

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng

# BUNGA RAMPAI

## TANTANGAN PENDIDIKAN

Pada Masa Pandemi Covid-19



Editor

Dr. Maksimus Regus, S. Fil., M. Si  
Dr. Ans Prawati Yuliantari, M. Hum



# Bunga Rampai

## Tantangan Pendidikan Pada Masa Pandemi COVID-19

### **Editor:**

Dr. Maksimus Regus, S. Fil., M. Si.

Dr. Ans Prawati Yuliantari, M. Hum



Diterbitkan oleh  
Penerbit Unika Santu Paulus Ruteng  
(Anggota IKAPI)  
Manggarai-Flores-NTT

Regus, Maksimus.,Yuliantari, Ans Prawati

## BUNGA RAMPAI

Tantangan Pendidikan Pada Masa Pandemi COVID-19

xii+251 hlm: 14cm x 20cm

Cet. I- Ruteng

Penerbit: Unika Santu Paulus Ruteng

**ISBN : 978-623-7318-08-8**

Layout : Evan Marsidi

Hak cipta yang dilindungi

Undang-undang pada : Pengarang

Hak penerbitan pada : Unika Santu Paulus Ruteng

Dicetak oleh : Unika Santu Paulus Ruteng Manggarai

***Dilarang mengutip atau memperbanyak dalam bentuk apapun tanpa  
izin tertulis dari Penerbit***



**Penerbit Unika Santu Paulus Ruteng  
(Anggota IKAPI)**

Jl. Jend. A. Yani No. 10, Tromolpos 805, Ruteng 865508  
Telp. (0385) 22305, Fax (0385) 21097;  
e-mail: [st.paulusstkip@yahoo.co.id](mailto:st.paulusstkip@yahoo.co.id)  
Ruteng Flores Nusa Tenggara Timur

# PENGANTAR EDITOR

Corona Virus Disease 19 (Covid-19) secara fundamental mengubah kehidupan manusia dalam tataran global. Salah satu sektor terdampak pandemi ini adalah pendidikan. Dibutuhkan konsep, strategi, dan mekanisme untuk tetap melaksanakan kegiatan pendidikan dalam kondisi tidak menentu ini. Keperdulian terhadap keberlangsungan proses pendidikan, harapan munculnya terobosan dan strategi untuk menghadapi pandemi ini mendorong Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng menerbitkan bunga rampai dengan tema “Tantangan Pendidikan pada Masa Pandemi Covid-19.”

Terdapat 12 artikel yang menawarkan berbagai pendekatan akibat persoalan yang dihadapi pendidikan konvensional selama masa pandemi ini. Stephanus Turibius Rahmat melihat bahwa dalam situasi darurat saat ini dibutuhkan suatu inovasi pendidikan terkait dengan strategi pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tetap berlangsung walaupun tanpa harus bertatap muka. Dalam artikelnya, “Inovasi Pendidikan di Tengah Pandemi Covid-19” ditekankan bahwa model pendekatan yang fleksibel, kreatif, inovatif, dan menyenangkan harus dijalankan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Pembelajaran secara daring menjadi alternatif yang sesuai untuk masa pandemi. Kebijakan menjaga jarak fisik dan sosial (physical and social distancing) memaksa setiap jenjang pendidikan menerapkan sistem belajar dari rumah. Meskipun demikian metode pengajaran secara daring memiliki mekanismenya sendiri yang membutuhkan kesiapan dari penggunanya. Marselus R. Payong dalam artikelnya “Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19 Menakar Kesiapan, Menatap Tantangan,” menjelaskan

persoalan-persoalan yang dihadapi dalam penggunaan sistem pembelajaran secara daring. Hal senada juga dikemukakan oleh Hieronimus Canggung Darong dalam artikelnya, “Online Learning under Covid-19: Is It a Matter?” keterbatasan sistem maupun penggunaannya perlu dikaji lebih mendalam untuk melihat kegunaan sistem ini di masa mendatang.

Beberapa penulis menawarkan sistem pembelajaran tertentu. Hal ini terlihat pada artikel Sebastianus Menggo, “Literasi Digital dalam “Kompetensi Komunikatif Mahasiswa (Suatu Refleksi Pembelajaran Pada Masa Pandemi Virus Corona-19)” yang membahastentangperlunya mahasiswa untuk memiliki kemampuan memilih dan mengembangkan media, dalam hal ini Information, Communication, Technology (ICT), yang digunakan untuk kecepatan ketercapaian target pembelajarannya. Keterampilan ini diperlukan agar media informasi dan penggunaannya searah dengan tujuan pembelajaran. Sistem lainnya adalah Flipped Classroom yang ditawarkan oleh Viviana Murni dalam artikel, “Penerapan Flipped Classroom pada Masa Pandemi Covid-19” dan Ferdinandus Arifin Sulaiman, “Flipped Classroom.” Keunggulan sistem ini adalah memberikan kesempatan bagi siswa/mahasiswa untuk memahami materi pembelajaran secara mendalam dan tujuan pembelajaran yang jelas dan selalu disampaikan pada dua (2) fase kegiatan berdampak positif bagi siswa terutama dalam menjaga track proses pembelajaran.

Hendrikus Midun dalam artikelnya, “Strategi Optimalisasi Pembelajaran Era dan Pasca Pandemi Covid-19,” melihat bahwa pembelajaran secara daring-elektronik tidak berjalan efektif karena tingkat literasi, ekonomi, dan latar belakang pendidikan yang dimiliki para pendidik dan orang tua sangat beragam. Selain itu peserta didik kurang memiliki habitus belajar mandiri dan regulasi diri, karena tanpa perasaan, tindakan, dan pemikiran yang dihasilkan sendiri dan diarahkan secara teratur, maka tujuan pembelajaran dengan sistem ini tidak berhasil.

Strategi pembelajaran harus diikuti dengan metode penjaminan mutu pembelajaran yang dapat dipertanggungjawabkan. Ancaman penurunan mutu pembelajaran selama pandemi covid-19 menurut Petrus Redy P. Jaya dan Felisitas Ndeot dapat terjadi karena aksesibilitas teknologi informasi dan komunikasi, sumber daya manusia (pendidik-peserta didik), desain pembelajaran, dan bentuk interaksi yang terjalin antara pendidik dengan peserta didik tidak berjalan sebagaimana mestinya. Salah satu cara adalah meningkatkan interaksi-komunikatif dalam pembelajaran alih-alih sekadar memberikan atau menyerahkan tugas, karena pembelajaran yang sesungguhnya harus menekankan proses belajar daripada penyelesaian materi ajar.

Refleksi-holistis tentang kebiasaan kuliah sekaligus metode alternatif pengajarannya ditulis oleh Kanisius Barung, “Literasi Kuliah pada Masa Korona dari Kesadaran ‘Aku’ Menjadi Kesadaran ‘Ite’” Artikel ini melihat sistem kuliah dari tiga periode, yaitu prakorona, masa pandemic, dan pasca korona. Kebiasaan kuliah pada masa prakorona berpendekatan tatap muka dengan metode ceramah-simak yang didukung tanya jawab yang disebut kuliah tatap muka (rustamu). Metode ini tidak dapat digunakan dalam kuliah daring “dari rumah” pada masa korona. Kuliah daring tersebut difasilitasi dengan media ruang kelas gugel (rusgu) walaupun pelaksanaannya belum maksimal. Dalam kuliah pada masa pascakorona akan digunakan pendekatan “Dua Ruang” secara terpadu, yaitu ruktamu (ruang kuliah tatap muka) di kampus dan rusgu (ruang kelas gugel) di luar ruktamu.

Marianus Supar Jelahun, melihat bahwa pembelajaran daring tidak melibatkan tatap muka secara langsung antara guru dan siswa. Konsekwensinya adalah tidak adanya interaksi yang selayaknya antara keduanya. Oleh sebab itu melalui artikel “Implementasi Pendidikan Karakter di Tengah Sistem Pembelajaran Daring” ini diingatkan bahwa membentuk peserta didik yang cerdas secara kognitif melalui pembelajaran daring,

tidak dapat mengabaikan sisi afektifnya. Penguatan nilai-nilai karakter yang diimplementasikan pada tiap mata pelajaran oleh guru menjadi semakin penting dalam sistem pembelajaran daring.

Selain artikel tentang sistem dan metode pembelajaran yang direkomendasikan untuk masa pandemi, terdapat dua tulisan yang membahas dari realitas pembelajaran dan tanggapan media massa terhadap issue ini. José Nelson Maria Vidigal melihat kondisi perkuliahan yang berlangsung di Unika Santu Paulus Ruteng dalam tulisannya, “Efektifitas Perkuliahan Daring di Unika Santu Paulus Ruteng Selama Pandemi Covid-19.” Pelaksanaan belajar dari rumah mengubah suasana belajar konvensional yaitu tatap muka menjadi daring. Tantangan ini dapat diatasi dengan mekanisme yang diatur oleh kampus, meskipun terdapat beberapa tantangan yang harus dihadapi oleh dosen dan mahasiswa. Sementara Antonius Nesi dan Bonefasius Rampung menganalisis opini dalam surat kabar Kompas dengan judul “Diskursus Pendidikan pada Masa Pandemi: Kajian Kritis Opini Kompas.” Kajian teks itu dibahas dengan pendekatan mikro berupa struktur sintaksisnya, meso- ditemukan adanya motif-motif di balik munculnya produksi wacana, dan pada lapis makro ditemukan bahwa media dan penulis opini mempunyai kepentingan berbeda sesuai dengan tujuan masing-masing.

Kehadiran bunga rampai dengan berbagai sudut pandang terhadap pandemi Covid-19 dan implikasinya atas pendidikan ini diharapkan mampu membuka wawasan, menawarkan alternatif dalam metode pembelajaran, dan menjadi pijakan pemikiran tentang pendidikan di masa pandemi. Selain itu berbagai pemikiran akademisi Unika Santu Paulus Ruteng ini dapat menjadi salah satu solusi bagi persoalan yang dihadapi dunia pendidikan.

Kami mengucapkan terima kasih kepada Yayasan Santu Paulus Ruteng (YASPAR) atas dukungannya dalam penerbitan bunga rampai ini. Ucapan ini juga kami sampaikan kepada Rektor Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng yang

mendorong civitas akademika melakukan kegiatan penelitian selama masa pandemic dan memberikan kata sambutan untuk buku ini, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng sebagai inisiator program penulisan bunga rampai ini, dan para kontributor yang menyumbangkan pemikiran-pemikirannya dalam buku ini.

Ruteng, Juni 2020

Dr. Maksimus Regus, S. Fil., M. Si.(Dekan FKIP)

Dr. Ans Prawati Yuliantari, M. Hum (Ketua LPM)





# SAMBUTAN REKTOR UNIKA SANTU PAULUS RUTENG

Pandemi Covid 19 sempat memporak-porandakan tatanan nilai, kebiasaan, dan kemapanan hidup manusia. Sebelum pandemi, kegiatan rajin ke tempat ibadah seperti Gereja atau ke Mesjid disebut saleh namun pada masa pandemi tindakan demikian disebut salah. Sebelum pandemi, kata positif itu baik tetapi pada masa pandemi kata negatif yang baik. Sebelum pandemi berlaku moto bersatu kita teguh, pada masa pandemi berlaku moto bersatu kita runtuh. Sebelum pandemi Amerika Serikat, Rusia dan Cina bersama sekutunya masing-masing dikenal sebagai negara superpower dan supermaju; namun pada masa pandemi negara-negara ini sungguh-sungguh powerless (tidak berdaya). Sebelum pandemi mall, pasar, stadion, bandara, stasiun, tempat objek pariwisata ramai dikunjungi manusia; pada masa pandemi tempat-tempat tersebut harus diijauhi.

Pandemi Covid 19 mengubah narasi kehidupan menjadi narasi kematian, narasi sukacita dengan narasi ketakutan. Ketika WHO, pada tanggal 12 Maret 2020, mengumumkan Virus Corona sebagai pandemi yang mengancam kehidupan umat manusia, semua wacana dan discourse medsos baik konvensional maupun nonkonvensional dipenuhi nada ketakutan, kepanikan, kecemasan dan kesepian. Sejak saat itu narasi ketidakberdayaan menjadi lebih dominan ketimbang narasi kesuksesan. Setiap hari massmedia dijejali dengan berita kematian, PHK, kelaparan, penutupan usaha, dan pelbagai bentuk kerugian ekonomi. Pemerintah dari setiap negara tidak sempat mengumbar kesuksesan kinerjanya karena syibuk mengumumkan jumlah warganya yang terkapar Covid 19 dan yang mati olehnya. Pemimpin agama pun sibuk memberikan penjelasan teologis dari setiap perubahan bentuk ibadahnya ketimbang berkotbah.

Dalam bidang pendidikan Pandemi Covid 19 memberikan tantangan dan dampak yang luar biasa. Sekolah dan Perguruan tinggi ditutup agar penyebaran virus Covid 19 dapat dihentikan. Siswa dan mahasiswa harus belajar dari rumah sementara guru, dosen dan pegawai melaksanakan tugasnya di rumah. Program belajar di rumah tentu tidak memiliki efektivitas yang sama dengan interaksi langsung seperti di sekolah. Pada masa pandemi Covid 19, siswa atau mahasiswa berusaha memahami dan menimba makna pembelajaran dengan mengandalkan Hp atau komputer, dan tidak lagi memaksimalkan pancainderanya sebagaimana lasimnya di ruangan kelas. Di rumah anak-anak hanya mengandalkan orangtuanya sendiri dan tidak mudah mendapat bantuan dari guru dan teman-temannya. Belum lagi persoalan akses internet yang tidak merata dan tidak lancar. Sinyal yang tidak lancar sangat mengganggu konsentrasi belajar dan akses internet yang tidak merata berpotensi menciptakan ketidakadilan dan membuat sebagian siswa putus sekolah.

Pandemi Covid 19 ternyata dapat juga menjadi peluang baru melahirkan new normal yang menuntut manusia memiliki new attitude, new behavior and new way of thinking. Dr Hans Henri P. Kluge, WHO Regional Director for Europe berkata: “Pada akhirnya, perilaku kita masing-masing akan menentukan perilaku virus. Ini akan membutuhkan ketekunan dan kesabaran, tidak ada jalur cepat untuk kembali normal.... Kita akan menjalani pola kehidupan baru sebagai manusia sosial. Tetap di rumah, *work from home*, jaga jarak, *social distancing*, mengurangi kerumunan, memakai masker, sering cuci tangan, menjaga daya tahan tubuh adalah deretan terminologi yang menjadi “*mainstream*” peradaban manusia di tengah pandemi sekarang ini. Tentu saja, manusia mengisolasi diri di rumah ini tidak mungkin dilakukan selamanya --sampai ditemukan vaksin corona”.

Buku “Tantangan Covid 19 bagi Pendidikan” sedikitnya mengungkap secuil dinamika yang terjadi di kampus Unika Santu

Paulus Ruteng pada masa pandemi Covid 19. Pada mulanya Covid-19 ini sangat mengganggu program dan rencana indah yang telah ditetapkan untuk tahun akademik 2019-2020. Pada tanggal 16 Maret 2020, sesuai dengan keputusan sidang senat Universitas, Rektor mengeluarkan instruksi Nomor 1 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran, Layanan Akademik, dan Layanan Umum untuk Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) di Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng. Dalam instruksi tersebut para mahasiswa, dosen dan pegawai diwajibkan untuk belajar dan bekerja dari rumah demi menghentikan penyebaran Covid-19. Instruksi ini diperpanjang dengan instruksi No 2 Tahun 2020 pada tanggal 30 Maret Tahun 2020 dan Instruksi No 3 dan 4 pada bulan April Tahun 2020. Sejak berlakunya instruksi Rektor yang pertama, kampus yang tadinya ramai dijejali mahasiswa berubah menjadi wilayah sepi tanpa manusia. Kampus Unika Santu Paulus yang biasanya penuh dengan kegiatan akademik dan non akademik menjadi wilayah yang angker tanpa ada aktivitas dan tanda-tanda kehidupan. Situasinya menjadi sunyi, hening dan seolah-olah mati tanpa ada harapan.

Namun puji Tuhan, seiring perjalanan waktu, dari kesunyian tersebut muncul Buku “ Tantangan Covid-19 bagi Pendidikan”. Buku ini sesungguhnya menyatakan bahwa Pandemi Covid 19 tidak saja menjadi tantangan tetapi terutama peluang bagi para dosen di FKIP Unika Santu Paulus Ruteng untuk melakukan dharma penelitian dan menghasilkan karya-karya ilmiah. Sungguh benar kata-kata Yesus: Jika biji gandum tidak jatuh ke tanah dan mati, ia tetap satu biji saja. Tetapi jika ia mati, ia menghasilkan banyak buah (Yoh. 12, 24). Pandemi Covid 19 telah menantang profesi seorang dosen dan mematikan banyak kegiatan tridharmanya di kampus Unika Santu Paulus Ruteng. Tetapi Pandemi Covid 19 juga menjadi peluang untuk menumbuhkan dan menghasilkan karya baru dari para dosen. Pandemi Covid 19 tentunya mematikan kebiasaan lama seorang dosen dan serentak

menumbuhkan habitus baru yang lebih produktif dalam tugas tridharmanya.

