Sesuai dengan analisis dan pembahasan pada kajian ini, maka dapat disimpulkan pendidikan di masa yang akan datang dihadapi dengan berbagai tantangan yang menjadi poros utama dari perubahan. Kompleksitas persoalan pendidikan tidak meliputi kebijakan pendidikan nasional, sistem pendidikan, dan implementasi pendidikan.

Arus utama dari tiga hal ini berdampak pada kelembagaan Pendidikan dan juga proses pembelajaran, oleh sebab itulah diperlukan serangkaian upaya dan pendekatan untuk melakukan proses transformasi dalam bidang pembelajaran, Adapun upaya transformasi tersebut dapat dilakukan dengan enam unsur utama, yaitu tujuan belajar, motivasi peserta didik, tingkat kesulitan belajar, stimulasi lingkungan belajar, pemahaman atas situasi oleh peserta didik, dan respon peserta didik itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi dari Jurnal

- Badhrulhisham, A. M. (2019). Mendepani Cabaran Revolusi Industri 4.0 Dalam Konteks Mahasiswa: Analisis Menurut Perspektif Islam. *Jurnal Ilmi*, 9, 90-101.
- Baharuddin, M. (2021). Studi), Adaptasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Fokus: Model MBKM Program . *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(1), 195-205.
- Junedi, B. M. (2020). Optimalisasi keterampilan pembelajaran abad 21 dalam proses pembelajaran pada Guru MTs Massaratul Mut'allimin Banten. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 16(1), 63-72.
- Kurniawan, M. A. (2018). Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning Di Perguruan Tinggi: Suatu Tinjauan Di Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Lentera*

Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, 12(1), 1-11.

- Mullick, J. .. (2012). Inclusive Education Reform In Primary Schools Of Bangladesh: Leadership Challenges And Possible Strategies To Address The Challenges. *International Journal Of Whole Schooling*. 8(1), 1-25.
- Rahmi, U. &. (2019). Transformasi Pembelajaran Untuk Menciptakan Pengalaman Penggunaan TIK Melalui Blended Learning. *Edutech*, 18(2), 246-262.
- Sutiah. (2003). Transformasi Belajar Dan Pembelajaran Menuju Abad Abad XXI. *El-Harakah*, 1-13.
- Wijaya, E. Y. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan . *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 263-278. Retrieved from <http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278>.
- Wilhelmus, O. R. (n.d.). Kampus Merdeka Untuk Melahirkan Manusia Unggul Dalam Semangat Gotong Royong. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 20(2), 48-63.

Referensi dari Buku

- Muhajir, d. (2021). *Implementasi dan Problematika Merdeka Belajar*. Tulung Agung: Akademia Pustaka.

Referensi dari Prosiding

- Effendi, S. (2003). Pengelolaan Perguruan Tinggi Menghadapi Tantangan Global. *Seminar Nasional Majelis Rektor Indonesai*, (pp. 1-12).
- Fitriana, S. (2019). Transformasi pendidikan tinggi di era disrupsi (dampak dan konsekuensi inovasi). *Prosiding Seminar Nasional* (pp. 812-818). Semarang: Pascasarjana UNNES. Retrieved from <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article>

Inovasi Pendidikan melalui Teknik Pembiasaan Olah Perilaku dalam Pembelajaran di Masa *New Normal*

Gusman Lesmana

ABSTRAK

Bagian ini menjelaskan mengenai cara baru dalam memaksimalkan proses pembelajaran sebagai inovasi dalam pendidikan melalui penerapan kebiasaan olah intensi perilaku yang dilakukan sebelum pembelajaran. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah rutinitas, yaitu mengajak anak selalu melakukan perbuatan baik dalam hidup. Spontanitas, yaitu secara *incidental* membiasakan anak dihadapkan pada situasi yang harus direspon dengan perbuatan baik. Menjadi Figur Teladan, yaitu menampilkan contoh perbuatan yang baik. Proses pembelajaran dengan mengedepankan mutu hasil harus memperhatikan proses dan tahapan operasionalnya dari waktu ke waktu. Ini ditandai dengan bagaimana pihak terkait mengoptimalkan perannya dari proses analisis kebutuhan hingga proses pembelajaran yang dilaksanakan. Untuk saat ini segala aktifitas pokok kehidupan manusia harus menyesuaikan hal-hal yang menurut kategori situasi krisis penyebaran *Covid-19* dengan kriteria pembelajaran baru tanpa mengurangi intensitas maupun kualitas pelaksanaannya.

Kata Kunci: *Inovasi Pembelajaran, Pembiasaan Olah Perilaku*

PENDAHULUAN

Latar belakang bagian ini dimulai dengan melihat fenomena belakangan ini terkait proses pembelajaran dengan mengedepankan mutu hasil harus memperhatikan proses dan tahapan operasionalnya dari waktu ke waktu. Ini ditandai dengan bagaimana pihak terkait mengoptimalkan perannya dari proses analisis kebutuhan hingga proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Untuk saat ini segala aktifitas pokok kehidupan manusia harus menyesuaikan hal-hal yang menurut kategori situasi krisis penyebaran *Covid 19* demi menjaga keamanan semua pihak terkait dalam proses pelaksanaan pendidikan di Indonesia.

Berangkat dari situasi itu, perlu adanya cara baru dan inovasi yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran sebagai isi pendidikan, temuan baru atau strategi jitu hadir melalui penyesuaian keadaan yang dirasakan dalam menurut indikator penyelenggaraan pendidikan yang baik dan berkualitas dan mengobati kecemasan atas kurang berhasilnya seorang guru.

Misalnya, kecemasan pendidik dalam menerapkan proses belajar mengajar di sekolah yang dianggapnya kurang menampilkan hasil yang baik, kecemasan pada bagian administrator pendidikan tentang kinerja tenaga pendidik, atau lebih lagi kecemasan dan keresahan masyarakat terhadap pola kinerja guru dan hasil yang ditampilkan, bahkan dalam sistem pendidikan yang dianggap berjaan ditempat atau sebagian orang malah sebagian mengalami kemunduruan.

Keresahan dan kecemasan itu muncul dari fenomena siswa sekolah hingga yang sudah lulus tidak menampilkan hasil pendidikan dengan menjadi pribadi yang baik dan berkualitas. Ada saja yang muncul di tengah masyarakat yang melakukan perbuatan yang tidak semestinya dilakukan

individu yang berpendidikan. Kecemasan dan keresahan itu pada penghabisannya membentuk masaah yang perlu mendapat perhatian secara reponsif, sehingga harus mendapatkan penanganan dengan segera.

Strategi yang dapat diambil dalam menyikapi permasalahan di atas, munculah saran atau gagasan baru sebagai suatu temuan strategi baru yang dianggap mampu menyelesaikan permasalahan tersebut. Hal ini berlaku juga pada dari guruyang memiliki keinginan dalam perbaikan kualitas pembelajaran. Untuk bagian administrator sekolah memiliki kontribusi dalam memperlancar keperluan pembelajaran dengan strategi perbaikan kondisi sekolah untuk lebih maju dan bermutu yang dianggap akan berimbas pada meningkatnya ketertarikan masyarakat untuk memasukkan anaknya untuk bersekolah di salah tersebut.

Oleh sebab itu, pendidikan dapat diartikan sebagai ranah aktifitas yang dijadikan kebutuhan hidup individu untuk mengisi kesibukan yang penting dalam waktu sepanjang hidupnya, baik secara individual, kelompok masyarakat, maupun sebagai warga negara. Melalui proses pendidikan terarah dengan baik dan berkualitas, individu dalam kehidupan akan terbentuk individu-individu yang berkarakter terbaik, dengan kualitas individu yang baik akan terbentuk dari pola interaksi masyarakat yang mendukung sehingga dengan karakter masyarakat tersebut, maka akan terbentuk karakter bangsa dan negara yang baik pula.

Perkembangan dan kemajuan peradaban suatu bangsa dinilai dan ditentukan oleh karakter yang dimiliki masyarakatnya. Pendidikan yang berjalan di Negara Indonesia dapat diartikan sebagai usaha dalam membantu peserta didik mengembangkan seluruhkecakapan dirinya (baik kualitas hati, polapikir, olah rasa dan ketetapan karsa) untuk menghadapi masa depan hidupnya.

Keberhasilan sebuah pendidikan nasional dipengaruhi oleh beberapa komponen, Dwi Siswoyo, dkk (2008: 33) mengungkapkan komponen-komponen pendidikan yaitu: 1) tujuan pendidikan, 2) peserta didik, 3) pendidik, 4) isi atau materi pendidikan, 5) metode pendidikan, 6) alat pendidikan, 7) dan lingkungan pendidikan. Setiap komponen dalam pendidikan ini saling terkait satu sama lain, sehingga antara komponen yang satu dengan komponen yang lain tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu untuk mewujudkan pendidikan nasional yang telah dicanangkan pemerintah dibutuhkan kerjasama yang kuat antara pemerintah selaku pembuat peraturan, pendidik selaku pelaksana peraturan, dan peserta didik.

Pendidikan tidak hanya berfungsi menyampaikan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga digunakan untuk membiasakan nilai-nilai moral, membentuk karakter dan mengembangkan bakat serta minat siswa. Sesuai dengan pernyataan tersebut pemerintah menuangkan dalam (Undang-Undang Dasar RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 2) yang berbunyi pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan undang-undang dasar 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan jaman. Sesuai dengan peraturan tersebut maka pelaksanaan pendidikan di sekolah harus berakar pada kebudayaan nasional dan nilai-nilai agama.

Dari uraian di atas jika dihubungkan dengan keadaan di lapangan disimpulkan bahwa fenomena pembelajaran yang dilakukan siswa terkait dengan olah perilaku dalam pembelajaran yang seharusnya mampu berkontribusi atau malah menghambat kelancaran pelaksanaan pembelajaran. Banyak peserta didik yang terindikasi memiliki karakter

rendah, baik dalam suasana pembelajaran maupun luar pembelajaran.