Sebagai Rektor UNIKA Santu Paulus Ruteng, kami hendak menyatakan kebanggaan, apresiasi dan terimakasih kepada Dekan FKIP, editor, dan para penulis yang telah bekerja keras menghasilkan buku ini. Usaha dan karyamu telah membuat sejarah baru dalam perjalanan lembaga UNIKA Santu Paulus Ruteng dan bahkan mampu mengabadikan peristiwa pandemi Covid 19 secara positif melalui pelbagai pemikiran cerdas dan cemerlang. Cepat atau lambat, Pandemi Covid-19 akan berakhir tetapi hasil pemikiranmu dalam buku ini akan tetap abadi. Kehidupan manusia sesungguhnya merupakan sebuah buku dan anda telah menambah jumlah halaman buku tersebut. Anda telah mengubah diam di masa pandemi Covid 19 menjadi emas dalam kehidupan manusia selanjutnya.

# DAFTAR ISI

PENGANTAR EDITOR.....	i
SAMBUTAN REKTOR UNIKA SANTU PAULUS RUTENG.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
<b>Diskursus Pendidikan pada Masa Pandemi: Kajian Kritis Opini Kompas</b>	1-20
<i>Antonius Nesi &amp; Bonefasius Rampung</i>	
<b>Flipped Classroom</b>	21-40
<i>Ferdinandus Arifin Sulaiman, M.Pd</i>	
<b>Strategi Optimalisasi Pembelajaran Era Dan Pasca Pandemi Covid-19</b>	41-62
<i>Hendrikus Midun</i>	
<b>Online Learning Under Covid-19: Is It A Matter?</b>	63-82
<i>Hieronimus Canggung Darong</i>	
<b>Efektifitas Perkuliahan Daring Di Unika Santu Paulus Ruteng Selama Pandemi Covid-19</b>	83-96
<i>José Nelson Maria Vidigal</i>	
<b>Literasi Kuliah Pada Masa Korona Dari Kesadaran “Aku” Menjadi Kesadaran “Ite”</b>	97-128
<i>Kanisius Barung</i>	

<b>Implementasi Pendidikan Karakter Di Tengah Sistem Pembelajaran Daring</b> <i>Marianus Supar Jelahut</i>	129-146
<b>Pembelajaran Daring Di Era Pandemi Covid-19 Menakar Kesiapan, Menatap Tantangan</b> <i>Marselus R. Payong</i>	147-175
<b>Mutu Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19</b> <i>Petrus Redy P. Jaya &amp; Felisitas Ndeot</i>	177-198
<b>Literasi Digital Dalam Kompetensi Komunikatif Mahasiswa</b> (Suatu Refleksi Pembelajaran Pada Masa Pandemi Virus Corona-19) <i>Sebastianus Menggo</i>	199-219
<b>Inovasi Pendidikan Di Tengah Pandemi Covid-19</b> <i>Stephanus Turibius Rahmat</i>	221-246
<b>Penerapan Flipped Classroom Pada Masa Pandemi Covid-19</b> <i>Viviana Murni</i>	247-251

# Diskursus Pendidikan pada Masa Pandemi: Kajian Kritis Opini Kompas

**Antonius Nesi & Bonefasius Rampung**

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng  
email: [antonynesi81@gmail.com](mailto:antonynesi81@gmail.com) & [rmbonera6795@gmail.com](mailto:rmbonera6795@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pandemi *corona virus disease 2019 (Covid-19)* menampar dengan cukup keras wajah multi-aspek kehidupan termasuk pendidikan. Bidang pendidikan sebagai komponen utama penyiapan sumber daya manusia, pemegang rasionalitas, dan pusat eksplorasi dan elaborasi ilmu pengetahuan, nyaris lumpuh dihantam pandemi ini. Aktivitas pembelajaran dan penyelesaian administrasi pada setiap jenjang pendidikan harus beralih ke sistem digital-jejaring seturut kebijakan pemerintah ihwal “jaga jarak”, sosial dan fisik. Pandemi ini, senyatanya, telah mengubah paradigma praktik pendidikan yang tidak pernah disangka dan dipersiapkan dengan matang sebelumnya.

Seiring dengan itu, muncul ragam wacana dari para pakar, praktisi, dan masyarakat umum terkait aneka persoalan praktik pendidikan, di antaranya tanggapan terhadap kebijakan-kebijakan otoritas dan persoalan-persoalan terkait praktik pembelajaran selama masa pandemi. Surat kabar harian *Kompas* sebagai salah satu media nasional turut berkontribusi menyalurkan gagasan-gagasan itu. Kajian ini bertitik tolak dari wacana-wacana opini *Kompas* untuk mengurai “diskursus pendidikan” pada masa pandemi. Penulis menempatkan analisis wacana kritis (*critical*



*discourse analysis*) untuk membedah wacana-wacana yang ada. Pemosisian analisis wacana kritis sebagai kerangka teori (*frame of theory*) pada kajian ini didasari alasan bahwa dalam analisis wacana kritis penggunaan bahasa dimaknai sebagai praktik sosial (Fairclough, 2006; Fairclough, 2003; bdk. Wodak, 2015).

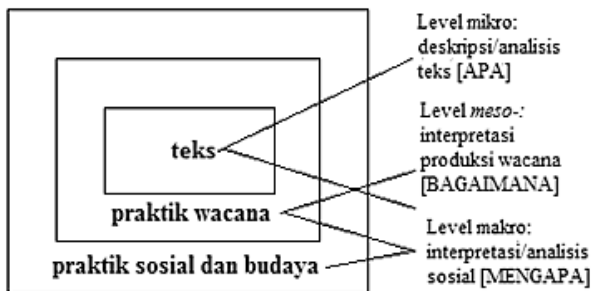
Dalam konteks media, praktik sosial ditampakkan, boleh jadi, “secara ganda” melalui bahasa, dan di sana terjadi pertarungan ideologi antara media, penulis, dan pihak-pihak yang dilibatkan di dalam wacana (bdk. Cook dalam Sobur, 2003; Eriyanto, 2005). Hal itu sejalan dengan Subagyo (2010) yang mengemukakan bahwa dalam praktik sosial, seseorang memiliki tujuan berwacana, termasuk untuk mencapai “kepentingan”. Jika hal itu terjadi, praktik wacana akan menampilkan efek ideologi, yakni produksi dan reproduksi hubungan kekuasaan yang tidakimbang antara kelas sosial sehingga analisis wacana kritis memfungsikan dan menelaah bahasa sebagai “jendela” untuk menyibak motif-motif di baliknya.

Secara khusus kajian ini memanfaatkan kerangka teori kritis Norman Fairclough dalam analisis wacana kritis. Fairclough (2006) menguraikan teori analisis wacana kritis yang dikenal dengan “analisis kritis tiga lapis,” yakni (1) lapis mikro, (2) lapis *meso*-, dan (3) lapis makro. Pada level mikro, teks dianalisis menurut struktur bahasanya, atau kerap kali disebut dengan deskripsi teks. Pada level ini, penelaah wacana harus mengurai struktur sintaksis, semantik, dan semiotik untuk menyibak maksud penulis atau pembangun wacana. Hal itu berarti, selain struktur kebahasaan, makna bahasa secara semantis dan semiotik dapat dipertimbangkan di dalam analisis.

Pada level *meso*-, teks ditempatkan sebagai “praktik wacana”. Pada lapis ini terjadi interpretasi terhadap hubungan antara wacana dengan proses produksi teks. Fairclough (2006; 2003) menegaskan bahwa praktik wacana bisa jadi menampilkan ideologi. Sebuah peristiwa yang rasis dan seksis, misalnya, dapat

saja digambarkan secara alamiah/atau wajar dalam suatu wacana sehingga memberi kesan bahwa wacana itu tidak memuat dan menyembunyikan sesuatu. Sebuah teks yang muncul, karena itu, harus ditelaah dengan melihat hubungan antara teks, praktik wacana, dan praktik sosiobudaya.

Pada lapis makro, interpretasi terhadap makna teks ditempatkan dalam konteks sosial budaya atau praktik sosial budaya. Menurut Foucault (dalam Pitsoe & Latseka, 2013), konteks sosial dan budaya terkait erat dengan dominasi dan kekuasaan. Dalam arti itu, suatu wacana muncul karena konstruksi sosial, sehingga diciptakan dan diabadikan oleh orang-orang yang memiliki kekuatan dan kekuasaan. Orang-orang yang dimaksud ialah mereka yang memegang kendali dalam pengambilan keputusan. Dengan demikian, pada lapis makro perlu diuraikan hubungan antara proses wacana dengan praktik sosial dan budaya (periksa Darmayanti & Riyanto, 2013; Tenorio, 2011; Carvalho, 2008) Kerangka teori analisis kritis Fairclough dapat diabstraksikan pada bagan berikut.



Fairclough (2006, p. 73)

Dalam kenyataannya, konstruksi sebuah wacana dapat menghubungkan penulis dengan pembaca. Gagasan disampaikan penulis kepada pembaca dengan objek gagasan ialah teks atau wacana yang di dalamnya dilibatkan “sejumlah pihak” dan “serangkaian hal” (Wodak, 2015; Xie, 2018). Sehubungan dengan

itu, merujuk model analisis kritis Fairclough, muncul pertanyaan, apakah seorang pembaca dapat memahami sebuah teks hingga ke level *meso*- dan makro? Apakah penulis dan media memiliki kepentingan di balik wacana, dan apakah pihak yang dilibatkan dalam wacana menjadi pihak yang “diuntungkan” atau justru “dirugikan?”

Sebagai media publik dengan konsumen ragam pembaca disinyalir bahwa wacana-wacana opini *Kompas* belum tentu dapat dipahami dengan baik oleh pembaca. Perhatikan teks, “*Pandemi Covid-19 memaksa sekolah dan perguruan tinggi beralih ke moda pembelajaran daring. Tak banyak guru dan dosen yang siap dengan peralihan ini*” (*Kompas*, 15 April 2020). Pada lapis mikro, pembaca paham bahwa teks itu diajukan penulis opini dengan subjek masing-masing kalimat ialah *pandemi Covid-19* dan *guru dan dosen*. Objek yang diwacanakan ialah *sekolah dan perguruan tinggi* dan *peralihan ini*. Di situ terlihat jelas bahwa tekanan wacana itu ada pada subjek dan objek. Akan tetapi, muncul pertanyaan, apakah faktor keberhasilan pembelajaran di tengah *Covid-19* hanya ditentukan – merujuk Ki Hajar Dewantara, tiga unsur penting di dalam praktik pendidikan ialah pengajar, siswa, dan orang tua – oleh guru dan dosen di sekolah dan perguruan tinggi? Di sini, pembaca harus membedah teks hingga ke lapis *meso*- dan makro, dan bertalian dengan itu, analisis wacana kritis dianggap urgen.

Berdasarkan deskripsi di atas, dalam kajian ini penulis membedah diskursus pendidikan dalam opini *Kompas* pada lapis mikro, *meso*-, dan makro. Pada lapis mikro, analisis dibatasi pada struktur sintaksis, terutama ketransitifan dan/atau ketidaktransitifan konstruksi untuk mengurai pihak-pihak yang dilibatkan di dalam wacana. Pada level *meso*-, penulis menempatkan teks dalam ko-teks (*co-text*) dan konteks (*context*) untuk menyibak motif di balik munculnya produksi wacana. Pada level makro, penulis menghubungkan keseluruhan isi wacana dengan praktik sosial dan budaya, khususnya hubungan antara media, penulis, dan

konsumen (pembaca) terkait wacana praktik pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan menyingkap makna diskursus pendidikan pada masa pandemi, kajian kritis opini *Kompas*.

## **METODE**

Kajian ini digolongkan ke dalam telaah deskriptif kualitatif. Data kajian ini bersumber dari 4 (empat) teks opini *Kompas* edisi Maret dan April 2020 yang mengangkat isu pendidikan dan pembelajaran selama pandemi, yakni (1) “Multi-aspek Pembelajaran *Covid-19*” (edisi 19 Maret 2020), (2) “Evaluasi Pendidikan” (edisi 23 Maret 2020), (3) “Belajar ‘Merdeka Belajar’” (edisi 30 Maret 2020), dan “Belajar di Rumah” (edisi 15 April 2020). Dalam pengumpulan data digunakan metode simak, teknik catat (Sudaryanto, 2015). Data dikumpulkan melalui tahap identifikasi, reduksi, dan klasifikasi. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan metode padan ekstralingual. Adapun metode padan ekstralingual ialah penelaah menganalisis data dengan mengaitkan bahasa dengan *konteks* penggunaannya. Sejalan dengan itu, data kajian ini dianalisis menggunakan teknik analisis kontekstual (Mahsun, 2012; Rahardi, 2009). Prosedur analisis data kajian ini ialah penulis mencatat (mengutip), mengaitkan data dengan konteksnya, menginterpretasi, dan menyajikan hasil analisis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil analisis data kajian ini menunjukkan bahwa terdapat dua model wacana yang berkembang terkait diskursus pendidikan pada masa pandemi, yakni (1) diskursus tentang konsep “merdeka belajar” dan (2) diskursus tentang “belajar di rumah”. Diskursus merdeka belajar terutama dilatari Permendikbud Nomor 43 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Ujian yang Diselenggarakan Satuan Pendidikan dan Ujian Nasional, kemudian disusul Surat Edaran (SE) Kemdikbud Nomor 1 Tahun 2020 tentang Kebijakan

Merdeka Belajar dalam Penentuan Kelulusan Peserta Didik dan Penerimaan Peserta Didik Baru Tahun Ajaran 2020/2021. Sementara itu, diskursus “belajar di rumah” muncul dilandasi Surat Edaran (SE) Kemendikbud Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* pada Satuan Pendidikan, disusul Surat Edaran Kemdikbud Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)*.

Dalam opini *Kompas*, diskursus Merdeka Belajar ini diangkat dalam ulasan “Evaluasi Pendidikan” dan “Belajar ‘Merdeka Belajar’”, sementara diskursus Belajar di Rumah diangkat dalam ulasan “Multi-aspek Pembelajaran *Covid-19*” dan “Belajar di Rumah”. Data (1), (2), dan (3) merupakan kutipan dari opini yang mewacanakan topik Merdeka Belajar, sedangkan data (4) dan (5) dikutip dari opini yang mewacanakan topik Belajar di Rumah.

- (1) ***Presiden Jokowi seharusnya mengawal jargon Merdeka Belajar yang digagas Nadiem. Negara harusnya hadir dan serius meningkatkan kualitas pendidikan melalui kebijakan evaluasi pendidikan yang menumbuhkan kultur pembelajaran otentik, fokus pada persoalan, berkesinambungan, adil, serta patuh pada amanat UU. Sayangnya, hal-hal penting ini belum tercermin dalam kebijakan Merdeka Belajar ala Nadiem. (Kompas, 23 Maret 2020)***
- (2) ***Kemerdekaan belajar harus mengacu pada kebergunaan. Nadiem meminta Badan Standar Nasional Pendidikan untuk merumuskan kompetensi dasar standar nasional, baik standar kurikulum, standar isi, standar proses, maupun standar prasarana. Semua standar itu, kata Nadiem, harus disaring dengan satu pertanyaan: "Ini apa gunanya bagi murid di masa depan. Itu dulu filter pertama. Ini apa dampak positifnya bagi murid kita di masa depan. Nah, kalau ternyata jawabannya tak ada, harus dibuang. Kalau jawabannya sangat penting dan berdampak positif harus dikembangkan malah ditambah." (Kompas, 30 Maret 2020)***

- (3) Dengan menggunakan **metode pembelajaran modular**, siswa pada dasarnya akan dapat mengatur pendidikan mereka sendiri sesuai dengan keahlian khusus yang mereka butuhkan untuk meningkatkan karier mereka. **Perusahaan** yang sedang merekrut juga akan memiliki wawasan yang lebih jelas tentang rangkaian keterampilan yang dimiliki **calon pekerja** karena kredensial modular pendidikan mereka akan menunjukkan jenis keterampilan yang diperoleh kandidat tersebut. (Kompas, 3 April 2020)
- (4) Untuk sektor pendidikan, Covid-19 juga bisa dimanfaatkan sebagai momentum penting membuka **wawasan baru dalam pembelajaran**. Untuk mencegah penularan, **instruksi ke siswa** adalah **tinggal di rumah** dan **belajar di rumah**. Sekolah dengan segala sumber daya yang dimiliki berusaha melakukan proses pembelajaran daring, dan itu terjadi saat ini dengan modalitas yang sangat bervariasi tergantung ketersediaan hardware yang ada di sekolah dan di rumah para siswa. [...] **Orangtua** akan memiliki kebiasaan baru bagaimana membantu anak-anaknya belajar dengan **sistem daring** dari rumah masing-masing. Momentum ini perlu dikembangkan dengan lebih baik dan terukur oleh sekolah atau Kemendikbud pasca-Covid-19. Apapun model dan bentuk pengembangannya harus bisa memastikan terjadinya peningkatan kualitas dan pemerataan pendidikan di negeri ini. (Kompas, 19 Maret 2020)
- (5) Pandemi Covid-19 **memaksa sekolah dan perguruan tinggi** beralih ke **moda pembelajaran daring**. Tak banyak **guru dan dosen** yang siap dengan peralihan ini. **Ketidaksiapan** pendidik bukan hanya pada kurangnya keterampilan dalam menggunakan sistem pengelolaan pembelajaran atau platformnya, melainkan juga pada **kemampuan merancang dan mengelola pembelajaran dengan moda daring**. Demikian pula dengan orangtua yang mesti mendampingi anak belajar di rumah. [...] Privilese yang tidak dimiliki keluarga dari kelas bawah tentunya menyulitkan pelaksanaan imbauan belajar di rumah. **Ketiadaan akses internet, rendahnya literasi orangtua**, serta **ketergantungan** sebagian orangtua yang harus tetap bekerja bisa menjadi **hambatan serius**. (Kompas, 15 April 2020)\

## Analisis Mikro

Pada data (1), penulis dengan tegas menunjuk *Presiden Jokowi* sebagai subjek pada kalimat pertama. *Nadiem* disebut sebagai pelengkap keterangan pada fungsi predikat. Jokowi dan Nadiem dicatat sebagai representasi Negara yang bertanggung jawab penuh atas keberlangsungan praktik pendidikan. Penulis secara eksplisit mencatat sederetan hal yang dianggap urgen dalam praktik pendidikan pada kalimat kedua, yakni *kultur pembelajaran otentik, fokus persoalan, berkesinambungan, adil, serta patuh pada amanat UU*. Dalam pandangan penulis opini, unsur-unsur itu mesti jadi prioritas. Akan tetapi, dengan penggunaan *sayangnya* pada kalimat ketiga, penulis mengungkapkan rasa kesal bahwasanya hal-hal urgen yang disebutkan itu tidak tercermin di dalam diskursus Merdeka Belajar. Menurutnya, Negara, yang direpresentasikan melalui *Presiden Jokowi* dan *Nadiem*, perlu melakukan evaluasi yang komprehensif untuk mengkaji kembali berbagai kebijakan terkait praktik pendidikan khususnya evaluasi pembelajaran.

Deskripsi di atas menyaran pada tesis bahwa secara tekstual wacana tersebut tidak menyembunyikan maksud. Hal itu disebabkan konstruksi kalimat yang ada diformulasikan dalam bentuk kalimat aktif transitif. Kalimat, *Presiden Jokowi seharusnya mengawal jargon Merdeka Belajar yang digagas Nadiem*, pasti berbeda dengan kalimat, misalnya, *Jargon Merdeka Belajar yang digagas Nadiem seharusnya dikawal*, dan sangat berbeda lagi dengan *Jargon Merdeka Belajar harus terus dikawal*. Deskripsi ini mengonfirmasi temuan Carvalho (2008 bdk. Assidik & Santoso, 2017) bahwa ada perbedaan antara opini dengan berita pada produk media cetak. Pada berita kerap kali subjek kalimat disembunyikan, sedangkan pada opini subjek selalu dieksplicitkan. Terimplisitnya subjek dalam pemberitaan menyatakan ketidaktegasan isi, sedangkan subjek yang dieksplicitkan dalam opini menyatakan keberanian penulis dalam mengutarakan gagasannya.

Pada data (2), penulis memberi atensi pada unsur *kebergunaan*. Nadiem masih disebut sebagai otoritas pendidikan yang memiliki ide terkait diskursus Merdeka Belajar. Hampir semua ucapan Nadiem dikutip apa adanya untuk menunjukkan orisinalitas pernyataan. Lazimnya, secara tekstual, pengutipan macam itu digunakan untuk membuktikan argumen, yakni bahwa apa yang ditulis tidak dikarang-karang. Dengan menempatkan Nadiem sebagai subjek pada kalimat kedua, penulis opini hendak menjelaskan isi kalimat pertama, dan sebagaimana terlihat, penulis opini tampak membela Nadiem sebagai representasi Negara yang telah memulai satu babak baru dalam percaturan praktik pendidikan nasional melalui konsep Merdeka Belajar.

Tiga unsur utama yang digagas pada data (3) ialah *metode pembelajaran modular*, *siswa*, dan *perusahaan*. Metode pembelajaran modular, sebagaimana dimaksud penulis dalam opininya, adalah “pelatihan keterampilan terus-menerus melalui modul-modul kecil sebagai *micro-credentialing*, yang selama ini diterapkan di berbagai perusahaan profit. Praktik pembelajaran, dalam hal ini, harus terkoneksi ke dunia nyata, yakni siswa harus dihubungkan dengan perusahaan yang bakal menjadi lapangan kerjanya. Pada kalimat pertama data (4) unsur *Covid-19* difungsikan penulis opini sebagai subjek dengan predikat berbentuk pasif sehingga menghilangkan “peran” pada fungsi objek. Dalam konteks praktik pendidikan dapat ditafsirkan bahwa kiranya penulis memaksudkan guru, siswa, orang tua, atau mungkin juga otoritas Negara yang memiliki wewenang tentang praktik Belajar di Rumah. Pada kalimat kedua, unsur *instruksi ke siswa* dijadikan subjek, hal mana masih dapat dipertanyakan, siapakah gerakan yang harus memberi “instruksi”: apakah Pemerintah, Kepala Sekolah, atau unsur lain dalam sistem/struktur pendidikan. Unsur *sekolah* dan *orang tua*, dalam kalimat-kalimat berikutnya dieksplisitkan sebagai pihak-pihak yang bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran daring selama masa Belajar di Rumah.



Berbeda dari itu, pada data (5) konstruksi-konstruksi kalimat yang ada lebih berwujud kalimat aktif transitif. Kalimat, *“Ketidaksiapan pendidik bukan hanya pada kurangnya keterampilan dalam menggunakan sistem pengelolaan pembelajaran atau platformnya, melainkan juga pada kemampuan merancang dan mengelola pembelajaran dengan moda daring.”*, misalnya, merujuk pada guru atau dosen sebagai pelaku pendidikan yang dinilainya masih belum siap menghadapi kenyataan praktik Belajar di Rumah. Pihak ‘orang tua’ juga disebutkan pada kalimat terakhir sebagai subjek, salah satu pemeran utama dalam praktik pendidikan menurut konsep Belajar di Rumah. Sementara itu, diksi seperti *Covid-19*, internet, pembelajaran daring, hanyalah pokok bahasan yang dijadikannya objek ulasan. Pada wacana data (5) tidak ditemukan bentuk-bentuk bahasa konotatif atau metafora yang menyulitkan pembaca. Pihak-pihak yang disebut penulis opini hampir semuanya dieksplisitkan sehingga tidak dijumpai kekaburan atau ketaksamaan makna.

### **Analisis Meso-**

Data (1) merupakan kutipan dari opini ‘Evaluasi Pendidikan’ yang ditulis Doni Koesoema A. Beliau seorang pakar dan praktisi pendidikan yang publikasi-publikasinya tersebar di berbagai media cetak, majalah, jurnal, dan buku. Dalam opininya, Koesoema memberi lima catatan kritis terkait diskursus Merdeka Belajar yang dicanangkan Mendikbud. Teks itu merupakan bagian akhir dari tulisannya sebagai saran setelah ia menyampaikan lima kritiknya terhadap jargon Merdeka Belajar, yakni (1) *Nadiem masih fokus pada ujian sebagai sekadar pencarian nilai angka*, (2) *konsep AKM yang ditawarkan Nadiem belum mengukur SKL*, (3) *kebijakan Nadiem tak fokus pada akar pokok persoalan penilaian pendidikan, yaitu sistem penilaian yang gagal mendorong tumbuhnya obyektivitas dan otentisitas hasil belajar*, (4) *yaitu kebijakan Nadiem tak utuh dan berkelanjutan*, dan (5) *kebijakan PPDB dan seleksi masuk PTN belum mencerminkan keadilan sosial*.

Dengan mengacu Fairclough (2006) yang mengemukakan bahwa pada level *meso*- analisis harus berfokus pada interpretasi terhadap produksi wacana maka dapat dikatakan bahwa data (1) hadir bukan saja sebagai kritik terhadap pemerintah tetapi juga sebagai kontrol terhadap pemerintah. Argumentasi dasar interpretasi ini terutama ialah diproduksinya Permendikbud Nomor 43 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Ujian yang Diselenggarakan Satuan Pendidikan dan Ujian Nasional, yang dalam pandangan penulis opini Permendikbud itu tidak mengakomodasi pemanusiaan manusia dalam proses pendidikan. Di sini penulis memanfaatkan filsafat humanisme dalam memproduksi wacana, yakni bahwa praktik pendidikan harus membentuk anggota keluarga, masyarakat, dan warga negara yang berjiwa demokratis, bertanggung jawab, kreatif, rasional, dan objektif (periksa Sudiarja, dkk., 2006). Produksi wacana itu, dengan demikian, menyarankan Pemerintah untuk mengkaji ulang Produk Permen yang melandasi evaluasi pembelajaran sehingga tercipta keadilan dan pemanusiaan pelajar.

Data (2) merupakan kutipan dari opini “Belajar ‘Merdeka Belajar’” yang ditulis Mohammad Abduhzen. Beliau, Advisor Paramadina Institute for Education Reform, Universitas Paramadina. Dalam opininya, Abduhzen mewacanakan Merdeka Belajar sebagai bagian dari proses pendidikan menuju pada kebergunaan, bukan pada evaluasi sesaat. Isi opininya, secara implisit menyajikan argumen sebagai lawan terhadap argumen Koesoema yang telah dipublikasi tanggal 23 Maret 2020. Hal itu terbaca dari paragraf pertama opininya, “*Ide dan kebijakan Mendikbud Nadiem Makarim tentang Merdeka Belajar kiranya tidaklah dimaksudkan untuk belajar ‘sekenanya’ tanpa arah. Pendidikan adalah usaha dan proses sadar, terencana untuk suatu tujuan. Tujuan pendidikan merupakan kemasakan dari berbagai aspirasi masyarakat pendukungnya.*” Lebih dari sebuah “tanggapan” terhadap opini Koesoema, produksi wacana ini menempatkan praktik pendidikan sebagai sebuah proses dan inovasi.

Data (3) merupakan kutipan dari opini “Masa Depan Pendidikan Tinggi dan Universitas”. Opini ini ditulis Said Irandoust, Mantan Rektor Universitas Boras di Swedia dan Mantan Presiden Asian Institute of Technology, AIT, Thailand. Secara implisit, di dalam opininya ia memediasi diskursus “Evaluasi Pendidikan” dan “Belajar Merdeka Belajar” yang ditulis Koesoema dan Abduhzen. Metode “modular” ditawarkannya sebagai alternatif pembelajaran yang mesti diakomodasi lembaga-lembaga pendidikan, terutama pendidikan tinggi dan universitas. Wacana ini “lari keluar” dari polemik produk hukum tentang konsep Merdeka Belajar dan menawarkan solusi mendesaknya kerja sama antara lembaga pendidikan, siswa, dan perusahaan.

Menurut penulis opini, lembaga pendidikan dipertaruhkan sebagai institusi yang dapat saja gagal membentuk pribadi pemelajar cakap dan terampil apabila selama proses formasi mereka tidak terkoneksi ke dunia perusahaan. Hal itu secara eksplisit didukung oleh pernyataan awal opininya, “*Tempat bekerja terus berubah dengan kecepatan yang terus meningkat seiring dengan kemajuan teknologi yang mengubah industri dan pekerjaan*”. Dengan demikian, wacana (3) dibangun atas keyakinan terhadap keberhasilan masa depan pemelajar, bukan pada saat pembelajar berada pada lembaga pendidikan. Penulis menempatkan aliran futuristik sebagai landas pijak konstruksi wacananya, bahwa pendidikan harus berorientasi pada masa depan peserta didik (Orstein & Hunkins, 2013).

Data (4) merupakan kutipan dari opini “Multi-aspek Pembelajaran Covid-19” yang ditulis Suyanto. Beliau adalah Guru Besar Universitas Negeri Yogyakarta; Dirjen Mandikdasmen Kemdiknas 2005–2013; dan Anggota Badan Standar Nasional Pendidikan 2019 – 2023. Sebagai pakar yang “berafiliasi” dengan Pemerintah, secara keseluruhan isi opininya secara konstruktif memberi jalan dan/atau menawarkan solusi yang bisa dipertimbangan otoritas dalam mengambil kebijakan untuk menyikapi praktik pendidikan pada masa pandemi. Suyanto

mengusulkan konsep “belajar di rumah” dalam moda daring selama penerapan “jaga jarak”, sosial dan fisik. Akan tetapi, pemerintah perlu mempertimbangkan, misalnya, keterjangkauan fasilitas internet untuk kondisi tiap daerah, literasi orang tua, dan manajemen sekolah.

Opini Suyanto ini terbit pada harian *Kompas* edisi 19 Maret 2020, empat hari sebelum Mendikbud, Nadiem Makarim, menerbitkan Surat Edaran Kemdikbud Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* tertanggal 23 Maret 2020 sebagai lanjutan edaran sebelumnya, Surat Edaran (SE) Kemendikbud Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* pada Satuan Pendidikan tertanggal 9 Maret 2020. Hal itu berarti, sebelumnya penulis opini telah mengetahui adanya kebijakan praktik belajar di rumah sebagaimana kemudian tertuang dalam SE Nomor 3. Justru itu, sebagaimana telah dideskripsikan, dalam mengonstruksi wacana, penulisnya menghindari penyebutan otoritas seperti Presiden dan Menteri. Sekolah dan orang tua justru dijadikan sebagai subjek yang dalam kutipan data di atas disebut harus bersiap menghadapi kebiasaan baru dalam praktik pendidikan, yakni pembelajaran daring.

Data (5) adalah kutipan dari opini Anita Lie, “Belajar di Rumah”, sebuah wacana sebagai tanggapan terhadap fenomena praktik belajar di rumah. Opini tersebut diterbitkan *Kompas* edisi 15 April 2020, tiga minggu setelah penerapan praktik “belajar di rumah”. Artinya, isi wacana ini sekaligus memberi evaluasi terhadap praktik pendidikan yang dilandasi SE Nomor 3 dan Nomor 4 Mendikbud Tahun 2020. Penulis menempatkan teks itu pada *ko-teks* definisi pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara, yakni, “*Sejatinya pendidikan dilaksanakan dalam tiga sentra yang berkaitan: rumah, sekolah, dan masyarakat.*” Dalam konteks pandemi, menurut penulisnya, redefinisi konsep pendidikan Ki

Hajar Dewantara, terutama ialah bahwa orangtua dipanggil untuk melaksanakan tanggung jawab utama praktik pendidikan, guru memberi materi dan penugasan melalui *platform* atau aplikasi sistem pembelajaran daring, dengan harapan orangtua dapat terlibat dalam mendampingi anak di rumah.

Pada titik itu, penulis sebenarnya mengimplisitkan tugas “pendidikan karakter” yang selama ini menjadi tanggung jawab bersama antara orang tua dan sekolah (periksa Depdiknas, 2010; bdk. Koesoema, 2009). Akan tetapi, kini, di masa pandemi, tugas itu diserahkan sepenuhnya kepada orang tua di rumah karena secara fisik siswa tidak hadir di sekolah untuk berinteraksi langsung dengan guru dan teman-teman belajarnya di kelas. Sayangnya, di situ penulis belum menekankan hal itu sebagai unsur terpenting terkait praktik belajar di rumah.

## **Analisis Makro**

Sebagai media publik berskala nasional, surat kabar *Kompas* menyajikan opini-opini yang ditulis para pakar sesuai dengan bidangnya. Hal itu, terlihat pada deretan nama-nama penulis yang selalu muncul pada kolom opini. Pada ranah pendidikan, opini-opini yang muncul hampir selalu ditulis para pakar dan/atau praktisi pendidikan. Data-data sebagaimana dikutip bersumber dari empat opini yang ditulis para pakar pendidikan. Dengan mengutamakan opini yang ditulis para pakar, tampak *Kompas* hendak menunjukkan bahwa opini yang dipublikasikan memiliki “nilai jual”, kredibel, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan kata lain, di sini ada taruhan isi atau kualitas penyajian artikel opini kepada publik.

Deskripsi di atas tentu bertaut erat dengan motif ekonomi, yakni bahwa sebagai sebuah perusahaan bidang jasa, reputasi, dan pengutamaan kualitas bagi konsumen menjadi prioritas. Interpretasi ini sejalan dengan salah satu visi *Kompas*, yakni

“Menjadi institusi yang memberi pencerahan bagi perkembangan masyarakat Indonesia yang demokratis dan bermartabat, serta menjunjung tinggi asas dan nilai kemanusiaan”, dan dengan misi, antara lain, “Mengantisipasi dan merespon dinamika masyarakat secara professional, sekaligus memberi arah perubahan (*trend setter*) dengan menyediakan dan menyebarluaskan informasi terpercaya. Selain itu, *Kompas* berperan serta ikut mencerdaskan bangsa, menjadi nomor satu dalam semua usaha di antara usaha-usaha lain yang sejenis dalam kelas yang sama” (Kasman, 2010).

Dalam hubungan dengan deskripsi di atas, produksi wacana pada data-data kajian ini muncul bukan saja sebagai tanggung jawab akademis tetapi juga tanggung jawab sosial para penulisnya. Tanggung jawab akademis dan sosial itu tidak lain adalah reaksi sekaligus wujud kepedulian argumentatif para penulis opini terhadap berbagai regulasi yang diproduksi otoritas untuk melandasi praktik pendidikan nasional, khususnya evaluasi pendidikan seperti UN dan/atau USBN yang jauh sebelumnya sudah selalu menjadi polemik di negeri ini. Jika merujuk perjalanan kurikulum nasional, setidaknya dari kurikulum 2004 hingga 2013, ujian nasional selalu menuai kritik dari banyak kalangan. Pro-kontra terhadap masalah evaluasi pendidikan juga nyaris tidak pernah terselesaikan.