Contoh nyata berdasarkan hasil survei di beberapa sekolah di Kabupaten Simalungun, tepatnya di kota Serbelawan, masih banyak siswa diluar kelas padahal waktu pembelajaran sudah dimulai. Ini menandakan kondisi keterlambatan adalah hal yang biasa. Selanjutnya, jika ada situasi pertemuan guru dan siswa, proses tegur sapa tidak berjalan semestinya atau dapat dikatakan buruk dan ini sudah dianggap kondisi yang biasa. Kondisi ini sudah mewakili rendahnya kualitas pembelajaran saat ini jika ditinjau dalam pembinaan karakter siswa, maka dari itu perlu diadakannya resolusi terhadap strategi pelaksanaan pembelajaran.

Banyak cara dan metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran demi menciptakan pendidikan yang bermakna dan berkualitas. Salah satu pelaksanaannya adalah peserta didik dapat diberikan pengaruh dalam proses belajar mengajar dengan banyak strategi, salah satu yang dapat diterapkan adalah dengan proses pembiasaan.

Proses pembiasaan dalam pendidikan merupakan hal yang penting untuk menerapkan bantuan peningkatan ingatan siswa, manajemen perilaku, manajemen perhatian dan konsentrasi yang terkadang mudah beralih kepada hal-hal disukainya. Dalam kondisi ini mereka perlu dibiasakan dengan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan pola pikir tertentu.

Menurut Syarbini (2014:87) pembiasaan yang dilakukan sejak dini/ sejak kecil akan membawa kegemaran dan kebiasaan tersebut menjadi semacam adat kebiasaan sehingga menjadi bagian tidak terpisahkan dari kepribadiannya. Dalam pembinaan sikap (karakter), metode pembiasaan sebenarnya cukup efektif. Dalam kondisi ini mereka perlu dibiasakan dengan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan pola pikir

tertentu. Dari perspektif psikologi, anak memiliki kecenderungan meniru sesuatu apa yang dilihatnya.

Tipe dari pembiasaan ini memberikan dorongan dan memberikan ruang kepada anak didik pada teori-teori yang membutuhkan aplikasi langsung sehingga teori yang berat bisa menjadi ringan bagi anak didik bila kerap kali dilaksanakan, seperti memberi penghormatan berupa sapa dan salam, berakhlak baik ketika dihadapan guru, sopan santun, bersikap disiplin dan sebagainya kearah positif.

Proses pendidikan yang terkait dengan perilaku ataupun sikap tanpa diikuti dan didukung adanya praktik dan pembiasaan pada diri, maka pendidikan itu tidak hanya jadi sebatas perencanaan dan khayalan saja karena pembiasaan dalam proses pendidikan diterapkan dalam pendidikan melalui proses pembelajaran.

Di sekolah anak belajar menata dan membentuk karakter. Sekolah sebagai wahana transformasi nilai-nilai luhur dan pengetahuan yang menentukan corak berfikir dan berperilaku anak yang sesuai dengan norma-norma yang diyakini masyarakat untuk bersiap dan mempersiapkan diri memenuhi tuntutan diri supaya mampu memenuhi kriteria kehidupan yang berkualitas .

Budaya sekolah biasanya telah menjadi sikap dan cara pandang yang diterima secara bersama, serta dilaksanakan dengan penuh kesadaran sebagai perilaku alami, yang dibentuk oleh lingkungan yang menciptakan pemahaman yang sama diantara seluruh unsur dan personil sekolah baik itu kepala sekolah, guru, staf, siswa, dan jika perlu membentuk opini masyarakat yang sama dengan sekolah.

Untuk menciptakan budaya sekolah yang kuat dan positif perlu dibarengi dengan rasa saling percaya dan saling memiliki yang tinggi terhadap sekolah, memerlukan perasaan bersama dan intensitas nilai yang memungkinkan adanya

kontrol perilaku individu dan kelompok serta memiliki satu tujuan dalam menciptakan perasaan sebagai satu keluarga. Budaya sekolah berpengaruh tidak hanya pada kegiatan warga sekolah, tetapi juga motivasi dan semangatnya.

Djaali (2013: 128) mengungkapkan bahwa pembiasaan merupakan cara bertindak yang diperoleh melalui belajar secara berulang-ulang, yang pada akhirnya menjadi menetap dan bersifat otomatis. Sedangkan pengertian disiplin menurut Siswanto (2005: 29) berpendapat bahwa disiplin adalah suatu sikap menghormati, menghargai, patuh, dan taat terhadap peraturan-peraturan yang berlaku, baik yang tertulis maupun tidak tertulis serta sanggup menjalankannya dan tidak mengelak untuk menerima sanksi-sanksinya apabila melanggar tugas dan kewenangan yang diberikan.

Dengan begitu upaya guru dalam mempengaruhi kepribadian peserta didik mencakup segala hal yang ada di dunia pendidikan, baik keteladanan dari guru, perilaku guru, pembelajaran guru dapat dilaksanakan secara maksimal. Oleh karena itu guru adalah cermin bagi peserta didik. Dalam pembentukan karakter dibutuhkan metode yang sesuai agar karakter dapat tumbuh dalam diri peserta didik. Semakin siswa dibiasakan dalam berperilaku baik maka akan jadi kebiasaanya.

Atas dasar latar belakang masalah di atas, penulis merasa terpanggil karena keberpentingan topik ini untuk mendalami pelaksanaan pendidikan karakter melalui belajar pembiasaan dengan olah perilaku dalam proses pembelajaran pada siswa.

METODE

Responden utama penelitian adalah siswa dari sekolah pilihan yang ada di Kabupaten Simalungun di Kota Serbelawan. Dengan karakteristik yang random; berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, dan berasal dari latar belakang berbeda, suku

yang berbeda-beda tanpa ada ciri khusus untuk meningkatkan kualitas data dari hasil survey. Responden penelitian adalah siswa dari setiap jenjang kelas VII, VIII, IX, X, XI, dan XII yang terdaftar pada tahun akademik 2019/2020. Jumlah total responden sebanyak 215 orang mahasiswa.

Untuk mendapatkan data yang akurat maka dikembangkan instrumen komitmen Amin (2015:57) berbentuk inventori yang berbentuk *ceklist*. Yaitu skala yang digunakan untuk jawaban yang bersifat jelas (tegas) dan konsisten.

Hanya ada dua interval yaitu “Ya atau Tidak”. Adapun aspek dalam instrument untuk melengapai kegiatan survei adalah indikator pembiasaan adalah sebagai berikut: (1) Rutin, tujuannya untuk membiasakan anak melakukan sesuatu dengan baik. (2) Spontan, tujuannya untuk memberikan pendidikan secara spontan, terutama dalam membiasakan bersikap sopan santun dan terpuji. (3) Keteladanan, bertujuan untuk memberi contoh kepada siswa terkait pengembangan karakternya. Instrumen ini diadministrasikan secara mandiri oleh penulis untuk mendapatkannkeabsahan data yang asli dan realistik.

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan antara lain; peneliti melakukan komunikasi melalui media daring kepada sasaran penelitian untuk mendapatkan informasi jadwal dan melakukan kesepakatan waktu dengan pihak-pihak yang dapat membantu pelaksanaan penelitian.

Dibutuhkan waktu selama 5 hari bagi peneliti dan dosen untuk menyebarkan inventori dikarenakan harus menyesuaikan dengan jadwal belajar para mahasiswa yang menjadi responden penelitian, setelah itu hasil pengisian inventori peneliti kumpulkan untuk diolah. Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan rumus rata-rata untuk

menentukan skor setiap responden dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dilanjutkan dengan melakukan uji komparasi atas olah tingkah laku dan pembiasaannya dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Diawali dengan menggunakan uji Fisher (uji F) dan untuk mengetahui mana yang lebih baik, digunakan uji lanjut (komparasi ganda).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian survey ini menegaskan bahwa metode pembiasaan berada pada klasifikasi baik sedangkan disiplin siswa berada dalam klasifikasi yang sedang. Penerapan metode pembiasaan terhadap proses pengembangan karakter siswa berkesimpulan bahwa terdapat hubungan yang signifikan pada kategori sedang. Artinya, berdasarkan hasil tersebut guru telah melakukan metode pembiasaan dengan rutin, spontan dan keteladanan tetapi belum diterapkan secara konsisten oleh siswa sebagai responden.

Salah satu sebab yang mungkin adalah Guru tidak memberikan teguran kepada anak yang melanggar aturan dan tidak semua anak yang berdisiplin mengikuti seluruh perintah guru. Padahal menurut Hurlock (1999: 90) agar mampu mendidik anak yang berdisiplin dan untuk dapat berperilaku sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh kelompok sosial mereka, maka disiplin harus memiliki empat unsur pokok yaitu salah satunya konsistensi yang berarti tingkat keseragaman atau stabilitas.

Langkah-langkah dalam metode pembiasaan menurut Sofan (2011: 154) salah satunya yaitu memberikan teguran jika anak menunjukkan perilaku dan tindakan yang menyimpang. Dalam konteks ini guru berperan sebagai teladan anak didiknya. Didukung juga dengan pendapat Syarbini (2014: 87) yang mengatakan bahwa pembiasaan yang

dilakukan sejak dini/ sejak kecil akan membawa kegemaran dan kebiasaan tersebut menjadi semacam adat kebiasaan sehingga menjadi bagian tidak terpisahkan dari kepribadiannya. Dalam pembinaan disiplin, metode pembiasaan sebenarnya cukup efektif. Sejalan dengan pendapat Amin (2015: 54) mengemukakan tujuan metode pembiasaan adalah agar anak memperoleh sikap-sikap dan kebiasaan-kebiasaan baru yang lebih tepat dan positif dalam arti selaras dengan kebutuhan ruang dan waktu (kontekstual).

Inti dari pembiasaan adalah pengulangan. Dalam pembinaan sikap, metode pembiasaan sangat efektif digunakan karena akan melatih kebiasaan-kebiasaan yang baik kepada anak sejak dini. Apabila guru setiap masuk kelas mengucapkan salam, itu sudah dapat diartikan sebagai usaha pembiasaan. Bila murid masuk kelas tidak mengucapkan salam, guru mengingatkan agar bila masuk ruangan hendaknya mengucapkan salam. Ini juga satu cara membiasakan anak sejak dini.