Kebijakan Menteri Nadiem melalui Permendikbud Nomor 43 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Ujian yang Diselenggarakan Satuan Pendidikan dan Ujian Nasional oleh Doni Koesoema A dinilai bertentangan dengan beberapa pasal dan ayat di dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas). Dengan merujuk keseluruhan wacana pada opini penulis tampak bahwa lima titik kritik terhadap Nadiem Makarim memaksudkan perlunya perbaikan regulasi terkait konsep Merdeka Belajar, khususnya tentang Ujian Nasional. Presiden Jokowi, sebagai atasan langsung dari Menteri Nadiem disarankan untuk mengawasi roda praktik pendidikan nasional.

Dalam kaitan dengan opini Abduhzen tentang “belajar merdeka belajar” – sebagaimana telah dikemukakan bahwa opini beliau ini mengimplisitkan ‘tanggapan’ terhadap opini Koesoema – disingkap sisi positif dari kebijakan mengenai konsep Merdeka Belajar. Motif dibangunnya wacana itu terutama didasari konsep “fleksibilitas dan kebergunaan” dengan merujuk definisi pendidikan sebagaimana dikemukakan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1, yakni *“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”*. Bagi Abduhzen, pendidikan harus berorientasi pada kompetensi dan keterampilan, dengan *output*-nya ialah generalis dan spesialis. Ia mendukung kebijakan Nadiem dengan konsep Merdeka Belajar atas argumentasi bahwa konsep itu merupakan gagasan yang visioner, cemerlang, dan bukan sekadar “uji-coba”.

Said Irandoust dalam opininya menempatkan pemelajar (siswa dan mahasiswa) sebagai pelaku utama pendidikan. Hal lain yang mesti mendukung kemerdekaan belajar ialah guru, dosen, dan kurikulum. Perusahaan, dalam wacana itu, diposisikan penulis sebagai institusi profit dan lapangan kerja, dan dalam hubungannya dengan praktik pendidikan, lembaga pendidikan dan perusahaan disarankan untuk bermitra. Sementara itu, istilah “belajar di rumah” merupakan suatu konsep baru dalam praktik pendidikan di Indonesia. Istilah itu muncul setelah Presiden Jokowi membuat pernyataan terkait “bekerja dari rumah” untuk menjaga jarak sosial dan fisik.

Patut dicatat bahwa dalam sejarah praktik pendidikan nasional istilah “belajar di rumah” yang merujuk pada arti “tidak ada proses pembelajaran di sekolah” tidak pernah ada. Istilah yang digunakan pada tataran perguruan tinggi ialah “kuliah jarak jauh”, yang hingga kini masih diterapkan beberapa perguruan

tinggi (misalnya Universitas Terbuka Indonesia yang menerapkan program kuliah daring). Konsep belajar di rumah, sebagaimana tampak pada opini Anita Lie, memaksudkan suatu budaya praktik pendidikan, yakni pembelajaran berlangsung secara daring melalui peran guru dan orang tua. Konsep ini muncul berdasarkan fenomena serangan *Covid-19*, bukan karena ketetapan yang diatur dalam suatu kebijakan sebelumnya.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat dirangkum beberapa hal berikut. *Pertama*, pada analisis mikro ditemukan bahwa struktur sintaksis dalam wacana opini *Kompas* tentang diskursus pendidikan berbentuk kalimat aktif transitif dan kalimat pasif. Konstruksi kalimat aktif transitif dimaksudkan penulis opini untuk menunjukkan secara eksplisit pihak yang dilibatkan sekaligus menunjukkan dengan jelas hal yang menjadi objek pembicaraan. Sebaliknya, kalimat pasif digunakan penulis opini untuk menyembunyikan pihak-pihak yang dilibatkan di dalam wacana. *Kedua*, pada lapis *meso-* ditemukan adanya motif-motif di balik munculnya produksi wacana. Motif-motif itu merupakan kritikan terhadap pihak pemerintah/penguasa, lembaga pendidikan, dan guru atau dosen. *Ketiga*, pada lapis makro ditemukan bahwa media, dalam hal ini *Kompas*, berkepentingan ekonomi atau bisnis, sedangkan penulis opini berkepentingan akademis, terutama pengakuan atas otoritas ilmu dan argumentasi.

Sehubungan dengan itu, penulis memberikan beberapa saran berikut. *Pertama*, wacana-wacana pada opini *Kompas* terkait praktik pendidikan masa pandemi sebaiknya juga diulas oleh *Kompas* dalam bentuk rubrik tersendiri untuk menjelaskan kepada pembaca mengenai opini-opini para pakar. *Kedua*, diskursus praktik pendidikan, khususnya wacana Merdeka Belajar dan Belajar di Rumah perlu dikaji dan dikembangkan lebih lanjut melalui studi pengembangan, terutama moda-moda pembelajaran



daring, pendidikan karakter di rumah, dan lain-lain. Dengan demikian, kedua konsep itu pada akhirnya diterapkan bukan karena situasi Pandemi *Covid-19* tetapi karena kebutuhan yang berujung pada eksplorasi dan inovasi pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif bagi pemelajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Assidik, G., & Santoso, B. (2017). Citra Publik Presiden Republik Indonesia pada Pemberitaan di Harian Suara Merdeka, Tabloid Tempo, dan Harian Republika : Kajian Analisis Wacana Kritis Model Norman Fairclough. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 201–215. Diunduh dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/13084>
- Carvalho, A. (2008). Media (ted) discourse and society: Rethinking the framework of critical discourse analysis. *Journalism studies*, 9(2), 161–177. <http://dx.doi.org/10.1080/14616700701848162>
- Darmayanti, N., & Riyanto, S. (2013). Critical discourse analysis of reporting on "Saweran for KPK Building" in media Indonesia Daily Newspaper. *International Journal of Linguistics*, 5(4), 213. DOI: <https://doi.org/10.5296/ijl.v5i4.4198>
- Depdiknas. (2010). *Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa*. Jakarta: BSNP
- Eriyanto. (2005). *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. LKiS: Yogyakarta.
- Fairclough, N. (2006) 10th ed.). *Discourse and Social Changes*. Cambridge: Polity Press.
- Fairclough, N. (2003). *Textual Analysis for Social Research*. New York: Roudledge.
- Kasman, J. (2010). *Pers dan Pencitraan Umat Islam di Indonesia; Analisis Isi Pemberitaan Kompas dan Republika*. Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI

- Koesoema, D. A. (2009). *Pendidik Karakter di Zaman Keblinger*. Jakarta: Grasindo.
- Rahardi, K. (2009). *Sosiopragmatik: Kajian Imperatif dalam Wadah Konteks Sosiokultural dan Konteks Situasionalnya*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ornstein, A.C. & Hunkins, F.P. (2013). *Curriculum: Foundation, Principles, and Issues*. Boston: Pearson.
- Pitsoe, V. & Letseka, M. (2013). Foucault's Discourse and Power: Implications for Instructionist Classroom Management. *Open Journal of Philosophy*, 3(1), 23-28. doi: 10.4236/ojpp.2013.31005
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sudiarja, A., dkk. (eds.) (2006). *Karya Lengkap Driyarkara: Esai-esai Filsafat Pemikir yang Terlibat Penuh dalam Perjuangan Bangsa*. Jakarta: Gramedia.
- Tenorio, E. H. (2011). Critical discourse analysis, an overview. *Nordic journal of English studies*, 10(1), 183–210. <http://ojs.ub.gu.se/ojs/index.php/njes/article/view/658/609>
- Wodak, R. (2015). Critical Discourse Analysis, Discourse□ Historical Approach. *The international encyclopedia of language and social interaction*, 1-14. DOI: <http://10.1002/9781111463>
- Xie, Q. (2018). Critical Discourse Analysis of News Reports—Based on the Guardian News Report of China's Military Parade to Mark the 70 Years of Second World War. *Theory and Practice in Language Studies*, 8(4), 399–403. DOI: <http://dx.doi.org/10.17507/tpls.0804.11>

### **Dokumen:**

1. Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Permendikbud Nomor 43 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Ujian yang Diselenggarakan Satuan Pendidikan dan Ujian Nasional.
3. Surat Edaran (SE) Kemdikbud Nomor 1 Tahun 2020 tentang Kebijakan Merdeka Belajar dalam Penentuan Kelulusan Peserta Didik dan Penerimaan Peserta Didik Baru Tahun Ajaran 2020/2021.
4. Surat Edaran (SE) Kemendikbud Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* pada Satuan Pendidikan, disusul dengan Surat Edaran Kemdikbud Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)*.

### **Surat Kabar:**

1. Abduhzen, M. (2020). "Belajar 'Merdeka Belajar'" dalam *Kompas* edisi, 30 Maret.
2. Koesoema, D.A. (2020). "Evaluasi Pendidikan" dalam *Kompas* edisi 23 Maret.
3. Lie, A. (2020). "Belajar di Rumah" dalam *Kompas* edisi 15 April.
4. Suyanto. (2020). "Multi-aspek Pembelajaran *Covid-19*" dalam *Kompas* edisi 19 Maret.

# FLIPPED CLASSROOM

**Ferdinandus Arifin Sulaiman, M.Pd**

Program Studi Pendidikan Guru PAUD  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng  
Email: *ferdinandarifin81@gmail.com*

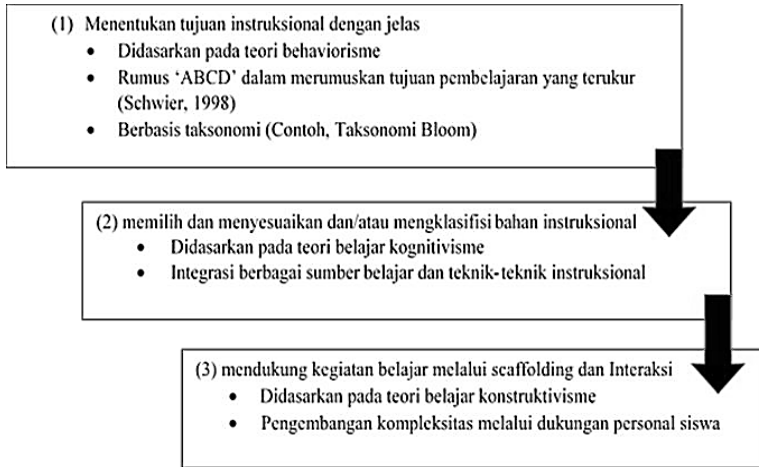
## PENDAHULUAN

*Flipped classroom* pada dasarnya adalah konsep terbalik pada kegiatan instruksional yang selama ini dilakukan di kelas-sekarang dilakukan di rumah, yang selama ini dilakukan di rumah-sekarang dilakukan di kelas. Namun, ide utama di balik itu adalah peningkatan keterlibatan siswa baik pada kegiatan *pre-class* maupun peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada kegiatan *in-class/ face-to-face* (Sams & Washington, 2012). Model *Flipped classroom* sudah diimplementasikan dalam berbagai disiplin ilmu pada perguruan tinggi (Cai, Yang, Gong, MacLeod, & Zhu, 2019). Dalam implementasinya, ditemukan beberapa keuntungan dan juga limitasinya (Long, Cummins, & Waugh, 2017); Cai et al., 2019; Thai, De Wever, & Valcke, 2017). *Flipped classroom* merupakan sebuah terobosan desain instruksional yang menekankan pada peningkatan keterlibatan siswa, kinerja siswa, kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa (HOTS), pemecahan masalah, dan hasil belajar siswa (Murillo-Zamorano, López Sánchez, & Godoy-Caballero, 2019). Komponen- komponen yang disebutkan di atas merupakan wujud dari ketercapaian tujuan pembelajaran dalam sebuah desain instruksional seperti dalam desain instruksional menurut Gagne, Briggs, dan Wager (Green, Banas, & Editors, 2017). Prinsip-prinsip desain instruksional digunakan dalam rangka melihat pentingnya implementasi *flipped classroom* dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Integrasi teknologi dengan model pembelajaran *flipped classroom* memungkinkan terjadinya proses pembelajaran online. Jika pada model *flipped classroom* versi tradisional, kegiatan *in-class* harus dilakukan secara face-to-face, maka pada versi modern, kegiatan *in-class* dapat dilakukan secara online. Re-desain ini menjadi terobosan baru dalam dunia pendidikan ketika proses atau kegiatan instruksional dilakukan secara daring (Blau & Shamir-Inbal, 2017). Jadi, di masa pandemi COVID-19, *flipped classroom* bisa dijadikan terobosan baru dalam dunia pendidikan tanpa meninggalkan karakteristiknya yakni dua fase kegiatan –kegiatan *pre-class* untuk penguasaan konsep melalui video pembelajaran, rekaman audio, Open Educational Resourcer, dan Quiz berbasis konten; kegiatan *in-class* untuk meingkatkan kemampuan pemecahan masalah, *Higher order thinking skill (HOTS)*, kinerja, dan tentunya ketercapaian tujuan pembelajaran (Murillo-Zamorano et al., 2019).

## PRINSIP DESAIN INSTRUKSIONAL

Bab ini secara keseluruhan akan membahas tentang *flipped classroom* yang diawali dengan review tentang prinsip-prinsip kunci dari desain instruksional. Review tentang prinsip-prinsip tersebut didasarkan pada teori behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme. Hsieh (Green et al., 2017) mengembangkan tiga (3) tahapan prinsip desain instruksional (gambar 1), yaitu (1) menentukan tujuan instruksional dengan jelas; (2) memilih dan menyesuaikan dan/atau mengklasifikasi bahan instruksional; (3) mendukung kegiatan belajar melalui scaffolding dan Interaksi.



**Gambar 1. Tahapan Prinsip Desain instruksional**

## **MENENTUKAN TUJUAN INSTRUKSIONAL DENGAN JELAS**

Tujuan instruksional yang jelas merupakan prinsip desain instruksional berbasis teori belajar behaviorisme yang dapat mendukung proses instruksional. Formula ABCD (Schwier, 1998) merujuk pada (*a*)*udience*, (*b*)*ehavior*; (*c*)*ondition*; dan (*d*)*egree*. Contoh tujuan instruksional yang selama ini dibuat adalah: 'Mahasiswa mampu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian dengan baik dan benar sesuai dengan pedoman penyusunan perangkat pembelajaran'. Tujuan instruksional ini diarahkan pada mahasiswa (*audience*), menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (*behavior*), sesuai dengan pedoman penyusunan perangkat pembelajaran (*condition*), dan dengan baik dan benar (*degree*). Pemenuhan komponen tujuan instruksional seperti di atas sangat penting dalam membimbing dan mendampingi proses belajar mahasiswa dan menjaga agar proses instruksional berada pada prosedur yang sudah ditentukan.

Di sisi lain, penentuan tujuan instruksional yang jelas menjadi refleksi yang akurat bagi para pendidik untuk mengetahui tingkat perubahan pengetahuan dan keterampilan seperti yang diuraikan dalam taksonomi belajar seperti taksonomi Bloom, mengingat (*Remembering*), memahami (*Understanding*), mengimplementasikan (*Applying*), menganalisis (*Analyzing*), mengevaluasi (*Evaluating*), dan menciptakan (*Creating*), (Kratwohl & Anderson, 2009). Pengukuran tingkat ketercapaian tujuan instruksional yang jelas dapat mendukung pengalaman belajar mahasiswa dan membantu mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Oleh karena itu, penentuan tujuan instruksional harus diketahui oleh peserta didik dan dapat dikuatkan dengan pelaksanaan instruksional. Cara tradisional yang selama ini dilakukan adalah tujuan instruksional disampaikan pada awal kegiatan instruksional, dan direvisi pada akhir kegiatan instruksional. Tujuan-tujuan instruksional tersebut dapat mendukung pekerjaan seorang pendidik/dosen terutama dalam merencanakan kegiatan instruksional yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

## **MEMILIH DAN MENYESUAIKAN BAHAN INSTRUKSIONAL**

Penyesuaian bahan instruksional merupakan prinsip desain instruksional berbasis *information-processing* pada teori kognitivisme, -cognitive load-. *Cognitive load* merujuk pada kerja memori selama kegiatan instruksional seperti memperoleh pengetahuan, otomatisasi proses, dan/ atau memindahkan informasi ke dalam memori jangka panjang (Sweller dalam Green et al., 2017). Beban kognitif (*Cognitive load*) dapat dikurangi ketika pendidik menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada untuk membentuk konsep pengetahuan yang baru (Vygotsky, 1978). Pada kegiatan yang lain, beban kognitif juga dapat direduksi dengan menyesuaikan bahan instruksional atau menyederhanakan bahan instruksional menjadi bagian-bagian kecil (Bannas & Velez-Solic, 2013).

## **MENDUKUNG KEGIATAN BELAJAR MELALUI SCAFFOLDING DAN INTERAKSI**

*Scaffolding* dan interaksi sangat dibutuhkan setelah menentukan tujuan instruksional yang jelas. *Scaffolding* dan interaksi diberikan agar peserta didik memperoleh kesempatan yang besar dalam membangun skema pengetahuan baru yang lebih kompleks yang dibangun di atas skema yang sudah terbentuk (Vygotsky, 1978) – sesuai dengan teori belajar kognitif dan konstruktivis. Penyederhaan konsep seperti yang diuraikan pada bagian sebelumnya dapat mengurangi beban kognitif siswa dan juga memudahkan terjadinya *information-processing* pada peserta didik. Namun, penyederhaan konsep tanpa didukung oleh interaksi dan eksposur ke berbagai bahan instruksional yang lebih kompleks dapat membiarkan peserta didik belajar tanpa dukungan secara internal. Kesulitan lalu dihadapi ketika siswa dihadapkan dengan kompleksitas bahan instruksional, lalu kemudian terbatasnya waktu interaksi para pendidik dengan peserta didik. Kondisi inilah yang menjadi dasar bagi praktisi-praktisi dan peneliti di bidang pendidikan untuk mempromosikan model instruksional *flipped classroom*.

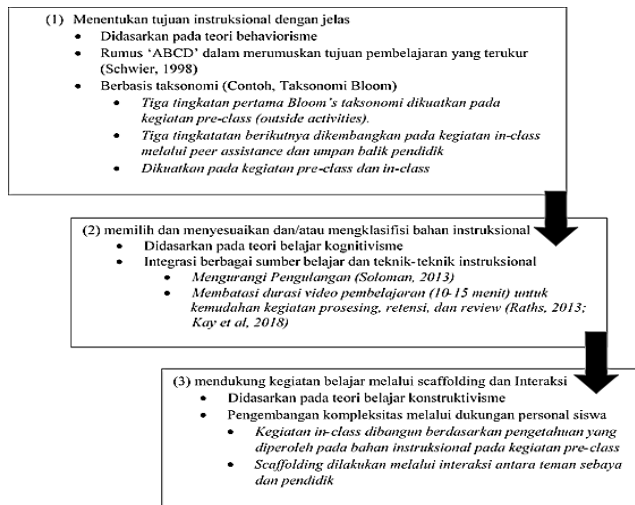
## **KEGIATAN INSTRUKSIONAL DAN *FLIPPED CLASSROOM***

Prinsip-prinsip dasar pada desain instruksional model *flipped classroom* sama dengan yang digunakan pada desain instruksional model tradisional. Namun, sesuai dengan alasan-alasan yang disampaikan pada bagian sebelumnya, seperti kompleksitas bahan instruksional, kurangnya interaksi, minimnya *scaffolding*, dan terbatasnya jumlah jam tatap muka, maka ada beberapa tambahan tahapan pada desain instruksional model *flipped classroom* (Green et al., 2017). Secara mendasar, model instruksional *flipped classroom* berbeda dengan model tradisional dalam konteks penyediaan bahan instruksional, kegiatan di luar kelas (*pre-class activities*), dan



kegiatan dalam kelas (*in-class time activities/ face-to-face instruction*) untuk melengkapi tugas yang diberikan pada kegiatan sebelum pembelajaran melalui diskusi antar teman, umpan balik dari pendidik, dan belajar secara kolaboratif (Bergmann & Sam, 2012, Garrow, Hotle, & Mumbower, 2013).

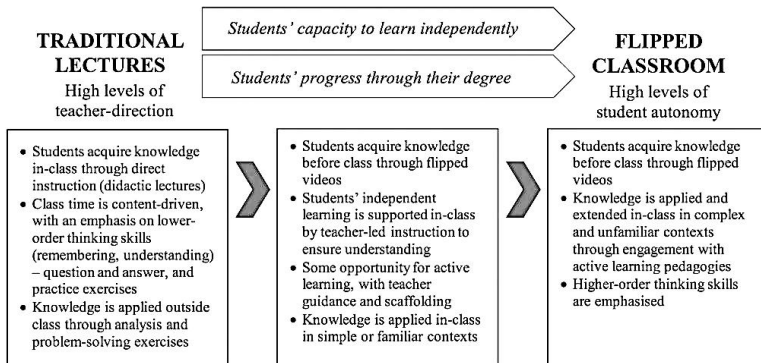
Keberhasilan implementasi model *flipped classroom* termasuk pada ketersediaan video pembelajaran dan ketersediaan bahan instruksional (*Open Educational Resources/ OER*) (Ren, 2019). OER merujuk pada materi pembelajaran yang secara bebas dapat diakses oleh siswa. OER termasuk *textbook*, video, modul pembelajaran, dan alat evaluasi. OER mencakup 2 komponen penting, i.e. *free access*; dan mengandung prinsip 5R (*retain, reuse, revise, remix, dan redistribute*). OER memiliki beberapa keuntungan, seperti mengurangi ongkos fotocopy *textbook* bagi mahasiswa, dan juga membantu para pendidik mempersiapkan materi lebih awal, lebih komprehensif, dan tentunya mengakomodir kebutuhan siswa, serta terbuka terhadap *multimedia resoures*. Gambar 2 berikut merupakan modifikasi tiga (3) prinsip desain instruksional yang ditambahkan pada model *flipped classroom* merujuk pada gambar 1 di atas.



**Gambar 2. Prinsip Desain Instruksional pada Model *Flipped classroom***

Gambar 2 di atas merupakan eksplorasi dari perubahan dan/ atau penambahan fase dalam pembelajaran (Tambahan dari gambar 1 adalah yang dicetak miring).

Pada penelitian Tomas et al (Tomas, Evans, Doyle, & Skamp, 2019), model *flipped classroom* sangat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan sebelum mereka masuk pada kegiatan *in-class* atau kegiatan tatap muka di kelas. Pembelajaran berbasis siswa sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kolaborasi dalam *peer assistance*, dan kemampuan berpikir tingkat siswa. Gambar 3 berikut merupakan *flipped classroom continuum* yang dihasilkan pada penelitian ini.



Gambar 3. *Flipped classroom Continuum*

## MENENTUKAN TUJUAN INSTRUKSIONAL DENGAN JELAS: PENTINGNYA KOMUNIKASI PADA MODEL *FLIPPED CLASSROOM*

Pada model instruksional *flipped classroom* (dalam dua tahapannya '*pre-class* dan '*in-class*'), mahasiswa harus mengetahui tugas mereka sebelum, selama, dan sesudah instruksional dan memiliki asesmen yang jelas untuk mengukur kemajuan dan pemahaman mereka. Misalnya, sebelum mahasiswa datang ke kelas, mereka sudah harus menonton video instruksional, dengan

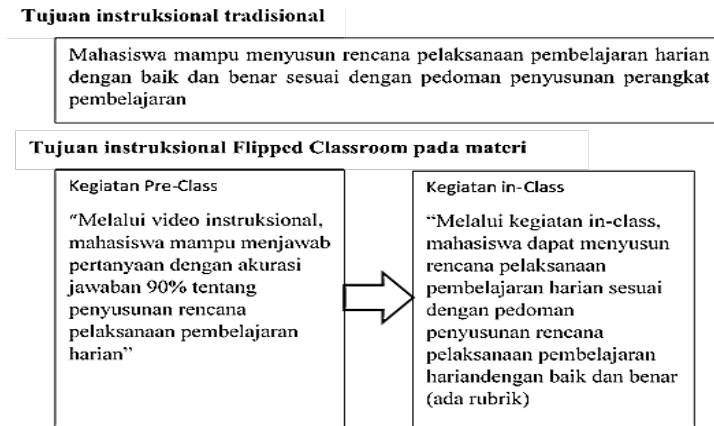
tujuan instruksional sebagai berikut: “Melalui video instruksional, mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dengan akurasi jawaban 90% tentang penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran harian”.

Contoh di atas merupakan pengetahuan atau tujuan instruksional berbasis pemahaman (*comprehension-based objective*) (level kedua pada taksonomi Bloom), yang sangat cocok diberikan pada kegiatan *pre-class*. Tujuan instruksional pada kegiatan *pre-class* tetap mengacu pada prinsip ‘abcd’. Pada model ini, tujuan instruksional tetap harus jelas dirumuskan karena pengetahuan siswa akan diukur melalui quiz. Quiz yang diberikan disesuaikan dengan bahan instruksional dan dijadikan pengetahuan awal para mahasiswa sebelum melakukan kegiatan *in-class* (Green et al., 2017).

Pada kegiatan *in-class*, tujuan instruksional dinyatakan pada tingkatan yang lebih tinggi. Misalnya, “melalui kegiatan *in-class*, mahasiswa dapat menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian sesuai dengan pedoman penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran harian dengan baik dan benar (ada rubrik)”. Tujuan kegiatan *in-class* membutuhkan pengetahuan prasyarat seperti halnya kegiatan mengaplikasi, mensintesis, dan menciptakan pada tiga level teratas dari taksonomi Bloom. Tiga tingkatan taksonomi Bloom ini menjadi tuntutan tertinggi dalam kaitannya dengan pemerolehan pengetahuan dan keterampilan siswa. Dalam model ini, tujuan instruksional tetap berpatokan pada rumus ‘abcd’ dan dinyatakan secara jelas tetapi perluasannya terletak pada dua kegiatan yang menjadi ciri khas *flipped classroom*, yaitu kegiatan *pre-class* dan *in-class* (lihat gambar 3). Hal ini dimaksudkan agar siswa memperoleh pengetahuan yang mendalam dan memiliki variasi eksposur terhadap konsep yang kompleks.

Penguatan tujuan instruksional pada model *flipped classroom* harus terus dilakukan. Jika pada model tradisional, tujuan instruksional disampaikan di awal kegiatan instruksional dan

diukur di akhir kegiatan instruksional, maka pada model *flipped classroom*, tujuan instruksional disampaikan sebelum mahasiswa menonton video pembelajaran, membaca bahan instruksional, dan disampaikan lagi pada kegiatan *in-class*. Keberhasilan *flipped classroom* sangat ditentukan oleh komunikasi yang jelas, konsisten, dan terus menerus. Gambar 4 berikut merupakan rumusan tujuan instruksional pada Model Tradisional dan *flipped classroom*.



**Gambar 4. Tujuan Instruksional pada Model Tradisional vs *flipped classroom***

## ISI, PENYESUAIAN, DAN KLASIFIKASI BAHAN INSTRUKSIONAL: MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH YANG BERSIFAT INDIVIDUAL

Integrasi teknologi dalam model *flipped classroom* merupakan sebuah tantangan dalam kegiatan instruksional. Terdapat banyak penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dan pembelajaran online memberikan dampak yang positif terhadap pengalaman belajar siswa dalam kaitannya dengan beban kognitif (Long, Cummins, & Waugh, 2018)(Murillo-

Zamorano et al., 2019). Penyampaian bahan instruksional sebelum kegiatan instruksional sangat membantu siswa dalam pemrosesan pengetahuan atau konsep inti materi. Oleh karena itu, guru atau dosen harus mampu mendesain format materi instruksional agar siswa dapat terlibat secara aktif, meningkatkan kemampuan memproses informasi, dan familiar dengan peralatan pembelajaran pada kegiatan *pre-class*.

Kegiatan instruksional dengan pengintegrasian teknologi dapat mengatasi masalah beban kognitif. Integrasi teknologi bermanfaat dalam menyesuaikan dan atau menyederhanakan bahan instruksional ke dalam dua (2) fase kegiatan pada *flipped classroom* (*pre-class* dan *in-class*). Variasi bahan instruksional dapat diperoleh melalui *podcast* (merekam audio pengajaran), video instruksional, dan/ atau video yang relevan lainnya, dan dapat dijadikan solusi dari masalah beban kognitif. Kombinasi pembelajaran audio dan visual dapat bermanfaat bagi penyimpanan memori jangka pendek (Sweller et al., 2011).

Model *Flipped classroom* tidak saja ditentukan oleh isi bahan instruksional tetapi juga ditentukan oleh durasi video instruksional. Idealnya, durasi video instruksional dan rekaman audio adalah 10-15 menit (Raths, 2013). Durasi ini tidak membatasi guru atau dosen dalam menyampaikan materi, tetapi penyederhanaan materi dapat menjadi bahan review terhadap bahan instruksional.

## **MENDUKUNG KEGIATAN BELAJAR MELALUI SCAFFOLDING DAN INTERAKSI: MENERAPKAN PRE- CLASS DAN IN-CLASS TIME SECARA EFEKTIF**

Dijelaskan sebelumnya bahwa bahan instruksional harus diklasifikasikan secara sistematis pada saat kegiatan *pre-class* untuk menghindari beban kognitif peserta didik. Hal ini menjadi krusial karena pada saat kegiatan *in-class*, isi instruksional diarahkan

pada *Zone of Proximal Development* (ZPD) siswa (Vygotsky, 1978). Strategi *scaffolding* dapat dilakukan melalui interaksi teman sebaya, quiz, dan umpan balik dari pendidik pada 2 fase kegiatan instruksional. Selain itu, untuk mengurangi beban kognitif dan mendukung kegiatan belajar siswa, metode pembelajaran *Think-Pair-Share* (TPS), dan presentasi kerja kelompok dapat digunakan pada kegiatan *in-class*.

Pada model *flipped classroom*, ketika siswa masuk pada kegiatan *in-class*, mereka sudah mengetahui isi bahan instruksional yang akan didiskusikan. Pengetahuan yang mereka peroleh pada kegiatan *pre-class* dapat dikembangkan dan dialami pada kegiatan *in-class*. Prinsip dari model ini adalah bahwa kegiatan *in-class* harus menguatkan pemahaman siswa melalui interaksi teman sebaya dan umpan balik guru/ dosen (Green et al., 2017).

## **DESAIN KEGIATAN *IN-CLASS***

Kegiatan *in-class* pada dasarnya adalah kegiatan lanjutan dari kegiatan *pre-class*. Dukungan terhadap proses belajar siswa melalui *scaffolding* dan interaksi menjadi sangat penting. Metode pembelajaran TPS dan *Jigsaw* dapat digunakan untuk mendalami pemahaman siswa tentang inti bahan instruksional. Kegiatan *in-class* memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan pemecahan masalah, mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan melatih kemampuan kolaborasi dengan teman sebaya dan guru. Tabel 1 berikut ini merupakan strategi yang bisa digunakan dalam kegiatan *in-class*.

Kegiatan	Deskripsi	Tujuan
Think-Pair-Share	Siswa dapat menulis dan atau memikirkan jawaban atas pertanyaan dengan teman sebelum melaporkannya di depan kelas	Meningkatkan partisipasi siswa

Kegiatan	Deskripsi	Tujuan
Diskusi kelas	Siswa berdiskusi tentang topik baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar	Menguatkan pemahaman dan membagi perspektif
Jigsaw	Siswa ditugaskan untuk membahas topik tertentu dari bahan instruksional pada kelompok ahli. Hasil bahasan pada kelompok ahli dilaporkan kepada kelompok asal sehingga hasil bahasan kelompok ahli lainnya juga diperoleh siswa	Mengurangi beban kognitif dengan menyederhanakan bahan instruksional, membangun interaksi, partisipasi, dan akuntabilitas pengetahuan
Pemecahan masalah	Siswa bekerja dalam kelompok untuk kegiatan pemecahan masalah	Scaffolding pemahaman siswa melalui interaksi teman sebaya dan dengan dukungan pendidik
Umpan balik	Siswa menerima umpan balik antar siswa dan dari guru berbasis rubrik	Siswa berinteraksi dengan kriteria-kriteria rubrik, dan memahami cara mengembangkannya

**Tabel 1. Contoh kegiatan *in-class***

Tabel 1 di atas memberikan gambaran kegiatan pada penguatan interaksi dan kolaborasi dalam kerja kelompok siswa. Kekuatan utama pada kegiatan *in-class* adalah pembelajaran berbasis skenario dimana siswa dapat menggunakan pengetahuannya dalam berbagai konteks. Pembelajaran berbasis skenario memungkinkan siswa untuk mendalami sebuah isi pembelajaran melalui kegiatan aplikasi dan sintesis (Green et al., 2017). Kegiatan *in-class* memungkinkan siswa bereksplorasi secara lebih dalam tentang isi pembelajaran karena mereka sudah memiliki pengetahuan awal yang komprehensif tentang isi pembelajaran

yang sudah diperolehnya pada kegiatan *pre-class*. Dua fase pada Model *flipped classroom* memberikan keuntungan pada proses belajar siswa. Pada kegiatan *in-class*, beban kognitif diminimalisir, tugas siswa yang berbasis proyek bisa diatasi, fungsi monitoring guru juga dimaksimalkan, dan pemahaman siswa dipertajam melalui proses asesmen. Siswa juga dapat berpartisipasi dalam kelompok, dan melakukan interaksi dan kolaborasi dengan teman sebaya dalam kelompok.