Adapun prinsip dasar pembiasaan adalah sebagai berikut:

1. *Acquisition* (Perolehan). Pada pembiasaan operant, respon yang memperoleh penguatan akan menguat secara berangsur-angsur dan sebaliknya. Istilah pengembangan bahasa dapat juga dimaksudkan dengan pemerolehan (*acquisition*) bahasa dalam Psikolinguistik. Perolehan Indonesia dimaknai saat anak memperoleh sebuah bahasa yang terlebih dahulu ia mendapatkan bahasa pertamanya (bahasa ibu). Dalam kondisi di Indonesia, bahasa pertama atau bahasa Ibu berwujud bahasa daerah di mana anak tersebut lahir dan berkembang, sedangkan bahasa Indonesia dan bahasa asing merupakan bahasa kedua.
2. *Extinction* (Pemadaman). Pemadaman merupakan penurunan intensitas kekuatan respons dan semakin

sering tidak terlihat sampai menghilang. Pada pembiasaan klasik pengulangan dari stimulus saja akan mengarahkan pada pengurangan kekuatan respon. Hal ini diilustrasikan perolehan dan pemadaman respon. Pada percobaan yang mengurangi yang tidak memberikan penguatan, maka kekuatan respon semakin menurun. Sampai tidak ada sama sekali penguatan, maka kekuatan respon pun menjadi hilang sama sekali. Pada penguatan yang terjadi sebagian saja meningkat hambatan untuk pemadaman, prinsip ini sebagai pengaruh penguatan parsial.

3. *Spontaneous Recovery* (Pengembalian Spontan). Pengembalian spontan menunjukkan munculnya kembali respon yang telah mengalami pemadaman. Ini menunjukkan bahwa kecenderungan perilaku masih ada walaupun respons telah dihilangkan sebelumnya.
4. *Generalization* (Generalisasi). Belajar pada satu situasi atau konteks bisa digeneralisasikan pada konteks atau situasi yang lain, namun yang situasinya mirip. Dengan demikian prinsip dasarnya adalah bahwa suatu respon yang dipelajari pada suatu stimulus dan ada stimulus lain yang mirip dengan itu, maka akan menghasilkan respon yang sama.
5. *Discrimination* (Pembedaan). Proses pembelajaran untuk memberikan respon secara berbeda-beda terhadap stimulus yang mirip dinamakan dengan pembedaan stimulus. Proses ini merupakan bentuk dasar dari semua pembelajaran. Konsep pembiasaan dan pembedaan merupakan konsep belajar yang lebih kompleks. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembedaan stimulus antara lain, kemiripan, kekonsistenan dan dimensi kerelavansian. Semakin besar tingkat kemiripan semakin sulit orang membedakannya.

6. *Differentiation* (Perbedaan). Perbedaan adalah proses yang mirip dikuatkan secara berbeda. Dalam hal ini satu respons dikuatkan sementara respons yang lain dilemahkan. Proses perbedaan respons ini menegaskan bahwa respon bisa dibentuk atau lebih seksama dalam pembelajaran. Perbedaan respons seperti pada pembelajaran yang dilakukan berulang kali, yang mana kamu boleh gagal sebagai peringatan agar belajar secara teratur.

Ditinjau dari segi ilmu psikologi, kebiasaan seseorang erat kaitannya dengan figur yang menjadi panutan dalam perilakunya. Seperti halnya seorang anak terbiasa menolong orang lain yang membutuhkan pertolongan karena orangtuanya yang menjadi figurnya selalu mengajak dan memberi contoh kepada anak tersebut tentang sikap tolong menolong yang mereka lakukan.

Menurut Arief ada beberapa syarat yang perlu diperhatikan dalam melakukan metode pembiasaan kepada peserta didik, yaitu: a. Mulailah pembiasaan sebelum terlambat, jadi sebelum anak itu mempunyai kebiasaan lain yang berlawanan dengan hal-hal yang akan dibiasakan. b. Pembiasaan hendaklah terus menerus (berulang-ulang) dijalankan secara teratur sehingga akhirnya menjadi suatu kebiasaan yang otomatis. c. Pembiasaan hendaklah konsekuen, bersikap tegas dan tetap teguh terhadap pendiriannya yang telah diambilnya. Jangan memberi kesempatan kepada anak untuk melanggar pembiasaan yang telah ditetapkan. d. Pembiasaan yang mula-mulanya diatur dan diawasi, itu harus makin menjadi pembiasaan yang disertai kata hati anak sendiri tanpa ada paksaan dari siapapun.

Maka dari itu, profil dan penampilan guru dalam melatih pembiasaan seharusnya memiliki sifat-sifat yang dapat membawa siswa ke arah pembentukan karakter yang kuat.

Penerapan metode pembiasaan yang semakin baik akan semakin baik pula disiplin anak. Metode pembiasaan adalah salah satu metode yang tepat dalam membentuk disiplin anak.

Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti. Sejalan dengan (Mulyasa, 2013: 166) yang mengatakan bahwa disiplin harus dilakukan dengan pembiasaan, dalam bidang psikologi pendidikan, metode pembiasaan dikenal dengan istilah operan condition, mengajarkan anak untuk membiasakan perilaku terpuji, disiplin, giat belajar, bekerja keras, ikhlas, jujur, dan bertanggung jawab atas setiap tugas yang telah diberikan.

Penanaman yang harus dilakukan oleh guru harus menyenangkan sehingga anak dapat bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu anak dapat mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa anak hidup serta lingkungan tempat di mana anak hidup.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, baik disadari maupun tidak, guru dapat menanamkan sikap tertentu kepada siswa melalui proses pembiasaan, misalnya peserta didik yang setiap kali menerima perlakuan yang tidak mengenakan dari guru misalnya perilaku mengejek atau perilaku yang menyinggung perasaan peserta didik, maka lama-kelamaan akan timbul rasa benci dari peserta didik tersebut; dan perlahan-lahan peserta didik akan mengalihkan sikap negatif itu bukan hanya kepada gurunya itu sendiri akan tetapi juga kepada mata pelajaran yang diasuhnya.

Proses pembentukan sikap melalui pembiasaan yang dilakukan Watson berbeda dengan proses pembiasaan sikap yang dilakukan Skinner. Pembentukan sikap yang dilakukan Skinner menekankan pada proses peneguhan respon peserta didik. Setiap kali peserta didik menunjukkan prestasi yang baik diberikan penguatan (*reinforcement*) dengan cara

memberikan hadiah atau perilaku yang menyenangkan. Lama-kelamaan peserta didik berusaha meningkatkan sikap positifnya.

Pembiasaan pada hakikatnya berisikan pengalaman. Pembiasaan adalah sesuatu yang diamalkan. Oleh karena itu inti pembiasaan adalah pengulangan. Dalam pembinaan sikap, pembiasaan sangat efektif digunakan karena akan melatih kebiasaan-kebiasaan yang baik kepada anak sejak usia masih dini.

Sifat anak usia dini adalah meniru apa yang dilakukan oleh orang-orang disekitarnya baik oleh bapak dan ibunya maupun saudara terdekat. Oleh karena itu, individu yang berada pada usia dini dan juga usia sekolah memiliki potensi menjiplak perilaku yang diamatinya sehingga sesuai kondisi ini guru dituntut mengarahkan perilaku siswa melalui olah tingkah laku dengan tahapan pengawasan dalam 3 ruang lingkup yaitu 1) afektif yang tercermin pada kualitas keimanan, ketakwaan, akhlak mulia, termasuk budi pekerti luhur serta kepribadian unggul, dan kompetensi estetis; 2) kognitif yang tercermin pada kapasitas pikir dan daya intelektualitas untuk menggali dan mengembangkan serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi ; 3) psikomotorik yang tercermin pada kemampuan mengembangkan keterampilan teknis, kecakapan praktis, dan kompetensi kinestetik.

Pemanfaatan pembiasaan dalam olah tingkah laku diterapkan dengan prosedur yaitu:

1. *Classical Conditioning* (Pengkondisian Klasik)

Pengkondisian klasik yang mengacu pada satu set prosedur pelatihan di mana satu rangsangan yang datang untuk menggantikan yang lain dalam membangkitkan respons. Prosedur ini dikembangkan oleh Pavlov dalam sebuah laboratorium terhadap anjing (percobaan) yang

diikat dalam kandangnya, kandang tersebut disediakan lubang kecil untuk mengecek air liur, sehingga dapat dikumpulkan dan dapat diamati.

Eksperimen dilakukan tanpa dilihat oleh hewan dengan membunyikan garpu tala. Kemudian ditampilkan bubuk makanan kepada binatang itu. Dengan melihat makanan tersebut, secara otomatis binatang tersebut menanggapi dengan air liurnya. Sedangkan suara garpu tala tidak mendapatkan respon oleh binatang tersebut.

Eksperimen ini dilakukan berulang-ulang, dan dengan adanya makanan tersebut, hewan tersebut selalu mengeluarkan air liurnya. Kemudian dibunyikan garpu, tanpa disuguhkan makanan dan anjing tetap mengeluarkan air liur.

Tahapan ini digunakan sebagai bentuk proses memperjelas respon siswa yang diinginkan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Segala bentuk stimulus yang diberikan, guru sudah merumuskan respon yang jelas yang harus ditampilkan siswa. Contoh nyatanya adalah siswa harus menaati peraturan dan tata tertib sekolah seperti mengikuti aturan bel sekolah.

2. *Operant or Instrumental Conditioning* (Pembiasaan Operant atau Instrumental)

Bentuk pembiasaan kedua yaitu pembiasaan operant atau instrumental atau disebut dengan pembelajaran instrumental. Bentuk pembiasaan instrumental atau operant ini berkaitan dengan tingkah laku yang didukung dengan penguatan. Lebih lanjut menurut Pavlov bahwa organisme relatif pasif. Sehingga eksperimennya yang bisa memutuskan kapan harus melaksanakan rangsangan dan menunggu respons dari organisme.

Operant adalah sejumlah perilaku atau respons yang membawa efek yang sama terhadap lingkungan yang dekat. Respons dalam *operant conditioning* terjadi tanpa didahului

oleh stimulus, melainkan oleh efek yang ditimbulkan oleh *reinforcer*. *Reinforcer* merupakan stimulus yang meningkatkan kemungkinan timbulnya sejumlah respons tertentu, namun tidak di sengaja sebagai pasangan stimulus lainnya seperti *classical conditioning*.