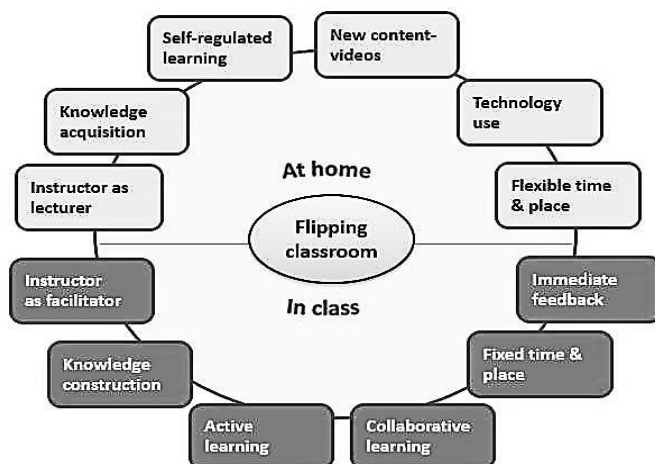
## **DESAIN KEGIATAN *PRE-CLASS***

Salah satu pertimbangan penting dalam memilih isi pembelajaran dan kegiatan siswa pada model *flipped classroom* adalah perangkat teknologi. Perangkat teknologi dapat mendukung kegiatan *pre-class* siswa terutama yang berbasis konten. Dalam kaitannya dengan tugas berbasis konten, banyak peneliti yang menggunakan video pembelajaran, QR code (Muzyka, 2016), dan rekaman audio. Perangkat-perangkat teknologi ini semuanya bisa digunakan dalam rangka mempersiapkan siswa untuk kegiatan *in-class*. Selain itu, analisis terhadap frekuensi keterlibatan siswa melalui 'learning analytic' tool (van Leeuwen, 2019) bisa digunakan untuk memonitor dan juga melakukan evaluasi terhadap efektivitas kegiatan *pre-class* secara khusus dan model *flipped classroom* secara umum.

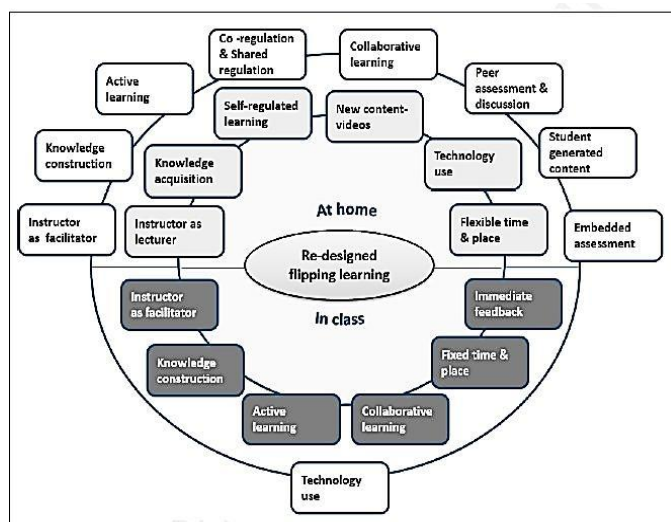
Kegiatan *pre-class* membutuhkan persiapan yang ekstra dari para guru/ dosen. Persiapan ekstra tersebut meliputi asesmen yang diberikan di awal, strategi pengelompokan siswa, pembelajaran berbasis skenario terutama untuk praktikum, dan perubahan peran guru dari pengajar ke pendamping dan fasilitator pembelajaran. Di samping itu, selain membutuhkan persiapan yang ekstra dari para guru/ dosen, kegiatan *pre-class* dapat digunakan sebagai wadah bagi guru untuk mendapatkan umpan balik siswa. Gambar 5 berikut *flipped classroom* versi tradisional yang sudah direvisi ke versi modern (Blau & Shamir-Inbal, 2017).



# *Flipped classroom Model Tradisional*



# *Flipped classroom Model Re-desain*



**Gambar 5. Re-desain model *Flipped classroom* (Blau & Shamir-Inbal, 2017)**

Pemerolehan konsep baru yang diperoleh melalui video pembelajaran yang sudah direkam oleh guru/ dosen memberi keleluasaan bagi siswa untuk menonton dan menyimak video sesuai dengan fleksibilitas waktu siswa. Re-desain model ini memindahkan beberapa kegiatan *in-class* menjadi kegiatan *pre-class* yang dapat memudahkan guru/ dosen memperoleh umpan balik siswa, meningkatkan pembelajaran aktif siswa, meningkatkan kolaborasi antar siswa, dan tentu saja membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan baru.

## **PENERAPAN MODEL *FLIPPED CLASSROOM***

Ada 9 kerangka kerja menurut Gagné et al (1992) dalam mendesain pembelajaran menggunakan *flipped classroom* model. Ke-9 kerangka kerja itu adalah: (1) *gain the attention of students*; (2) *inform student of the objectives*; (3) *Stimulate Recall of Prior Learning*; (4) *Present the Content*; (5) *Provide Learning Guidance*; (6) *Elicit Performance*; (6) *Elicit Performance (Practice)*; (7) *Provide Feedback*; (8) *Assess Performance*; (9) *Enhance Retention and Transfer Knowledge*.

### **(1) Memperoleh Perhatian Siswa (*Gain the Attention of Students*)**

Pada kerangka kerja yang pertama ini, materi pembelajaran dan tugas diberikan di kegiatan *pre-class*. Materi bisa dibuat dalam bentuk video pembelajaran, perekaman audio, power point yang sudah dikirimkan dalam bentuk link, atau QR code (Muzyka, 2016). Perhatian siswa dapat diperoleh melalui umpan balik yang wajib diberikan siswa terhadap materi dan tugas yang diberikan. Oleh karena itu, tugas dan materi yang diberikan harus terstruktur, konsisten, dan ilmiah. Materi dapat diakses oleh siswa kapan pun dan di mana pun mereka berada.

### **(2) Menginformasikan siswa tentang tujuan Pembelajaran (*Inform Students of the Objectives*)**

Seperti yang dijelaskan pada bagian sebelumnya, tujuan pembelajaran harus dinyatakan dengan jelas. Siswa membutuhkan

konsistensi, komunikasi yang jelas dari tujuan pembelajaran pada *flipped classroom*. Tujuan pembelajaran bisa disampaikan secara berulang dalam berbagai kegiatan seperti pada kegiatan overview materi, pada awal setiap topik pembelajaran, pada bagian akhir pembelajaran setiap minggu di kegiatan *pre-class*, dan juga pada bagian awal dan akhir kegiatan *in-class*. Hal ini akan membuat siswa tetap berada pada trek pembelajaran yang benar dalam rangka pemahaman yang komprehensif tentang sebuah mata pelajaran, atau mata kuliah.

(3) Menstimulasi pengetahuan awal siswa (*Stimulate Recall of Prior Learning*)

Aktivasi pengetahuan awal siswa menjadi poin penting dalam mendukung proses belajar siswa. Dengan mengetahui pengetahuan awal siswa, yang diperoleh dalam kegiatan *pre-class*, dan kemudian distimulasi lagi dalam kegiatan *in-class*, konektivitas antar materi pembelajaran menjadi lebih kuat.

(4) Mempresentasikan Isi Pembelajaran (*Present the Content*)

Pada bagian sebelumnya dijelaskan bahwa, terdapat 2 fase kegiatan pada *flipped classroom*, kegiatan *pre-class* dan *in-class*. Kegiatan *pre-class* meliputi video pembelajaran, rekaman isi materi, quiz, dan kegiatan berbasis analisis lainnya. Isi materi yang dipresentasikan sebelum kegiatan *in-class* mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pengetahuan yang diperoleh siswa pada kegiatan *pre-class* didalami pada kegiatan *in-class* dan berfokus pada peer assistance dan umpan balik guru/dosen.

(5) Menyediakan Bimbingan Belajar (*Provide Learning Guidance*)

Pada model *flipped classroom*, pendampingan dan atau bimbingan belajar diperoleh pada saat kegiatan *in-class*. Pendampingan tersebut dilakukan melalui umpan balik guru/dosen, diskusi berbasis quiz/ question, dan strategi belajar lainnya (Lihat tabel 1).

(6) Memperoleh Kinerja/ keterampilan melalui Praktik (*Elicit Performance (Practice)*)

Partisipasi siswa dalam 2 fase kegiatan *flipped classroom* dimaksimalkan. Partisipasi tersebut nampak pada pengerjaan tugas berbasis konten pada kegiatan *pre-class*, lalu kegiatan berbasis praktik dan skenario pada kegiatan *in-class*. Kombinasi kegiatan pada 2 fase tersebut di atas memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan tantangan yang lebih kompleks yang dapat memperdalam konsep dan mempertajam kinerja belajar siswa.

(7) Menyediakan Umpan Balik (*Provide Feedback*)

Dalam *flipped classroom*, ada 2 jenis umpan balik, umpan balik yang diberikan guru/ dosen dan umpan balik yang diberikan siswa/ mahasiswa. Umpan balik guru/ dosen diberikan pada setiap tugas berbasis konten yang diberikan, sedangkan umpan balik siswa diberikan setiap minggu terhadap tugas dan/ atau materi yang diberikan pada kegiatan *pre-class*. Melalui umpan balik yang diberikan, konsistensi respons dapat diperoleh terkait dengan isi tugas berbasis konten yang diberikan.

(8) Menilai Kinerja Siswa (*Assess Performance*)

Asesmen sumatif pada *flipped classroom* tidak berbeda jauh dengan asesmen sumatif pada model pembelajaran yang lainnya. Penekanan penilaian kinerja siswa yaitu pada kegiatan *pre-class*. Asesmen formatif dilakukan lebih banyak pada kegiatan *pre-class* terutama berkaitan dengan pengetahuan awal siswa terkait materi pelajaran. Asesmen tersebut bisa dilakukan dengan menyediakan quiz dan juga tugas berbasis konten. Dalam penelitian Hsieh (Green et al., 2017), 10-15 % total nilai siswa/ mahasiswa dalam satu mata pelajaran diambil dari hasil asesmen formatif pada kegiatan *pre-class* ini.

(9) Meningkatkan Retensi dan mentransfer Pengetahuan (*Enhance Retention and Transfer Knowledge*)

Internalisasi pengetahuan dan kemampuan mentransfer pengetahuan menjadi bagian akhir dari kerangka kerja Gagné (1992). Bagian ini menjadi sangat penting karena proses internalisasi pengetahuan diperoleh melalui berbagai eksposur tentang konsep materi pembelajaran, keterlibatan yang intens dengan materi pembelajaran, dan kerja sama teman sebaya yang didukung oleh umpan balik dari guru/ dosen serta dari teman sebaya. Pengetahuan yang sudah terinternalisasi dengan baik menjadi modal utama bagi siswa/ mahasiswa untuk kemudian ditransferkan dalam bentuk penelitian dan atau pengajaran.

## PENUTUP

Model *flipped classroom* memberikan kesempatan bagi siswa/ mahasiswa untuk memahami materi pembelajaran secara mendalam. Tujuan pembelajaran yang jelas yang selalu disampaikan pada dua (2) fase kegiatan berdampak positif bagi siswa terutama dalam menjaga track proses pembelajaran. Kegiatan *pre-class* menjadi sangat penting dalam persiapan siswa untuk kegiatan *in-class*. Video pembelajaran, rekaman audio, quiz, eksplorasi ke berbagai sumber belajar merupakan beberapa cara yang dipersiapkan guru/ dosen untuk memperkuat pengetahuan awal siswa. Asesmen formatif akan kegiatan ini menjadi dasar bagi efektifnya kegiatan *in-class*. Tugas guru/ dosen yang semula menjadi pengajar diubah menjadi fasilitator. Pada kegiatan *in-class*, kemampuan pemecahan masalah, Higher Order Thinking Skills (HOTS, keterlibatan siswa, dan Kinerja siswa distimulasi dengan efektif karena dukungan kegiatan *pre-class*.

*Flipped classroom* menjadi terobosan model pembelajaran melalui pengintegrasian dengan teknologi. Cai et al., (2019) dalam penelitian mereka menyatakan bahwa *flipped classroom*

menjadi model pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pembelajaran di era digital saat ini. Kontinuitasnya sangat bergantung pada Computer self-Efficacy, Technological Pedagogical Content Knowledge, Ease of Use, Usefulness, dan Organizational Support. Kebijakan lembaga pendidikan menjadi kunci utama dari penerapan Model *Flipped classroom* terutama dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien melalui integrasinya dengan teknologi, dan fleksibilitas proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Blau, I., & Shamir-Inbal, T. (2017). *Re-designed flipped learning model in an academic course: The role of co-creation and co-regulation. Computers and Education* (Vol. 115). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.07.014>
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals* (Handbook I: Cognitive domain). New York, NY: David McKay Company
- Cai, J., Yang, H. H., Gong, D., MacLeod, J., & Zhu, S. (2019). Understanding the continued use of *flipped classroom* instruction: a personal beliefs model in Chinese higher education. *Journal of Computing in Higher Education*, 31(1), 137–155. <https://doi.org/10.1007/s12528-018-9196-y>
- Gagné, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of instructional design* (4th ed.). Fort Worth, TX: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers
- Green, L. S., Banas, J. R., & Editors, R. A. P. (2017). *The Flipped College Classroom. The Flipped College Classroom*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-41855-1>
- Krathwohl, D. R., & Anderson, L. W. 2009. A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. Longman.
- Long, T., Cummins, J., & Waugh, M. (2017). Use of the *flipped classroom* instructional model in higher education: instructors' perspectives. *Journal of Computing in Higher Education*, 29(2), 179–200. <https://doi.org/10.1007/s12528-016-9119-8>

- Long, T., Cummins, J., & Waugh, M. (2018). Investigating the factors that influence higher education instructors' decisions to adopt a *flipped classroom* instructional model. *British Journal of Educational Technology*, 0(0), 1–12. <https://doi.org/10.1111/bjet.12703>
- Murillo-Zamorano, L. R., López Sánchez, J. Á., & Godoy-Caballero, A. L. (2019). How the *flipped classroom* affects knowledge, skills, and engagement in higher education: Effects on students' satisfaction. *Computers and Education*, 141(June). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103608>
- Muzyka, J. L. C. S. L. (2016). 2. (ACS symposium series 1223) Luker, Christopher S.\_ Muzyka, Jennifer L - *The Flipped classroom* Volume 1 Background and Challenges-American Chemical Society (2016)\_FIX.pdf.
- Ren, X. (2019). The undefined figure: Instructional designers in the open educational resource (OER) movement in higher education. *Education and Information Technologies*, 24(6), 3483–3500. <https://doi.org/10.1007/s10639-019-09940-0>
- Sams, A., & Washington, O. (2012). *Jonathan Bergmann flip your classroom*.
- Sweller, J., Ayres, P., Kalyuga, S., Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2011). *The Worked Example and Problem Completion Effects. Cognitive Load Theory*. [https://doi.org/10.1007/978-1-4419-8126-4\\_8](https://doi.org/10.1007/978-1-4419-8126-4_8)
- Thai, N. T. T., De Wever, B., & Valcke, M. (2017). The impact of a *flipped classroom* design on learning performance in higher education: Looking for the best “blend” of lectures and guiding questions with feedback. *Computers and Education*, 107, 113–126. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.01.003>
- Tomas, L., Evans, N. (Snowy), Doyle, T., & Skamp, K. (2019). Are first year students ready for a *flipped classroom*? A case for a flipped learning continuum. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0135-4>
- Van Leeuwen, A. (2019). Teachers' perceptions of the usability of learning analytics reports in a flipped university course: when and how does information become actionable knowledge? *Educational Technology Research and Development*, 67(5), 1043–1064. <https://doi.org/10.1007/s11423-018-09639-y>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.

# STRATEGI OPTIMALISASI PEMBELAJARAN ERA DAN PASCA PANDEMI COVID-19

**Hendrikus Midun**

Program Studi Pendidikan Teologi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng  
Email: [hendrik.m2020@gmail.com](mailto:hendrik.m2020@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Keganasan *corona virus disease 19* (Covid-19) telah memporakporanda tatanan sosial masyarakat. Kelihaiian virus ini “menyerang” manusia telah menimbulkan pengalaman traumatik dan mengguncangkan dunia. Wabah Covid-19 merupakan salah satu krisis kesehatan terbesar dalam 50 tahun terakhir (Hanifi, 2020). Ia merupakan guncangan monumental ketiga pasca perang dunia kedua setelah keruntuhan Uni Soviet dan serangan terhadap *World Trade Centre* (WTC) di Amerika Serikat (Keliat, 2020). Dari ketiganya, wabah Covid-19 lebih menakutkan karena ia tidak saja menelan korban jiwa lebih banyak, tetapi terutama karena strategi baku memulihkan tatanan sosial pasca pandemi belum ditemukan. Siapa yang berinovasi, terutama pada bidang ekonomi, akan menjadi negara *super power* baru dan menguasai dunia pasca pandemi Covid-19 (Darwin, 2020). Ketika pandemi Covid-19 berakhir, sebagian besar ekonomi dunia akan kehilangan sekitar sepuluh tahun pembangunan (Tahir, 2020). Lebih lanjut Tahir menjelaskan bahwa hanya ada lima kondisi yang diperlukan (dan dimiliki secara simultan) untuk dapat mengambil keuntungan pasca pandemi yakni populasi, wilayah yang luas, keunggulan teknologi, besarnya permintaan lokal, serta ketersediaan sumber daya alam.



Covid-19 telah menyebabkan kemunduran peradapan manusia pada semua bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. UNESCO pada akhir bulan Maret 2020 mencatat, ada 165 negara telah menutup sekolah dan kampus mereka dan lebih dari satu miliar anak muda (usia sekolah) di seluruh dunia tidak lagi berada di sekolah. Di Indonesia sendiri, terdapat lebih dari 50 juta siswa dan mahasiswa (peserta didik) tidak dapat melaksanakan pendidikan secara normal (Harmadi, 2020). Hilangnya waktu belajar efektif bagi sebagian besar peserta didik, ditambah dengan kesulitan ekonomi, menurut Harmadi (2020) dapat menambah angka putus sekolah (*drop out*) pada masa mendatang. Jika angka putus sekolah naik, maka variabel harapan lama sekolah penduduk usia muda dalam Indeks Pembangunan Manusia/IPM (*Human Development Index/HDI*) akan turun.

Pendidikan (semua jalur dan jenjang) pada masa pandemi dilaksanakan secara minimalis, sekedar mengisi kehampaan di tengah keganasan pandemi Covid-19. Para peserta didik (Indonesia) melakukan aktivitas belajar dan pembelajaran (secara minimalis) dibawah payung kebijakan “belajar dari rumah”. Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 dari Kementrian Pendidikan (Mendikbud), antara lain berisi tentang instruksi (bagi peserta didik) untuk melakukan aktivitas “belajar dari rumah”. Instruksi ini merupakan preferensi tersisa agar (aktivitas) pendidikan dan pembelajaran tidak benar-benar tergerus habis oleh “tsunami” korona. Instruksi dadakan ini “memaksa” guru dan dosen (selanjutnya pendidik) untuk beralih dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran daring (*online learning*) atau pembelajaran jarak jauh (*distance learning*), baik yang sifatnya *shincrhonous* (adanya respon-dialog secara langsung antara peserta didik dan pendidik) maupun *ashincrhonous* (respon dan dialog yang ditunda antara peserta didik dan pendidik dalam aktivitas pembelajaran).

Instruksi belajar dari rumah (yang umumnya berbentuk daring) merupakan habitus baru pada dunia pendidikan, terutama di negara-negara berkembang. Sebagai suatu habitus baru, praktek

belajar dari rumah memiliki tantangan dan masalah tersendiri, terkait ketersediaan sumber daya manusia dan sumber daya alam berupa ketersediaan akses (fasilitas-fasilitas pendukung) dan finansial. Melalui kajian pustaka, penulis berupaya menggali berbagai tantangan implementasi kebijakan belajar dari rumah, terutama yang dialami para pelaku utama pendidikan, seperti peserta didik, pendidik, dan orang tua. Berdasarkan tantangan yang ada, akan dirumuskan tawaran solusi atau strategi untuk mengoptimalkan (aktivitas) pendidikan dan pembelajaran era dan pasca pandemi.

## **TANTANGAN PEMBELAJARAN ERA PANDEMI**

Praktek belajar dari rumah (umumnya bersifat daring), tentu bukan preferensi terbaik pada dunia pendidikan, terutama negara-negara dengan tingkat peradapan teknologi masih rendah. Oleh sebab itu, implementasi kebijakan belajar dari rumah menghadapi beragam tantangan. Secara umum, tantangan-tantangan itu dipilah atas tantangan sumber daya manusia (SDM) dan sumber daya alam (SDA).

### **Sumber Daya Manusia**

Ketersediaan sumber daya manusia merupakan tantangan terbesar implementasi kebijakan belajar dari rumah pada era (dan pasca) pandemi Covid-19. Sumber daya manusia yang dimaksud meliputi peserta didik, pendidik, dan orang tua peserta didik (selanjutnya orang tua). Ketiganya merupakan komponen yang terkait (dan mengalami) langsung kebijakan belajar dari rumah.

**Pertama**, peserta didik. Peserta didik yang belum memiliki habitus belajar mandiri dan motivasi belajar tinggi, aktivitas belajar daring dapat menimbulkan masalah beban kognitif, beban emosional, dan kontrol belajar bagi mereka (Noteborn & García, 2016; Milléević, et al., 2017; Chen, et al, 2017). Beban kognitif

dan emosional mencakup beban tugas dan beban mental (upaya peserta didik mempelajari atau menguasai materi-materi ajar), kecepatan akses, kedisiplinan pengumpulan (*submit*) tugas, dan kecepatan dan frekuensi login (Sweller, et al, 1998; You, 2016).

Masalah-masalah tersebut akan semakin terasa jika peserta didik tidak memiliki regulasi diri (*self-regulated*), yang menurut Zimmerman dan Schunk (2008) ditunjukkan dengan tiga kemampuan pokok, yakni kemampuan metakognitif (berpikir tentang cara berpikir), motivasi belajar, dan strategi belajar. Ketiga kemampuan ini memungkinkan peserta didik untuk memahami dan memantau proses kognitifnya, memiliki keyakinan diri (meyakini bahwa suatu tugas dapat dilakukan dan mencapai tujuan), membuat keputusan untuk diri sendiri (membuat daftar rencana, merealisasi rencana, dan mengevaluasi hasil yang diperoleh) dan orang lain, dan kemampuan membuat dan menyelesaikan tugas-tugas intrinsik (Maftoon, 2014; Ningsih, et al., 2019).

Aktivitas belajar (dan pembelajaran) dari rumah (umumnya bersifat daring) merupakan aplikasi dari konsep belajar mandiri. Efektivitasnya tergantung pada kesiapan mental dan kemampuan peserta didik mengaplikasi teknologi digital, selain kemudahan akses dan ketersediaan panduan sebagai penuntun belajar (Midun, et al., 2019). Gagalnya aktivitas belajar mandiri selama masa pandemi disebabkan oleh antara lain peserta didik belum atau tidak siap secara mental, regulasi diri yang rendah, dan kemampuan aplikasi teknologi digital rendah. Kenyataan ini dialami oleh banyak peserta didik selama melakukan aktivitas belajar dari rumah. Hal itu tampak dari banyaknya keluhan tentang pembelajaran daring atau pendidikan jarak jauh (PJJ). Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) telah menerima lebih dari 250 pengaduan terkait PJJ, 97% berasal dari peserta didik dan 3% dari orang tua peserta didik (Kompas, 12/05/2020). Keluhan-keluhan tersebut terkait dengan koordinasi antara sekolah dan orang tua, masalah akses, dan motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar peserta didik merupakan tantangan dan dampak paling parah dari wabah virus korona pada bidang pendidikan. Kebijakan eliminasi Ujian Nasional dan ujian akhir sekolah (peserta didik kelas akhir) jenjang pendidikan dasar dan menengah membuat motivasi belajar mereka peserta didik turun drastis, lebih-lebih mereka yang aktivitas belajarnya (selalu) dikendali dari luar. Kelulusan mereka kemudian dilihat sebagai “hadiah” yang dibawa “tuan” korona.

**Kedua,** pendidik. Pendidik merupakan salah satu komponen penentu keberhasilan implementasi kebijakan belajar dari rumah. Ketidaksiapan (mental) mereka memengaruhi efektivitas implementasi kebijakan ini. Menurut Anita Lie (2020), salah satu tantangan instruksi belajar dari rumah adalah para pendidik belum siap beralih dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran daring.

Ketidaksiapan pendidik (untuk) melaksanakan pembelajaran daring disebabkan oleh tingkat peradapan dan motivasi yang mereka miliki. Sebagian besar pendidik merupakan pendatang (*immigrant*) digital, yang dilawankan dengan pemilik (*native*) digital pada perkembangan teknologi komputer dan internet. Kelompok *immigrant* digital mengalami bahwa belajar dari rumah merupakan kebiasaan baru yang masih memerlukan penyesuaian, bahkan sebagian melihatnya sebagai suatu cara belajar yang sulit dilakukan (Lie, 2020). Mereka belum memahami pembelajaran daring sebagai suatu paradigma belajar dan karena itu mereka cenderung mereduksi pembelajaran daring pada aktivitas mengubah belajar tatap muka dengan tugas yang menunggu.

Pembelajaran daring seyogyanya mendukung sistem pembelajaran elektronik dengan kerangka kerja tertentu. Kerangka kerja pembelajaran berbasis elektronik menekankan delapan fitur belajar yakni: rencana pembelajaran, catatan atau portofolio elektronik, evaluasi, umpan balik manusia, umpan balik mesin, visualisasi tujuan/prosedur/konsep, perancah (*scaffolding*), dan

agen (Yen, et al., 2018). *Scaffolding* dan agen dapat menyediakan kebutuhan spesifik tugas untuk membantu peserta didik memilih strategi dan keterampilan metakognitif yang tepat (Praherdhiono, et al., 2020). Kerangka kerja ini dapat memotivasi para pendidik untuk berasumsi bahwa teknologi dipilih, dirancang, dan dibuat sehingga desain pembelajaran disempurnakan dengan teknologi sebagai tempat kontestasi (Oliver, 2013).

**Ketiga**, orang tua. Instruksi belajar dari rumah menuntut tanggung jawab adukatif orang tua, terutama orang tua dari peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Keluhan-keluhan orang tua tentang sulitnya mendidik putra-putri mereka sendiri selama masa pandemi (Lie, 2020) menunjukkan bahwa orang tua belum menemukan dan melaksanakan perannya sebagai pedagog bagi anak-anak. Karena itu reaksi orang tua terhadap kebijakan belajar dari rumah adalah kurang pro-aktif dan cenderung bersikap apatis.

Ketiadaan garis pedoman bagaimana pendidik dan orang tua berkolaborasi menyukkseskan implementasi belajar dari rumah, ditambah dengan sikap apatisisme orang tua terhadap aktivitas belajar putra-putrinya menambah daftar panjang masalah kebijakan belajar dari rumah. Oleh sebab itu kebijakan belajar dari rumah dinilai tidak efektif mengendalikan mutu pendidikan. Hal itu berpengaruh tidak baik terhadap pertumbuhan, perkembangan, dan kemajuan peserta didik di tanah air, terutama mereka yang berasal dari keluarga kelas ekonomi bawah dan literasi rendah.

## **Sumber Daya Alam**

Sumber daya alam (SDA) merupakan salah satu tantangan berat ketika kebijakan belajar dari rumah (yang dianjurkan bersifat daring) diimplementasikan pada semua anak di semua keluarga. Masalah-masalah terkait SDA mencakup masalah akses dan finansial.

**Pertama**, akses. Kebijakan PJJ hanya memfasilitasi anak-anak dari keluarga kelas menengah dan atas, yang relatif memiliki kemampuan dan akses digitalisasi yang memadai. Keberagaman penyediaan dan pemilikan jaringan listrik, koneksi internet, fasilitas laptop, dan *smartphone* di nusantara menyebabkan kebijakan belajar dari rumah tidak berjalan efektif, dan pendidikan yang berkualitas dan berkeadilan tidak tercapai pada masa pandemi. Kondisi ini tidak hanya dialami oleh anak-anak di Indonesia, tetapi juga anak-anak pada negara-negara berkembang di dunia, bahkan negara maju, seperti Amerika Serikat (AS). Komisi Komunikasi Federal AS melaporkan bahwa hingga tahun 2017, terdapat 21,3 juta jiwa warga AS yang tidak memiliki koneksi unduhan (25 Mbps dan 3 Mbps) dan 12 juta anak tanpa koneksi *broadband* di rumah ([https://thejournal.com/articles/2020/04/30/..](https://thejournal.com/articles/2020/04/30/)).

**Kedua**, finansial. Keterbatasan finansial yang dimiliki keluarga-keluarga berekonomi lemah atau pra-sejahtera memengaruhi peserta didik melakukan belajar daring. Sejarah kualitas pendidikan negara-negara di dunia, seperti Finlandia, Kanada, Korea Selatan, dll selain karena ketersediaan sumber daya manusia yang memadai dan sistem pendidikan digunakan, juga terkait erat dengan kecepatan akses internet dan kemampuan finansial. Keluarga-keluarga dengan tingkat ekonomi dan kesejahteraan rendah mengalami bahwa kebijakan belajar dari rumah (pada masa pandemi) merupakan tantangan berat. Masalah ini melahirkan konflik baru antara anak dan orang tua dalam keluarga yang berujung pada masalah belajar. Masa pandemi kemudian dilihat sebagai “libur panjang” (di rumah) tanpa aktivitas belajar.

## PEMBELAJARAN PERSONAL SEBAGAI PEMBERDAYAAN PENDIDIKAN ERA DAN PASCA PANDEMI

Cepat atau lambat wabah Covid-19 akan berakhir. Pendidikan dan pembelajaran pasca pandemi diprediksi lebih mengedepankan konsep belajar personal dengan beragam pilihan (Praherdhiono, et al., 2020). Konsep belajar personal sejalan dengan kecenderungan pembelajaran era revolusi industri 4.0. Ilmuwan pendidikan memprediksi kecenderungan-kecenderungan pendidikan dan pembelajaran pada revolusi industri 4.0 dan pasca wabah Covid-19, yakni pelaksanaan pendidikan pada waktu dan tempat yang berbeda, personalisasi belajar, pilihan bebas, pembelajaran berbasis proyek, pengalaman lapangan, interpretasi data, ujian berubah sepenuhnya, pembelajaran menjadi milik pembelajar, pendampingan (belajar) menjadi lebih penting, interdisiplin ilmu semakin berkembang dan diperlukan, dan konektivitas digital semakin dibutuhkan (Setyosari, 2019, Irianto, 2020). Sejalan dengan itu, pada konteks yang lebih luas, majalah Forbes Edisi 7 April 2020, sebagaimana dijelaskan *Liputan6.com* menyebut sembilan kecenderungan yang akan terjadi di dunia pasca pandemi Covid-19, yakni banyak interaksi dilakukan tanpa kontak, infrastruktur digital akan semakin kuat, pemantauan yang lebih baik menggunakan IoT (*Internet of Things*) dan *big data*, pengembangan obat yang diaktifkan oleh kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), telemedicine (konsultasi jarak jauh atau konsultasi virtual), belanja *online* akan makin marak, meningkatnya ketergantungan pada robot, banyak acara dilaksanakan secara digital, dan meningkatnya minat pada *e-sport*.

Oleh karena itu praktek belajar personal (sebagaimana telah dimulai pada masa pandemi Covid-19) tetap akan menjadi pilihan dan kebiasaan belajar pasca pandemi, meskipun penelitian sebelumnya menemukan bahwa persepsi peserta didik tentang kohesi kelompok memberikan asosiasi positif dalam keterlibatan

belajar (Xie, et al., 2019). Agar belajar/pembelajaran personal tetap menjamin kualitas pendidikan, maka para pelaku pendidikan, terutama peserta didik, pendidik, dan orang tua perlu diberdayakan dengan dukung infrastruktur yang memadai, seperti ketersediaan jaringan internet yang stabil dan akses (login) yang cepat.

## **Peserta Didik**

Peserta didik merupakan subjek belajar pada setiap model pembelajaran. Kemunduran dan kemerosotan kualitas pendidikan pada masa pandemi Covid-19 (Lie, 2020; Harmadi, 2020) disebabkan antara lain oleh subjek belajar yang belum siap mengimplementasi kebijakan belajar dari rumah ditawarkan pemerintah. Tantangan dan masalah yang dialami peserta didik (sebagaimana diuraikan sebelumnya) secara implisit mengungkapkan perlunya pemberdayaan peserta didik. Pemberdayaan peserta didik perlu dilakukan agar model belajar (daring-mandiri) yang ditawarkan pada era dan pasca pandemi (tetap) efektif menjaga kualitas proses pendidikan dan hasil belajar.

Pemberdayaan yang dilakukan difokuskan pada pengembangan diri peserta didik sebagai subjek belajar mandiri dengan memiliki regulasi diri (*self-regulation*) yang tinggi. Regulasi diri adalah perasaan, tindakan, dan pemikiran yang dihasilkan sendiri dan diarahkan secara teratur untuk pencapaian tujuan (Zimmerman & Schunk, 2008). Atau proses aktif dan konstruktif dalam diri peserta didik untuk menetapkan tujuan, memantau, mengatur, dan mengontrol kognisi, motivasi, dan perilaku belajarnya agar sesuai dengan tujuan belajar yang telah direncanakan dan kondisi kontekstual diri (Fermín & Carmen, 2004).

Penelitian yang telah dilakukan Koksai dan Yaman (2012), Cazan (2014), Nejabati (2015), dan Tongchai (2016) mengungkapkan pengaruh signifikan kondisi regulasi diri terhadap kemampuan dan hasil belajar peserta didik. Ia merupakan kondisi



yang dapat menumbuhkan dan meningkatkan kesadaran dan motivasi belajar peserta didik. Kesadaran dan motivasi belajar mendorong individu bertanggung jawab atas belajarnya sendiri. Menurut Schunk dan Zimmerman (2007) dan Tongchai (2016) kesadaran adanya tanggung jawab belajar dalam diri individu merupakan kunci sukses belajar.

Komponen-komponen regulasi diri yang perlu diberdayakan dalam diri peserta didik meliputi metakognisi, motivasi, dan strategi belajar. Pertama, komponen metakognisi. Metakognisi merupakan komponen utama regulasi diri. Dengan memiliki kemampuan metakognitif, individu dapat merencanakan aktivitas belajar, menetapkan tujuan belajar, mengorganisasi, memonitoring, mengatur, dan menilai belajarnya sendiri (Chen, 2002; Maftoon, 2014; Pionera, et al., 2019). Kedua, komponen motivasi. Komponen motivasi (dari regulasi diri) merupakan perintah dalam diri individu untuk melakukan upaya-upaya belajar, termasuk melakukan kontrol pada proses belajarnya (Maftoon, 2014). Ketiga, komponen strategi belajar. Komponen strategi belajar merupakan aktivitas mental yang dimiliki peserta didik dalam belajar, terutama terkait dengan upaya-upaya untuk memperoleh, mengorganisasi, dan mengingat pengetahuan baru. Chen (2002) memilah strategi belajar atas dua, yakni: 1) strategi kognitif dan metakognitif, berupa latihan, elaborasi, organisasi, berpikir kritis, dan pengaturan diri metakognitif; 2) strategi manajemen sumber daya, meliputi pengaturan waktu dan lingkungan belajar, belajar sejawat, dan meminta bantuan bila diperlukan.