3. *Classical and Instrumental Conditioning Compared* (Perbandingan Pengkondisian Klasik dan Instrumental)

Pembiasaan Klasikal mempunyai respon yang dihasilkan oleh pemisahan stimulus tertentu. Dalam *Instrumental conditioning* tidak ada stimulus spesifik diidentifikasi, oleh karena itu kita tidak bisa kita tidak dapat menyimpulkan bahwa rangsangan tertentu membangkitkan tanggapan.

Banyak rangsangan mungkin ada dalam pengkondisian instrumental, tetapi tidak dapat dikatakan elicit respon langsung. Jadi, kadang-kadang respon dalam pengkondisian instrumental dikatakan akan dipancarkan, whereas the tanggapan dalam pengkondisian klasik dikatakan bc diperoleh oleh stimulus tertentu.

Perubahan yang diamati pengkondisian klasik pada dasarnya bahwa stimulus substitusi. Sebuah stimulus netral sebelumnya, CS, memperoleh kemampuan untuk pengganti UCS. Dengan CS-UCS ulang pasangan, jawaban yang diperoleh oleh UCS menjadi elicited oleh CS dengan meningkatnya kekuatan. Instrumental (atau instrumental) pengondisian apa yang diamati adalah khas perubahan frekuensi tanggapan yang dipancarkan, dalam kecepatan, atau dalam kekuatan.

SIMPULAN

Pendidikan karakter adalah pendidikan untuk membentuk kepribadian seseorang yang salah satunya melalui pendidikan budi pekerti yang hasilnya dilihat dalam tindakan nyata seseorang yaitu tingkah laku yang baik, jujur dalam perkataan dan perbuatan, mempunyai tanggung jawab, sehingga terealisasi konfigurasi antara olah pikir, olah hati, olah rasa-karsa dan olah raga dalam kehidupan nyata. Karakter pada dasarnya disusun dari kebiasaan-kebiasaan kita karena bersifat konsisten, sering berpola yang tidak disadari, kebiasaan itu secara konstan, setiap hari mengungkapkan karakter individu.

Pembiasaan sebenarnya berintikan pengalaman, yang dibiasakan adalah sesuatu yang diamalkan. Pembiasaan menentukan manusia sebagai sesuatu yang diistimewakan, yang dapat menghemat kekuatan, karena akan menjadi kebiasaan yang melekat dan spontan agar kekuatan itu dapat dipergunakan untuk berbagai kegiatan dalam setiap pekerjaan dan aktivitas lainnya.

Pembiasaan dalam pendidikan hendaknya dimulai sedini mungkin. Oleh karena itu, sebagai awal dalam proses pendidikan, pembiasaan merupakan cara yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral kedalam jiwa anak. Nilai-nilai yang tertanam dalam dirinya ini kemudian akan termanifestasikan dalam kehidupannya semenjak ia mulai melangkah keusia remaja dan dewasa.

Metode pembiasaan perlu diterapkan oleh guru dalam proses pembentukan karakter, untuk membiasakan peserta didik dengan sifat-sifat terpuji dan baik, sehingga aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik terekam secara positif. Pembiasaan dinilai sangat efektif jika penerapannya dilakukan terhadap peserta didik yang berusia kecil. Karena memiliki rekaman ingatan yang kuat dan kondisi kepribadian yang

belum matang, sehingga mereka mudah terlarut dengan kebiasaan-kebiasaan yang mereka lakukan sehari-hari.

Menurut Muhaimin (2012), kebiasaan terbentuk dari tindakan yang dilakukan berulang-ulang setiap hari. Tindakan-tindakan tersebut pada awalnya disadari atau disengaja, tetapi karena begitu seringnya tindakan yang sama dilakukan maka pada akhirnya sering kali kebiasaan tersebut menjadi refleksi yang tidak disadari oleh orang yang bersangkutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M Maswardi. 2015. Pendidikan Karakter Anak Bangsa. Yogyakarta: Hak Cipta.
- Amri, Sofan. 2011. Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.
- Aqib, Zainal. 2011. Pendidikan Karakter Membangaun Perilaku Positif Anak Bangsa: Rama Widya.
- Azzet, Muhaimin. Akhmad. 2012. Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia. AR-RUZZ MEDIA. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Djaali. 2013. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan. 2012. Pedoman Pendidikan Karakter pada Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Manan Syaepul. 2017. Pembinaan Akhlak Mulia Melalui Keteladanan dan Pembiasaan, (Jurnal Pendidikan Agama Islam "Ta'Lim").
- Masruri, Siswanto. 2005. Humanitarianisme Soedjatmoko: Visi Kemanusiaan Kontemporer. Yogyakarta: Pilar Media.
- Marzuki. 2016. Pendidikan Karakter Islam, Jakarta : Amzah, 2017. Maeleong J Lexy, Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi), Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Meriyati. 2014. Jurnal Membangun Karakter Anak Usia Sejak Dini, Vol.1, No. 1, Agustus 2016 Mulyasa, Manajemen PAUD, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2012. Manajemen Pendidikan Karakter, Jakarta : Bumi Aksara.
- Mursid. 2016. Pengembangan Pembelajaran PAUD, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Muslich Masnur, 2011. Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional, Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Siswoyo, Dwi, 2008. "Arti Pendidikan dan Batas-batas Pendidikan", dalam Dwi Siswoyo, (dkk)., Ilmu Pendidikan, Yogyakarta: UNY Press.
- Syarbini, Amirulloh. 2014. Model Pendidikan Karakter dalam Keluarga. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Surakhmad, Winarno. 2012. Pendidikan Karakter dalam metode Aktif, Inovatif, dan kreatif. Surabaya: Erlangga Group.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 butir 10 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Epilog; Pemanfaatan Berbagai Inovasi di Era Pandemi

Winarti

A. Pendahuluan

Berbicara tentang inovasi pembelajaran di masa Merdeka Belajar-Kampus Merdeka ini memang diposisikan antara apakah itu menjadi tantangan atau menjadi peluang? Belasan penulis di dalam *book chapter* ini memiliki pendapatnya yang beraneka ragam. Posisi mereka yang sebagai dosen atau pendidik tahu persis menghadapi situasi belajar di era pandemi yang belum habis ini karena mereka adalah subjek yang langsung terjun ke lapangan berada di garis paling depan dalam merawat gerbang pendidikan yang di dalamnya terdapat banyak anak bangsa yang perlu “dimekarkan”.

Antara tantangan dan peluang itu dapat ditunjukkan pada garis besar di bagian epilog ini sebagai jamuan terakhir dalam *book chapter*.

B. Peluang dan Tantangan di Masa New Normal

E-learning adalah salah satu aplikasi pembelajaran yang digunakan di masa pandemi ini. Studi yang dilakukan oleh Rodgers (2008) menemukan bahwa keterlibatan dalam *e-learning* yang lebih besar mengarah pada kinerja akademik yang lebih baik. Temuan ini menunjukkan kinerja akademik berpotensi ditingkatkan dengan mengembangkan strategi pengajaran yang mendorong keterlibatan mahasiswa yang lebih besar dalam proses *e-learning*.

Buelow et al. (2018) menyatakan, aktivitas keterlibatan mahasiswa dalam kelas *online* meliputi tugas, diskusi, proses pembelajaran dan upaya belajar. Kegiatan khusus yang memungkinkan keterlibatan dalam pembelajaran meliputi diskusi, tugas interaktif, dan topik tertentu (dan/ atau cara topik disajikan) di kelas (Buelow et al., 2018), usaha yang dilakukan untuk belajar, partisipasi dalam kegiatan kelas, interaksi, pemecahan tugas kognitif, kepuasan belajar, rasa memiliki, dan semangat belajar (Lee et al., 2019).

Hal-hal tersebut memungkinkan mahasiswa untuk (a) mempresentasikan perspektif mereka sendiri, (b) mendengarkan perspektif lain, (c) membawa pengalaman pribadi, dan (d) mengatasi masalah sosial yang signifikan, dimulai dengan pertanyaan yang menggugah pikiran, dibuat baik oleh instruktur, mahasiswa, atau sesama anggota kelas (Buelow et al., 2018), hal itu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis Mahasiswa. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan penting yang ingin ditumbuhkan dan ditingkatkan selama proses pembelajaran. Karena pemikiran kritis memerlukan analisis, evaluasi, dan pembenaran posisi yang dipilih, maka pemikiran kritis sering dikaitkan secara pedagogis dengan pemecahan masalah dan komunikasi (Wilkin, 2017).

Metode pembelajaran ini akan membantu mahasiswa dalam menemukan konsep, berpikir kritis, bekerja sama dengan rekannya dan akan meningkatkan keterlibatan dalam *e-learning*. Dengan mengimplementasikan PBL, kemampuan pemecahan masalah mahasiswa akan meningkat, disertai dengan kemampuan untuk bekerja sama, peningkatan keterlibatan dengan *e-learning* dan peningkatan kemampuan berpikir kritis. Dalam hal ini inovasi ini berhasil menjadi peluang dalam belajar jarak jauh di era pandemi.

Sementara itu Peny Eriska dalam artikelnya yang berjudul *Strategi Kreatif Pembelajaran Jarak Jauh di Kampus Merdeka Era New Normal* menyampaikan secara tegas bahwa ternyata dunia pendidikan belum siap menjalankan kebijakan tersebut sehingga seiring berjalannya program pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara *online*, ditemukan berbagai tantangan yang harus dihadapi mahasiswa. Di antaranya yaitu (1) belum meratanya koneksi internet, (2) model pembelajaran yang dianggap belum efektif hingga (3) munculnya rasa jenuh yang mengakibatkan timbulnya rasa malas serta ancaman kesehatan mental.

Namun di balik tantangan yang harus dihadapi mahasiswa terdapat peluang yang bisa dimanfaatkan mahasiswa. Kebijakan kuliah online, tidak sepenuhnya buruk apabila mahasiswa mau menyadarinya. Beberapa peluang dari metode pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara *online* yaitu (1) fleksibilitas waktu dan tempat belajar memberikan banyak waktu luang untuk melakukan kegiatan yang lebih produktif, (2) belajar *online* bisa menjadi peluang untuk melatih kemandirian mahasiswa sehingga tertanam karakter mahasiswa lebih mandiri dan (3) terjadinya percepatan akselerasi revolusi teknologi yang mendorong masyarakat Indonesia khususnya mahasiswa lebih maju lagi di dunia teknologi.

Berdasarkan tantangan dan peluang tersebut, akhirnya peneliti menemukan beberapa strategi kreatif untuk memaksimalkan peran perguruan tinggi, dosen dan mahasiswa menjalani pembelajaran jarak jauh (PJJ). Metode tersebut di antaranya yaitu (1) *Study Challenge and Action*, salah satu metode yang dapat digunakan dosen dan mahasiswa atasi rasa jenuh saat melakukan pembelajaran jarak jauh. Metode ini menggunakan dua unsur konsep yaitu '*Challenge*' berarti tantangan dan '*Action*' berarti tindakan. (2) *Appreciation*

Month merupakan metode pembelajaran dengan cara memberikan apresiasi per setiap bulan kepada mahasiswa yang aktif, kreatif dan inovatif dalam menjalankan proses pembelajaran. (3) *Study in Media Digital* merupakan metode pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang melibatkan peran media sosial mahasiswa dalam proses pembelajaran. Melalui metode ini mahasiswa bisa menabung jejak digital melalui konten edukatif di media sosial mereka dan dijadikan portofolio.

Menurut Nadiem “Konsep perguruan tinggi dalam Merdeka Belajar Kampus Merdeka memberi kebebasan dan otonomi kepada lembaga pendidikan, dan merdeka dari birokratisasi, dosen dibebaskan dari birokrasi yang berbelit serta mahasiswa diberikan kebebasan untuk memilih bidang yang mereka sukai. (Dirjen Perguruan Tinggi, 2020)

Kebijakan yang dilakukan pemerintah merupakan penerapan desain baru dalam praktik pendidikan di perguruan tinggi yang memasuki era industri 4.0, konsep ini untuk menegaskan kembali makna tentang komitmen yang dibalut dengan keseriusan dan kolaborasi antara pemerintah, institusi, stakeholder dan masyarakat. Keseriusan dan kolaborasi ini harus berjalan beriringan dengan prinsip efektif, efisien, inovatif dan orientasi mutu dalam dimensi gotong royong. Semangat gotong royong untuk hal-hal baru dalam mempersiapkan tantangan baru menjadi prinsip berinovasi.

Guru layang menjadi *guideline* dimaknai sebagai guru yang berada dalam ruang-ruang digital dan tetap menjadi penuntun garis akurasi capaian belajar siswa dan diduga guru akan dihadapkan pada persoalan ruang virtual tentang bagaimana kemampuan guru dalam penuntun konten pengetahuan belajar siswa dan kemapanan *cyber pedagogy* dalam kesiapan mengelola dan memajemen ruang virtual tersebut. maka tuntutananya calon guru harus mampu menguasai peran tersebut agar dapat terampil mengajar dan

mendidik secara efektif, efisien, tepat dan terukur (*contentknowledge*) dan mampu mendayagunakan dan mendaya hasilkan teknologi sebagai media belajar di era industri 4.0

Penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Wirasty (2019) yang menyatakan bahwa permasalahan yang sering dijumpai adalah minimnya kemampuan guru dalam mengadopsi perkembangan teknologi informasi.

Upaya dalam mengatasi kendala yang ditemui adalah guru dapat berkeaktivitas dalam menciptakan media pembelajaran secara mandiri (Bakkidu & Sumartini, 2014). Pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran di era *new normal* menjadi sesuatu yang urgen, mengingatkan semakin bervariasinya model dan strategi pembelajaran yang bisa ditawarkan dengan penggunaan multimedia. Multimedia memiliki banyak keunggulan jika dibandingkan dengan media pembelajaran yang bersifat konvensional.

Dari keunggulan tersebut berdampak positif terhadap manfaat yang diberikan oleh perangkat multimedia dalam pembelajaran, diantaranya adalah terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, hasil belajar, dan prestasi siswa, serta meningkatkan sumberdaya guru. Multimedia juga bermanfaat dalam menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna, berkesan, berkualitas, dan menyenangkan, sehingga mampu menstimulus perasaan dan pikiran siswa, dan mampu meningkatkan perkembangan kecerdasan siswa, meningkatkan kemampuan komunikasi dan interaktif siswa dalam pembelajaran. Walaupun tidak dipungkiri dari keunggulan dan manfaat tersebut, dijumpai juga kelemahan, namun kelemahan tersebut masih dapat diatasi dan tidak mengurangi dari kebermanfaatan multimedia yang memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan kualitas

pendidikan, jika digunakan secara tepat dan sesuai tujuan pembelajaran.

Saran atau rekomendasi dalam pemanfaatan teknologi multimedia pembelajaran adalah adanya upaya pemerintah dalam meningkatkan kompetensi dan kapasitas tenaga pendidik agar memiliki keahlian pada bidang teknologi. Selain itu pemerintah juga harus secepatnya meningkatkan fasilitas jaringan online sehingga untuk siswa di daerah pedalaman memiliki kesempatan untuk memperoleh pendidikan yang sama. Sedangkan saran bagi lembaga pendidikan adalah mengupayakan anggaran dana untuk pengadaan fasilitas sarana pembelajaran seperti multimedia dan juga untuk peningkatan kompetensi guru.

C. Penutup

Latform quiziz, media sosial, multimedia, *youtube*, teknik pembiasaan olah perilaku, dan lain-lain yang ditawarkan dalam tulisan di *book chapter* ini memberikan energi positif bahwa keberhasilan pembelajaran memang ditentukan oleh kerjasama antara dosen dan mahasiswa di kelas. Keberhasilan itu bermula dari langkah pendidik untuk mulai memilih inovasi yang dianggap mumpuni. Di tangan mereka, apa saja bisa berhasil jika mampu diinovasikan.

Pandemi tidak menjadi halangan untuk terus berkreativitas menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran secara daring. Inovasi tersebut yang hidup di era anak muda milenial ternyata sangat bisa diterima oleh mereka. Zaman ini adalah zaman yang siap menerima tantangan dan peluang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakkidu, N., & Sumartini. (2014). Pemanfaatan Multi Media Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(1), 47–53.
- Buelow, J. R., Barry, T., & Rich, L. E. (2018). Supporting learning engagement with online students. *Online Learning Journal*, 22(4), 313–340. <https://doi.org/10.24059/olj.v22i4.1384>
- Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. (2020). Buku PanduanMerdeka Belajar-Kampus Merdeka. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Lee, J., Song, H. D., & Hong, A. J. (2019). Exploring factors, and indicators for measuring students' sustainable engagement in e-learning. *Sustainability (Switzerland)*, 11(985), 1–12. <https://doi.org/10.3390/su11040985>
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>
- Rodgers, T. (2008). Student Engagement in the E-Learning Process and the Impact on Their Grades in Englis. *International Journal of Cyber Society and Education*, 1(2), 143–156.
- Wilkin, C. L. (2017). Enhancing critical thinking: accounting students' perceptions. *Education + Training*, 59(1), 15–30.

GLOSARIUM

Abad 21	Kalender Gregorian disebut millennium ke-3.
Adaptasi	Penyesuaian terhadap sesuatu baik situasi dan kondisi, lingkungan, pekerjaan dan sebagainya.
AIK	Salah satu pelajaran/bidang studi yang wajib diberikan kepada siswa di seluruh lembaga pendidikan Muhammadiyah.
Aplikasi	Komponen/ Perangkat atau program berupa software yang dibuat yang dirancang untuk memudahkan berbagai aktivitas dengan tujuan tertentu.
Akselerasi	Proses dan Peningkatan Kecepatan.
BAN-PT	Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi
Belajar mandiri	Kegiatan belajar atas inisiatif peserta didik dengan bantuan minimal dari pihak lain.
Blended Learning	Model pembelajaran yang mengkombinasikan antara

	pembelajaran luring dan daring.		mendesain media pembelajaran sebagai ruang interaksi dan komunikasi.
Capaian pembelajaran	Kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja.	Digital Native	Cenderung disematkan pada orang-orang yang lahir dan tumbuh dengan menggunakan teknologi seperti komputer, internet, dan perangkat seluler.
Covid-19	Penyakit yang disebabkan oleh jenis coronavirus baru yaitu Sars-CoV-2, yang dilaporkan pertama kali di Wuhan Tiongkok pada tanggal 31 Desember 2019.	Digitalisasi	Proses alih media ke bentuk digital
Critical thinking	keterampilan yang melibatkan asimilasi pengetahuan (menggabungkan pengalaman baru ke dalam pengetahuan yang ada, umumnya ketika pengalaman tersebut sejalan dengan pengalaman masa lalu) dan untuk membingkai ulang pengetahuan agar sesuai dengan pengalaman baru.	Disrupsi	Gangguan yang mengganggu suatu proses
Cyber pedagogi	Kecakapan pengelolaan pendidik dan pengajar untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai sumber informasi dan sumber materi secara online, kemudian	Efisien	Memaksimalkan serta memanfaatkan sumber daya yang ada dengan sesuai waktu yang telah ditetapkan.
		Efektivitas	Kemampuan dalam melaksanakan kegiatan dengan tepat waktu sesuai dengan target yang akan dicapai.
		E-learning	pembelajaran online, berbasis web dan computer.
		FoMO	<i>Fear of Missing Out (FoMO)</i> yakni rasa gelisah dan takut akan tertinggal sesuatu yang populer.
		Generasi Baby Boomers	Generasi yang lahir pada tahun 1946 hingga tahun 1964. Dinamakan Baby Boomers karena angka kelahiran bayi yang sangat besar seperti boom

	setelah berakhirnya Perang Dunia II.
Global	Secara umum dan keseluruhan
Global network at home	Kebijakan UMSU untuk produktivitas di masa pandemi Covid-19.
Guru Layang	Istilah guru virtual yang memiliki peran sebagai Guideline yang menuntun siswa pada akurasi ketercapaian belajar lewat smart education.
Hybrid	Sistem pembelajaran campuran antara online dengan tatap muka.
Hard skill	Kemampuan yang dengan pengulangan dan pendidikan dapat ditingkatkan.
Implementatif	Suatu tindakan yang sudah direncanakan secara matang
Industri 4.0	Dimensi baru pada sebuah tatanan sosial yang segala ihwalnya berkaitan dengan interkonektivitas, otomatisasi, <i>machine learning</i> , dan <i>real time data</i> .
Inovasi	Penemuan baru yang berbeda
Inovatif	Bersifat memperkenalkan sesuatu yang baru/pembaruan (kreasi baru)

Interaktif	Saling melakukan aksi atau kerjasama yang saling mempengaruhi.
Kampus Merdeka	Program dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang mendukung mahasiswa selama dua semester untuk belajar di luar kampus. Upaya memberikan mahasiswa kesempatan menentukan mata kuliah.
Keterlibatan mahasiswa	sejauh mana mahasiswa secara aktif terlibat dengan berpikir, berbicara, dan berinteraksi dengan konten kuliah.
Kewirausahaan	Sikap berusaha dari seseorang untuk menciptakan nilai ekonomi dalam aktifitasnya
Komitmen	perjanjian (keterikatan) untuk melakukan sesuatu
Konsentrasi	Fokus, khusus pada satu kegiatan dalam mencapai tujuan yang diinginkan.
Kontemporer	Menjurus pada hal-hal baru, kekinian, modern atau ketepatan sesuatu yang sama, selaras dan serasi dengan kondisi waktu yang sama.
Kreatif	Memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan.

Litirasi digital	Kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk membaca		birokratisasi, serta mahasiswa bebas memilih bidang yang disukai.
Literasi Media	Kemampuan seseorang untuk cerdas menggunakan media.	Mental kreatif	Kematangan seseorang dalam minat dan bakatnya untuk berkreasi.
LMS	Environment yang digunakan oleh pengajar dalam membuat, menyimpan, menggunakan kembali, mengelola serta menyampaikan materi pembelajaran kepada para siswa yang terhubung dengan internet.	Mobilitas	Perpindahan atau pergerakan yang bisa membawa perubahan
MBKM	Merdeka Belajar Kampus Merdeka	Multimedia	Penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan alat bantu (tool) dan tautan (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia informatika.
Media	sumber-sumber yang dimanfaatkan untuk menghubungkan antara peserta didik dan pendidik.		
Media Pembelajaran	Alat bantu atau sarana komunikasi dalam menyampaikan isi/ materi pembelajaran.	<i>New normal</i>	Sebuah skenario dari pemerintah untuk mempercepat penanganan covid-19 dari segi ekonomi dan tentunya kesehatan. Adanya Kenormalan Baru agar masyarakat Indonesia dapat beradaptasi dengan cara hidup baru, dengan meninggalkan gaya hidup lama dalam menghadapi penularan virus corona.
Media Sosial	Sebuah media yang terhubung dengan jaringan internet digunakan untuk berkomunikasi, berpartisipasi, dan berbagi informasi, dan tanpa batas ruang dan waktu.		
Merdeka Belajar	Kebebasan lembaga pendidikan dan merdeka		

<i>Nomophobia</i>	Sikap berusaha dari seseorang untuk menciptakan nilai ekonomi dalam aktivitasnya Rasa takut tidak dibawa atau tertinggal gadget.		kerumunan-mengurangi mobilitas
Online	Perangkat elektronik yang terhubung ke jaringan internet.	PPKM Darurat	Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat Darurat
Out of the box	Cara berpikir dari sudut pandang yang lain sehingga berbeda dengan kebanyakan orang	PSBB	Pembatasan sosial berskala besar
Pandemi	Epidemi penyakit di wilayah luas	<i>Problem Based Learning</i>	teknik pengajaran berbasis kelompok, di mana anggota kelompok berinteraksi untuk memecahkan masalah dan mengarah pada solusi.
Pembelajaran	Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar	PJJ	pembelajaran yang tidak memanfaatkan kelas sebagai tatap muka antara guru dan murid tetapi memanfaatkan teknologi internet.
Pembelajaran Daring	Pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui platform yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara online, komunikasi juga dilakukan secara online, dan tes juga dilaksanakan secara online.	Quizizz	Web tool sebagai media pembelajaran yang interaktif dalam bentuk game atau permainan yang menarik dan menyenangkan.
Pola 5M	Gerakan mencegah wabah covid-19 (memakai masker-menjaga jarak-mencuci tangan-menghindari	Revolusi Industri	Tingkatan perkembangan industri teknologi di dunia
		Road Map	Panduan dalam menjalankan suatu kegiatan dalam kurun waktu tertentu.
		Self Directed Learning	Proses proses belajar kemauan sendiri, mulai dari merencanakan kebutuhan belajar, menentukan tujuan, memilih referensi bahan ajaran

	hingga menentukan strategi dan evaluasi belajar.		menyusun dan mengelola Teknologi sehingga dapat disajikan dalam bentuk Informasi dan Komunikasi secara bersamaan.
Sektor esensial	Lingkungan usaha yang perlu sekali		
Sektor non esensial	Lingkungan usaha yang tidak mendasar	Transfer	Knowledge adalah mentransfer ilmu pengetahuan dan pemahaman.
Sektor kritikal	Lingkungan usaha yang paling mendasar	Transfer of value	Mentransfer nilai-nilai moral dan kebaikan.
Sense of concern	Rasa khawatir	Transformasi	Perubahan, alterasi, metamorfosis, modifikasi, transfigurasi.
Signifikan	Penting, seseorang/sesuatu yang dianggap penting.	Virtual	Bentuk komunikasi langsung tanpa bertemu secara nyata, hanya mirip seperti nyata.
Smart education	Merupakan konsep dan gagasan mengenai keterpaduan di berbagai dimensi kehidupan sebagai bahan ajar, sumber belajar, dan tujuan belajar.	WhatsApp	Aplikasi pesan untuk ponsel cerdas, dimana WhatsApp merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa pulsa, karena WhatsApp menggunakan paket data internet.
Soft Skill	Kemampuan komunikasi yang dibutuhkan untuk sukses.	WHO	Organisasi kesehatan internasional yang bertanggungjawab menjadi at kesehatan umum dunia dan menjadi bagian dari PBB.
Teknologi	Keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Penggunaan teknologi oleh manusia diawali dengan perubahan sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana.	Youtube	aplikasi sosial media yang berisi tentang berbagai video di
Teknologi Informasi dan Komunikasi	Semua hal yang berkaitan dengan proses dalam		

mana penggunaanya dapat berbagai video, menonton dan berkomentar. Aplikasi ini dikembangkan 3 mantan staff PayPal di Sanbruno, California.

INDEKS

A

Abad 21, 245, 253, 282
Adaptasi, 200, 227, 228,
236, 252, 282
AIK, 282
Akselerasi, 43, 55, 282
Akuntansi, 16, 24, 297
Analisis deskriptif, 126
Aplikasi, 5, 11, 12, 13, 14,
24, 25, 26, 27, 52, 99,
138, 231, 232, 233, 282,
291, 292

B

BAN-PT, 282
Belajar, vii, xiv, 8, 9, 23,
25, 26, 27, 53, 99, 119,
122, 134, 135, 153, 161,
187, 195, 213, 215, 216,
222, 236, 239, 247, 253,
265, 281, 282
Belajar mandiri, 282
Blender Learning, 282

C

Capaian pembelajaran,
283
Covid-19, v, 4, 6, 9, 26,
29, 30, 31, 33, 34, 36,
39, 40, 41, 44, 47, 51,
53, 54, 56, 57, 58, 81,

82, 83, 84, 88, 94, 97,
98, 99, 101, 102, 116,
117, 118, 134, 139, 155,
156, 157, 158, 159, 160,
161, 163, 168, 169, 170,
173, 174, 177, 178, 180,
182, 185, 186, 187, 188,
190, 192, 193, 196, 197,
203, 204, 205, 206, 207,
209, 210, 211, 212, 213,
214, 217, 219, 220, 222,
224, 226, 227, 236, 255,
283, 284

Critical thinking, 283
Cyber pedagogy, 135

D

Daftar Pustaka, 52, 76, 97,
114, 134
Deskriptif, 121
Deskriptif kualitatif, 121
Digital Native, 119, 283
Digitalisasi, 284
Disrupsi, 159, 284
Dosen, 4, 48, 50, 59, 67,
73, 74, 96, 166, 167,
181, 195, 299, 300, 302,
303

E

Editing, 105
Edukasi, 25, 151, 205

Efektivitas, v, 27, 81, 92,
99, 179, 284
Efisien, 284
Eksperimen, 269
E-learning, 6, 57, 75, 76,
78, 85, 87, 88, 183, 206,
217, 236, 275, 284

F

Facebook, 103, 107, 115,
118
FoMO, 111, 284

G

Game, 25
Generasi Baby Boomers,
284
Global, 119, 208, 242,
253, 284
Global network at home,
284
Globalisasi, 240
Google Classroom, 38,
232
Guideline, 285
Guru Layang, vi, 121, 284

H

Hard skill, 285
Hybrid, 285

I

Implementatif, 285
Industri 4.0, 128, 285

Inovasi, i, iii, iv, v, vi, vii,
1, 2, 155, 164, 165, 169,
207, 255, 275, 280, 285
Inovatif, 100, 153, 273,
285
Instagram, 103, 107, 115
Interaktif, 153, 154, 187,
208, 281, 285

K

Kampus Merdeka, v, vii,
29, 31, 53, 77, 90, 98,
122, 134, 162, 169, 170,
171, 190, 201, 208, 239,
252, 253, 276, 278, 281,
285, 287
Kementerian, 1, 35, 81,
134, 170, 222, 242, 281
Keterlibatan mahasiswa,
65, 286
Kewirausahaan, 286
Komitmen, 169, 286
Komputer, 98, 188
Konsentrasi, xiv, 9, 23, 25,
286, 301
Kreatif, v, 29, 276, 286
Kualitatif, 54, 118, 272
Kunci, 11, 29, 57, 81, 101,
121, 137, 173, 189, 209,
223, 239, 255

L

Library Research, 118
Literasi Media, 111, 115,
116, 117, 118, 286

LMS, 176, 177, 188, 286

M

Mas Menteri, 122, 124
MBKM, vi, 90, 122, 124,
155, 157, 158, 160, 161,
164, 176, 242, 243, 252,
287
Media, v, vi, xiv, 3, 8, 11,
25, 26, 27, 49, 50, 52,
54, 85, 99, 101, 103,
104, 106, 107, 108, 109,
110, 111, 115, 116, 117,
118, 119, 153, 182, 186,
187, 230, 236, 272, 273,
278, 281, 287
Media Pembelajaran, v, 8,
11, 25, 26, 115, 117,
153, 186, 187, 230, 236,
281, 287
Media Sosial, vi, xiv, 8,
49, 101, 104, 106, 108,
109, 110, 111, 115, 116,
117, 118, 119, 287
Mendikbud, 29, 30, 31, 34,
41, 45, 51, 56, 82, 173,
174, 177, 185, 216
Menkominfo, 35
Mental kreatif, 287
Merdeka Belajar, i, iii, iv,
1, 2, 31, 53, 90, 122,
135, 155, 157, 161, 162,
163, 168, 169, 170, 176,
191, 201, 208, 217, 239,

242, 243, 248, 252, 253,
275, 278, 287

Metode pembelajaran, 41,
45, 75, 86, 189, 276

Mobilitas, 287

Model pembelajaran, 37,
42, 248, 282

Multimedia, vi, 137, 151,
153, 154, 279, 281, 287
multi-tasking, 69

N

Nadiem Makarim, 31, 34,
41, 45, 51, 135, 173,
174

New normal, 12, 190, 200,
224, 288

Nomophobia, 110, 116,
288

O

Online, 34, 53, 54, 55, 76,
77, 78, 79, 80, 87, 186,
188, 191, 208, 281, 288

Organizing, 105

Out of the box, 288

P

Pancasila, 123, 126, 299
Pandemi, v, vii, 26, 52, 54,
55, 56, 58, 81, 99, 117,
155, 173, 174, 186, 187,
188, 205, 206, 207, 210,
211, 220, 236, 275, 280,
288

- Pembelajaran, i, iii, iv, v, vi, vii, xvii, 1, 2, 6, 8, 9, 11, 14, 25, 26, 29, 31, 33, 34, 36, 52, 54, 55, 56, 58, 60, 65, 67, 71, 74, 81, 83, 85, 89, 90, 91, 92, 94, 96, 97, 99, 100, 107, 115, 119, 137, 139, 153, 154, 173, 174, 176, 177, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 195, 196, 197, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 217, 222, 223, 224, 225, 227, 228, 229, 233, 234, 236, 237, 239, 244, 248, 252, 253, 255, 272, 273, 276, 281, 288, 289, 300
- Pembelajaran Daring, vi, 173, 181, 185, 186, 207, 223, 227, 229, 236, 289
- Pembiasaan, vii, 255, 266, 268, 269, 270, 271, 272
- Pendidikan, vi, vii, 1, 8, 9, 25, 26, 27, 29, 31, 45, 49, 53, 54, 55, 67, 81, 83, 84, 86, 90, 94, 98, 99, 106, 118, 119, 126, 134, 135, 143, 153, 154, 155, 163, 170, 174, 177, 185, 186, 187, 188, 193, 200, 201, 205, 207, 208, 215, 216, 222, 236, 239, 240, 243, 244, 245, 248, 249, 250, 252, 253, 255, 257, 258, 271, 272, 273, 281, 285, 297, 298, 299, 300, 301, 303
- Pendidikan karakter, 271
- Persepsi, 93
- Peserta didik, 65, 196, 198
- PJJ, 1, 2, 4, 6, 29, 30, 31, 33, 34, 36, 39, 40, 42, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 56, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 93, 174, 176, 178, 179, 180, 277, 289
- Pola 5M, 289
- PPKM Darurat, 81, 155, 157, 289
- Proses pembentukan, 267
- PSBB, 30, 155, 156, 289
- Q**
- Quizizz, v, xiv, 5, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 24, 25, 26, 27, 187, 289
- R**
- Responden, xiv, xvii, 21, 23, 261
- Revolusi Industri, 135, 158, 170, 252, 290
- Road Map, 290
- S**
- Sektor esensial, 290
- Sektor kritikal, 290
- Sektor non esensial, 156, 290
- Self Directed Learning, 290
- Sense of concern, 290
- Signifikan, 290
- Smart education, 290
- Soft Skill, 290
- spreadsheet excel, 12
- steno, 33
- T**
- Teknologi, vi, 1, 8, 9, 25, 26, 35, 43, 53, 55, 99, 115, 121, 137, 138, 154, 188, 189, 191, 193, 194, 196, 198, 202, 204, 205, 206, 207, 223, 229, 236, 239, 240, 290, 291, 298, 302
- Transfer, 291
- Transfer of value, 291
- Transformasi, vi, 173, 175, 179, 180, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 207, 239, 244, 253, 254, 291
- U**
- Ujian Nasional, 30, 216
- UMSU Press, 2, 98, 99, 298, 303
- V**
- video conferencing, 44
- Virtual, 9, 99, 219, 291
- W**
- wayang kulit, 44
- WhatsApp, 38, 93, 107, 224, 231, 235, 291, 297
- WHO, 30, 54, 163, 193, 292
- Y**
- Youtube, v, 81, 83, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 103, 104, 108, 187, 292

TENTANG PENULIS



Henny Zurika Lubis, Lahir di Marjandi, 11 November 1978, Pendidikan sarjana ditempuh di program studi Akuntansi UMSU lulus pada tahun 2001, dan penulis pada tahun 2005 menyelesaikan studi S2 di USU pada Program Studi Ilmu Akuntansi. Penulis bekerja sebagai dosen tetap Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis dari tahun 2002 sampai saat ini. Kontak person dan email aktif: 081370902639, *hennyzurika@umsu.ac.id*



Peny Eriska mahasiswi Ilmu Komunikasi di FISIP UMSU. Penulis buku “Kerja Bukan Untuk Uang (KBU2)”, buku “ANNA dan Sensei”. Kemudian aktif dalam dunia literasi di Forum Lingkar Pena Sumut sebagai staf humas. Penulis bisa dihubungi dan dikunjungi secara virtual melalui, instagram @ItsVenny, surel ;vennyeriska5@gmail.com dan *WhatsApp+62852-7074-5686* .



Lila Bismala, lahir di Balikpapan, 17 Mei 1976. Menjadi staf pengajar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sejak 2005, di Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Alumni Universitas Islam Indonesia (S1) dan Universitas Airlangga (S2), saat ini sedang menempuh program doktor pada Program Studi Manajemen Universitas Prima Indonesia. Dengan bidang keahlian penulis adalah Manajemen Industri, Pengembangan SDM dan *Entrepreneurship*, merupakan salah satu peneliti di UMSU, telah melahirkan beberapa buku (Manajemen Produksi, Perilaku Organisasi, Manajemen Strategi dan Strategi Peningkatan Daya Saing UKM). Memiliki minat pada entrepreneurship, telah mengikuti workshop *Capacity Building* Inkubator Bisnis Teknologi, dan berperan sebagai dosen pembimbing bagi mahasiswa dalam kompetisi kewirausahaan dan program kreativitas mahasiswa. Hp: 082363228557, email: lilabismala@umsu.ac.id



Muhammad Arifin, lahir, Bandar Klippa, 26 Juni 1977, dengan NIDN : 0126067704. Adapun email : muhhammadarifin@umsu.ac.id dan HP : 082160827215 Pendidikan, S1 (Prodi Pendidikan Bahasa Inggris- FKIP UMSU) S2 (Administrasi Pendidikan-Sekolah Pascasarjana Unimed) S3 (Mahasiswa S3 stambuk 2018-Sekolah Pascasarjana Unimed). Pengalaman Pekerjaan, Kepala UMSU Press (November 2020-sekarang), Kepala Perpustakaan UMSU (November 2017-sekarang), Redaktur Harian Analisa (2003-2020), Asesor BAN S/M Sumut (2018-sekarang), Asesor Perpustakaan RI (2021). Jabatan fungsional: Lektor Kepala/IV-A. Memiliki Sertifikat sebagai editor BSNP.



Fadhil Pahlevi Hidayat, M.Kom dipanggil Fadhil, lahir di Medan, Sumatera Utara pada 10 September 1994, menjadi dosen tetap sejak 2019 di Program Studi Ilmu Komunikasi (IKO), Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU). Email aktif: fadhilpahelvi@umsu.ac.id, Kontak Person: 082165097114.



Dr. Rudianto, S.Sos, M.Si, lahir di Rantau Panjang, pada 1 Februari 1977, menjadi dosen pada Program Studi Ilmu Komunikasi (IKO), Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU). Email aktif: rudianto@umsu.ac.id.



Jamaludin, lahir di Bengkalis, Jumat, 19 Februari 1988, Dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, meraih gelar S1 PPKn dari Universitas Riau dan S2 PKn dari Universitas Pendidikan Indonesia. Dosen tetap di Jurusan PPKn Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan dan mengajar di Program Studi PPKn Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dan beberapa kampus swasta di kota medan, terlibat aktif dalam penulisan buku dan penelitian tentang pendidikan dan ilmu sosial, serta berpartisipasi sebagai narasumber dan moderator di beberapa

diskusi public. Kontak person 082333303311. email jamaludin@unimed.ac.id.



Rizka Harfiani, lahir di Jakarta, tanggal 3 Nopember 1975. Menyelesaikan pendidikan S1 di USU, Medan (1993-1999), dan S1 PAI di STAIS, Medan (2004-2009), kemudian melanjutkan S2 Psikologi Pendidikan di UMA, Medan (2010-2012), serta S3 PAI di UMM, Jawa Timur (2017-2020). Kini mengabdikan sebagai dosen di

UMSU, Medan. Karya: Buku Perencanaan Pembelajaran dan Buku Kreativitas Raudhatul Athfal, Monograph: *Inclusive Education Program Implementation of Early Children*, Buku Referensi: Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Inklusif Pada Anak Usia Dini, dan yang terbaru adalah Buku Manjain, serta artikel-artikel lainnya yang telah terpublish. Kontak person: Telp.081271210386. WA. 081397101036. email aktif: rizkaharfiani@umsu.ac.id



Dewi Kesuma Nasution, Dosen tetap Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UMSU, merupakan lulusan S2 Linguistik Terapan Bahasa Inggris UNIMED tahun 2008 dan S3 Ilmu Linguistik USU tahun 2018 dengan beasiswa BPPS DIKTI serta peraih beasiswa hibah *Sandwich-Like* DIKTI di Nanyang Technological University - Singapore tahun 2013 selama 4 bulan. Komunikasi bisa dibangun melalui *handphone* 081396460540, surel; dewikesuma@umsu.ac.id



Suvriadi Panggabean, dilahirkan di Nias, Silimawali, 18 April 1988, dari Ibu dan Ayah yang berprofesi sebagai Guru SD. Pendidikan SD, SMP dan SMA ditempuh di Sarulla, Kecamatan Pahae Jae, Kabupaten Tapanuli Utara. Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dari Prodi S1 Pendidikan

Matematika Universitas Negeri Medan (UNIMED)”, memperoleh gelar Magister Sains (M.Si) dari Prodi S2 Matematika Universitas Sumatera Utara (USU) dan saat ini sedang melanjutkan studi S3 di Prodi Pendidikan Dasar Konsentrasi Matematika Universitas Negeri Medan (UNIMED). Penulis adalah dosen di Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) dengan jabatan fungsional Lektor. “Sebagai dosen, penulis aktif melaksanakan tridharma perguruan tinggi sesuai dengan bidang kepakaran yang dimilikinya. Ayah dari 2 anak ini, selain aktif sebagai dosen, juga bertugas sebagai Asesor Badan Akreditasi Nasional Sekolah Madrasah (BAN-SM) Provinsi Sumatera Utara lintas jenjang SD/MI, SLB, SMP/MTs, SMA/MA dan SMK semenjak Mei 2019 sampai sekarang”. Email Penulis: suvriadipanggabean@umsu.ac.id.



Fahrizal Zulkarnain, lahir di Medan, 27 April 1975. Meraih gelar Sarjana Teknik dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU). Gelar Master of Science (M.Sc) dan Doktor of Philosophy (Ph.D) dari Universiti Sains Malaysia (USM). Bidang difokuskan pada Teknologi Beton, Material Beton, Beton Ringan dan Struktur Beton pada bangunan. Aktif sebagai

Dosen di Program Studi Teknik Sipil dan Program Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU), selanjutnya sebagai Peneliti, Reviewer Internal UMSU, Reviewer Nasional, Anggota Tim PPAK L2Dikti Sumut, Asesor BKD untuk sertifikasi dosen, dan Reviewer RisetMu. HP: 081361271975. E-mail: fahrizalzulkarnain@umsu.ac.id.



Dr. Ir. Hj. R. Sabrina, M.Si, adalah Dosen Tetap Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara pada Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Lahir di Rantau Prapat Provinsi Sumatera Utara pada tanggal 12 Mei 1961. Pendidikan Sarjana (I.r) diselesaikan di Institute Pertanian Bogor (IPB) pada Program Studi Sosial Ekonomi Pertanian tahun 1983, kemu-

dian melanjutkan pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas Sumatera Utara (USU) Medan pada Program Studi Pengelolaan Sumber Daya Alam dan Lingkungan tamat tahun 1998. Gelar Philosophy of Doctor (Ph.D) pada tahun 2012 dari Universiti Sains Malaysia (USM) pada Program Studi Regional Planning.



Mavianti, merupakan putri sulung empat bersaudara. Lahir pada tanggal 01 Juli 1987. Beliau dosen tetap di UMSU dan selain mengajar beliau juga memberikan pendampingan kepada mahasiswa, aktif pada kegiatan literasi dan organisasi profesi yakni CeL KODELN dan ADPI. Beliau dapat dihubungi melalui nomor

kontak 081376466780 dan email: mavianti@umsu.ac.id



Emilda Sulasmi, lahir di Manna, 03 Mei 1979, tamat S1 di UM Bengkulu tahun 2006, S2 tahun 2009 di Universitas Bengkulu, dan tamat S3 di UNJ tahun 2016. Menulis buku Manajemen dan Kepemimpinan Pendidikan tahun 2020 penerbit Rajawali Press, buku Kebijakan dan Permasalahan Pendidikan tahun 2021 penerbit UMSU Press. Kontak Person: 082182651819, email: emilda@umsu.ac.id.



Gusman Lesmana, Lahir di Dolok Merangir dengan dua bersaudara, Kota Serbelawan Kabupaten Simalungun pada Tahun 1991. Sejak kecil dikenal dengan anak yang memiliki hobi membaca dan menulis. Menikah pada tahun 2016 dan dikaruniai satu orang putra Gusman menamatkan pendidikan dasar pada tahun 2003, menengah pertama pada tahun 2006 dan menengah atas pada tahun 2009 dan langsung melanjutkan pada jenjang pendidikan tinggi Strata 1 pada program studi Bimbingan dan Konseling di Universitas Negeri Medan dan selesai pada tahun 2013 dengan predikat cumlaude pemuncak pertama Fakultas pada wisuda periode tersebut. Selanjutnya menyelesaikan Strata 2 pada Program Studi yang sama di Universitas Negeri Padang pada awal tahun 2016 dengan predikat cumlaude pemuncak pertama pada periode wisuda UNP 105. Pada awal 2016 diangkat sebagai Dosen tetap di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara pada program studi Bimbingan dan Konseling sampai sekarang dengan memfokuskan aktifitas pada Tridharma Perguruan Tinggi, dan

aktif melakukan penulisan baik publikasi ilmiah maupun bahan ajar baik secara internal perguruan tinggi maupun komersil untuk mendukung pengembangan ilmu Bimbingan dan Konseling khususnya pada Kajian Ilmu Terapan dalam ranah Sekolah maupun luar Sekolah. Buku yang sudah ditulis dan diterbitkan adalah Bimbingan Konseling Populasi Khusus, Penyusunan Perangkat Pelayanan Bimbingan dan Konseling, Kapita Selekta Pelayanan Konseling dan Psikologi Perkembangan Peserta Didik. gusmanlesmana@umsu.ac.id / 085262326290

TENTANG EDITOR



Dr. Akrim, SPd, MPd, dipanggil Akrim, lahir di Muara Mais Sumatera Barat 22 Desember 1979, menjadi dosen tetap Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) sejak tahun 2004, pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Agama Islam (FAI). Pendidikan, S1 di UMSU

Program Studi Pendidikan Agama Islam lulus tahun 2003. S2 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Medan lulus tahun 2008 dan S3 Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang, lulus tahun 2020.

Penelitian, memperoleh Hibah Penelitian Dosen Pemula UMSU tahun 2009, dengan judul; Pembentukan Sarjana Berkualitas Melalui *Soft Skills* pada Kegiatan Ekstrakuikuler Mahasiswa UMSU. Ketua Penelitian Hibah Bersaing dari Ristekdikti tahun 2010 dengan Judul; Melacak Makna Terorisme Pada Kurikulum Pesantren Salaf (Studi Analisis Eksploratori Pada Materi KitabKitab Islam Klasik Di Pesantren Al-Hijrah Kabupaten Langkat). Ketua Penelitian Hibah Bersaing internal UMSU 2013 dengan Judul; Model Gaya Hidup Halal dalam Meningkatkan Nilai Hidup Islami di Desa Sidomulyo, Kecamatan Biru-biru, Deli Serdang.

Memperoleh Hibah Pengabdian Masyarakat tahun 2017 sebagai ketua dengan judul Pengembangan Program Pembelajaran Tematik Terpadu Bagi Guru-Guru SD Muhammadiyah Di Kota Medan. Pengalaman pekerjaan, Redaktur Jurnal Intiqad (2008-2013), Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (2007-2009), Dekan Fakultas

Agama Islam (2009-2014 & 2014-2016), Wakil Rektor II UMSU (2016-2018& 2018-2022).

Editor in Chief Indonesian Journal of Education and Mathematic Science (IJEMS), Editor in Chief Journal of Computer Science, Information Technology and Telecommunication Engineering (JCoSITTE) (2020-2025). Publikasi, Jurnal Internasional Terindkes Scopus Q2 (Penulis Pertama); Utopia Y Praxis Latinoamericana, Revista International, De Filosofia Y Teoria Social. p-ISSN: 1315-5216. e-ISSN: 2477- 9555. pp. 132-141 berjudul: Daily Learning Flow of Inclusive Education for Early Childhood. Jurnal Internasional Terindkes Scopus Q4 (Penulis Ke-3); International Journal of Engineering& Technology. e-ISSN: 2227-524X. Vol. 7 (2.9) (2018) halaman 78-81. Berjudul: "Multimedia educational game approach for psychological conditional".



Winarti memulai karirnya sebagai editor pada tahun 2010 di salah satu penerbit. Sejak 2020 mulai menjadi editor di UMSU Press dan telah lulus sertifikasi editor nasional pada awal tahun 2021. Puluhan buku telah dieditnya baik buku fiksi maupun nonfiksi. Selain sebagai editor, ia juga seorang dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UMSU dan seorang penulis. 30 judul buku lebih telah ia lahirkan baik itu buku ajar, antologi cerpen, antologi puisi, novel, cerita anak, maupun antologi esai. Dapat dihubungi di: bintangku.ransih2@gmail.com

Book Chapter

Inovasi Pembelajaran di Masa Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (*New Normal*)

Merdeka Belajar-Kampus Merdeka merupakan kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia sebagai jalan untuk mematangkan karir mahasiswa di masa mendatang. MBKM dilaksanakan saat Indonesia sedang mengalami pandemi *Covid-19*.

Untuk itu, dalam *book chapter batch II* para penulis berupaya memberikan sumbangsih pemikiran guna memberikan gambaran dan solusi komprehensif dalam pembelajaran di era *new normal* ini.

Scope dari *book chapter* mencakup 14 tulisan yang membahas inovasi pembelajaran, strategi pembelajaran, pemanfaatan metode pembelajaran, pemanfaatan media sosial, peran guru dalam pembelajaran, pemanfaatan teknologi multimedia, dan transformasi pembelajaran. Untuk itu, pembaca diharapkan mendapat gambaran tentang inovasi pembelajaran MBKM di era *new normal* saat ini.



Jl. Kapten Mukhtar Basi No. 3
Medan, Sumatera Utara
Website: <http://umsupress.umsu.ac.id/>
Email: umsupress@umsu.ac.id