Bagaimana komponen-komponen (regulasi diri) ini dapat bertumbuh dan berkembang dalam diri peserta didik? Zimmerman (2013) menyebut tiga faktor yang memengaruhi perkembangan regulasi diri peserta didik, sekaligus menjadi konsentrasi pengembangan. Pertama, sumber sosial. Sumber sosial merupakan faktor-faktor yang berkaitan dengan informasi akademik yang diperoleh dari teman sebaya. Kedua, lingkungan;

merupakan faktor yang berkaitan dengan orang tua, relasi, dan komunikasi dengan orang lain. Ketiga, personal; merupakan faktor yang berkaitan dengan diri peserta didik, terutama terkait dengan motivasi yang mereka miliki untuk belajar. Faktor-faktor tersebut berfungsi bersama-sama membentuk regulasi diri dan menciptakan kebiasaan belajar mandiri individu.

Para pendidik (orang tua, guru/dosen) melakukan upaya-upaya penumbuhan, pengembangan, dan peningkatan regulasi diri peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Witaningsih (dijelaskan Koro, et al., 2017) upaya yang dilakukan pendidik untuk meningkatkan regulasi diri peserta didik adalah dengan melakukan analisis tugas (dalam proses belajar dan pembelajaran). Analisis tugas dilakukan dengan lima langkah. Pertama, guru (bersama peserta didik) menetapkan langkah-langkah pengerjaan setiap tugas. Kedua, peserta didik mengerjakan sendiri tugas-tugas yang diberikan sesuai dengan langkah-langkah pengerjaan yang telah ditetapkan (melalui panduan belajar). Ketiga, peserta didik mengoreksi kembali tugas-tugas yang telah dikerjakan untuk menilai kesesuaian dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan. Keempat, guru memberikan pekerjaan rumah sesuai tugas individu. Kelima, guru melakukan wawancara dengan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam proses belajar.

## **Tenaga Pendidik**

Kemunduran pendidikan pada masa pandemi, juga disebabkan oleh faktor pendidik. Para pendidik belum siap mendesain pembelajaran yang memungkinkan peserta didik melakukan aktivitas belajar mandiri di rumah dan menjamin proses belajar (di rumah) tetap efektif mengendalikan mutu pendidikan (Lie, 2020). Pada masa sebelum pandemi, penelitian [Rambe](#) dan [Nel](#) (2015) menemukan bahwa masih banyak pendidik (terutama di negara-negara berkembang) belum dapat melaksanakan pembelajaran dengan mempertimbangkan kondisi sosial, potensi peserta didik, dan teknologi media sosial menjadi

pembelajaran yang menarik dan efektif. Oleh karena itu para pendidik sebagai pelaksana utama kurikulum mesti menjadi komponen yang perlu diberdayakan pada era dan pasca pandemi Covid-19. Berdasar situasi dan kondisi pembelajaran sekarang dan kecenderungan pendidikan pada masa mendatang, para pendidik perlu diberdayakan pada empat kemampuan pokok yakni desain pembelajaran, pengelolaan pembelajaran, komunikasi efektif-profesional, dan kemampuan teknis ke-media-an.

**Pertama**, desain pembelajaran. Konsep belajar personal pada era dan pasca pandemi Covid-19 menuntut pendidik untuk dapat merancang (bahan) pembelajaran dalam bentuk multimedia berbasis komputer. Rancangan pembelajaran multimedia dianggap unggul karena dapat mengoptimalkan fungsi-fungsi sensori (penginderaan) peserta didik dalam menangkap pesan-pesan pembelajaran, untuk selanjutnya diproses dalam struktur kognitif peserta didik, baik struktur kognitif jangka pendek (*long term memory*) maupun jangka panjang (*long term memory*). Mayer (2017) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa peserta didik dapat belajar lebih baik dari instruksi multimedia (perpaduan kata-kata, suara, dan grafik) berbasis komputer daripada hanya dari kata-kata. Rancangan pembelajaran multimedia dapat diaplikasi dalam dua bentuk pembelajaran, yakni pembelajarann daring (*onlinelearning*) dan pembelajaran tatap muka (*face-to-face/ offline learning*). Rancangan pembelajaran *online-offline* merupakan kebutuhan pembelajaran pada era dan pasca pandemi Covid-19.

Rancangan pembelajaran multimedia dapat melayani kebutuhan individu dalam beragam kemampuan literasi dan kesempatan akses. Hal itu sejalan dengan rekomendasi penelitian yang dilakukan [Viner dan kawan-kawan](#). Mereka merindukan pendidikan pasca pandemi Covid-19 yang mempertimbangkan faktor kondisi dan perkembangan peserta didik, situasi sosial, dan sosial media ([Viner, et al., 2020](#)). Dengan begitu, rancangan pembelajaran multimedia dapat dilaksanakan pada model

pembelajaran campuran (*hybrid/blended learning*). Pembelajaran campuran telah dipromosikan sebagai salah satu model pembelajaran pada revolusi industri 4.0, yakni pembelajaran yang memadukan pembelajaran *online* dan *offline* dalam beragam bentuk. Penelitian-penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa pembelajaran campuran, seperti *Flipped/Inverted Classroom* dalam beragam aplikasi (*Facebook, Google Classroom, WhatsApp*, dll) dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik (Eldy, et al., 2019; Kinteki, et al., 2019; Midun, et al., 2019; Rorimpandey, et al., 2019; Wang & Zhu, 2019).

**Kedua**, pengelolaan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran personal bukan membiarkan peserta didik “berenang” sendirian pada lautan data digital. Beban kognitif, beban emosional, dan disorientasi belajar yang dialami peserta didik pada belajar online atau belajar dengan Google (Noteborn & García, 2016; Chen, et al., 2017; Millćević, et al., 2017) justru menuntut kemampuan pendidik untuk mengelola pembelajaran lebih dari sekedar mengelola pembelajaran pada kelas-kelas nyata. Pengelolaan pembelajaran kelas maya-virtual tidak hanya upaya mengatasi masalah-masalah klasik dalam pembelajaran, seperti tingkah laku yang ingin mendapat perhatian orang lain (*attention getting behaviors*), tingkah laku ingin menunjukkan kekuatan (*power seeking behaviors*), tingkah laku menyakiti orang lain (*revenge seeking behaviors*), kurang kohesif, reaksi negatif. Pengelolaan pembelajaran personal- mandiri-daring lebih menekankan penyiapan beragam bantuan belajar (*scaffolding*) bagi peserta didik.

Bantuan-bantuan belajar yang disediakan bertujuan supaya peserta didik dapat dan terus belajar mengembangkan potensi dirinya. Bantuan belajar, terutama diberikan kepada peserta didik yang memiliki pengetahuan awal (*prior knowledge*) dan prestasi akademik rendah (Raes, et al., 2012). Dengan begitu, pengelolaan pembelajaran difokuskan pada aktivitas menuntun peserta didik dalam belajar mandiri. Pilihan bentuk-bentuk bantuan belajar

disesuaikan dengan tingkat perkembangan, kesulitan belajar, orientasi belajar, pilihan (sumber) belajar, kecepatan belajar, dan tingkat retensi setiap peserta didik (Belland, 2014; Midun, et al., 2020).

Oleh karena itu setiap pendidik perlu memiliki dan mengembangkan kemampuan untuk melakukan analisis pembelajaran, kreativitas, fleksibilitas, toleransi, kesabaran, dan berpikir positif. Ia mesti kreatif memilih dan menggunakan strategi pembelajaran inovatif, fleksibel dalam mengimplementasi metode, strategi, dan teknik pembelajaran, dan bersikap sabar, toleran, dan berpikir positif terhadap setiap (ritme) perubahan dan perkembangan (yang beragam) yang dialami peserta didik sebagai dampak dari aktivitas belajarnya. Kemampuan-kemampuan ini diperlukan, tidak hanya pada pembelajaran pada kelas tatap muka (*face-to-face class*) tetapi juga pembelajaran pada kelas maya (*virtual class*) dan pembelajaran pada kelas “ruang kehidupan” (*life space class*).

**Ketiga,** komunikasi efektif-profesional. Pendekatan pembelajaran dan pendidikan pada era revolusi industri 4.0 dan Covid-19 membuat perbedaan sifat formal dan informal pendidikan semakin tipis (Praherdhiono, et al., 2020). Oleh sebab itu banyak komunikasi pembelajaran dilakukan secara personal dan informal. Pada kondisi seperti ini, para pendidik mesti (tetap) bersikap profesional dalam melakukan komunikasi pembelajaran. Agar komunikasi pembelajaran (*online*) tetap bersifat formal, maka para pendidik menghindari konten-konten yang bersifat pribadi, pornografis, dan bersendagurau berlebihan, serta mempertahankan batasan profesional dan mentaati kode etik keprofesionalan (Young, 2020). Secara rinci Caprice Young menyebut enam sikap dan strategi yang harus dilakukan agar pembelajaran *online* tetap berjalan dalam relasi profesional: 1) tetap menyadari dan menempatkan diri sebagai seorang professional; 2) memperhatikan lingkungan dan kondisi (sosial) yang ada, 3) tidak memberikan (*submit/post*) informasi yang bersifat pribadi; 4) tidak membagi

(*share*) atau membahas topik-topik yang tidak pantas, misalnya hal-hal yang bersifat seksual-pornografi, ilegal, dan berprasangka; 5) membantu dan menuntun peserta didik secara adil, sabar, dan bijaksana, dan 6) tekun dan setia membantu mengatasi hambatan dan masalah belajar yang dialami peserta didik (Young, 2020). Dengan memiliki kemampuan-kemampuan dan karakter-karakter ini, para pendidik dapat mengoptimalkan konsep pembelajaran personal, baik secara *offline* maupun *online*.

**Keempat**, keterampilan teknis ke-media-an. Implementasi pembelajaran personal berbasis elektronik, menuntut para pendidik untuk tidak hanya menguasai konsep dan strategi implementasi, tetapi juga keterampilan teknis. Dia belajar untuk merancang (bahan) multimedia, kanal-kanal belajar *online*, menemukan dan menggunakan sumber-sumber belajar dengan cepat dan tepat. Kemampuan-kemampuan (teknis) ini sangat diperlukan untuk menuntun dan membimbing belajar peserta didik, baik secara *offline* maupun *online*.

## **Orang tua Peserta Didik**

Pada konteks pandemi Covid-19 (dan pasca pandemi) orang tua memainkan peran krusial pada pendidikan anak. Walaupun sebelum wabah Covid-19 banyak orang tua di seluruh dunia telah berhasil mendidik anak-anak mereka di rumah, namun hal itu tidak dapat digeneralisasi pada seluruh populasi orang tua (Burgess & Sievertsen, 2020). Sebab masih banyak orang tua yang “cuci” tangan terhadap pendidikan anak. Namun demikian, kebijakan belajar dari rumah pada masa pandemi Covid-19 merupakan perintah kepada mereka untuk “kembali” memerankan diri sebagai pendidik (penting) bagi putra-putrinya.

Pemberdayaan orang tua difokuskan pada penemuan kembali (reinversi) perannya sebagai pedagog bagi anak-anak. Sebagai pedagog, orang tua mesti berperan sebagai desainer, pengelola, dan fasilitator belajar bagi putra-putrinya di rumah.

Pertama, desainer pembelajaran. Sebagai desainer pembelajaran orang tua mesti merancang aktivitas-aktivitas harian dengan motif-motif edukatif. Metode pelaksanaannya bukan perintah belajar, melainkan ada bersama dan belajar bersama anak-anak sebagai rekan belajar. Orang tua ada bersama putra-putrinya pada setiap aktivitas harian di rumah, seperti kerja tangan, menyimak berita TV atau YouTube, mencari dan menemukan sumber-sumber belajar, membaca buku atau Google, menyelesaikan tugas, membahas masalah, dll. Rancangan (waktu) pelaksanaannya melibatkan anak-anak.

Kedua, pengelola pembelajaran. Peran orang tua sebagai pengelola pembelajaran dapat mereka tunjukkan dengan menciptakan kondisi fisik dan sosial yang kondusif, yakni kondisi-kondisi yang memungkinkan semua aktivitas (belajar) berjalan efektif dan menyenangkan. Kondisi-kondisi fisik mencakup kebersihan rumah, sirkulasi udara dalam rumah, dan penataan rumah yang indah. Kemudian kondisi-kondisi sosial berupa penciptaan komunikasi inklusif dan relasi yang hangat, ramah, simpatik, dan saling menghargai. Pada kondisi-kondisi (sosial) seperti ini, semua aktivitas (belajar) di rumah dialami sebagai peziarahan bersama orang tua dan anak.

Ketiga, fasilitator belajar. Sebagai fasilitator belajar peserta didik, orang tua berperan membantu memudahkan belajar putra-putrinya. Orang tua mesti aktif dan kreatif menyediakan dan atau menunjuk sumber-sumber belajar, melayani konsultasi pemecahan masalah belajar, membantu menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan belajar mandiri bagi putra-putrinya.

Peran-peran tersebut tentu saja menghadapi tantangan tat kala orang tua memiliki tingkat kemampuan literasi, finansial, dan latar belakang pendidikan yang sangat beragam. Namun demikian, agar kualitas pendidikan tidak menurun drastis dan perkembangan potensi peserta didik tidak stagnan selama era pandemi Covid-19, maka koordinasi dan komunikasi segi tiga

antara pemerintah, sekolah, dan keluarga wajib dilakukan. Koordinasi dan komunikasi yang dilakukan terutama bertujuan agar orang tua dapat mengoptimalkan peran-peran pedagogi mereka dalam mendidik putra-putrinya di rumah. Tidak adanya koordinasi sekolah/pendidik dan keluarga/orang selama ini merupakan salah satu sebab terhambatnya implementasi kebijakan belajar dari rumah.

## **PENUTUP**

Pandemi Covid-19 berdampak buruk terhadap peradapan manusia pada semua lini kehidupan. Pada bidang pendidikan, pembelajaran tidak dapat berjalan normal dan secara minimalis. Banyak sekolah dan kampus di seluruh dunia “ditutup” sementara waktu. Di Indonesia, pendidikan dan pembelajaran diinstruksikan untuk dilaksanakan di rumah dan dianjurkan bersifat daring-elektronik. Implementasinya menuntut partisipasi aktif peserta didik, pendidik, dan orang tua.

Namun demikian, kebijakan ini kurang atau tidak berjalan efektif. Sebab tingkat literasi, ekonomi, dan latar belakang pendidikan yang dimiliki para pendidik dan orang tua sangat beragam, serta rendahnya habitus belajar mandiri dan regulasi diri peserta didik. Agar dampak buruk wabah Covid-19 pada bidang pendidikan tidak semakin parah, maka diperlukan strategi pemberdayaan para pelaku utama pendidikan, seperti seperti peserta didik, pendidik, dan orang tua.

Peserta didik diberdaya agar memiliki regulasi diri, yakni perasaan, tindakan, dan pemikiran yang dihasilkan sendiri dan diarahkan secara teratur untuk pencapaian tujuan. Dengan memiliki regulasi diri, mereka dapat merencanakan aktivitas belajar, menetapkan tujuan belajar, mengorganisasi, memonitoring, mengatur, dan menilai belajarnya sendiri, serta perintah kepada diri sendiri untuk melakukan upaya-upaya belajar



mandiri. Kemudian pemberdayaan para pendidik ditekankan pada kemampuan mendesain dan mengelola pembelajaran, melakukan komunikasi edukatif profesional, dan kemampuan-kemampuan teknis ke-media-an. Sehingga mereka dapat melaksanakan pendidikan dalam beragam bentuk dan situasi dan (tetap) melayani peserta didik secara profesional. Selanjutnya pemberdayaan orang tua difokuskan pada penemuan kembali (reinvestasi) peran mereka sebagai pedagog bagi anak-anak. Peran-peran pedagogi mereka diwujudkan dalam bentuk rancangan aktivitas harian (bersifat edukatif) di rumah, mengelolanya, dan membantu memudahkan belajar anak-anak, serta memberi kesempatan kepada putra-putrinya untuk mengembangkan kemampuan belajar mandiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Belland, R. B. (2014). "Scaffolding: Defenition, Current Debate, and Future Direction", Spector, M.J., Merrill, D.M., Elen, J., & Bishop, J. M. (Eds.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology (Fourth Edition)*, (pp. 505-518). AECT-New York: Springer.id
- Burgess, S. & Sievertsen, H.H. (2020). "Schools, Skills, and Learning: The Impact of Covid-19 on Education", <https://voxeu.org/article/impact-covid-19-education>, diakses 13 Mei 2020.
- Cazan, A. M. (2014). "Self-Regulated Learning and Academic Achievement In The Context of Online Learning Environments", *The 10<sup>th</sup> Internastional Scientific Conference e-Learning and Software fo Education Bucharest, April 24-24*, 90-95.
- Chen, C. S. (2002). "Self-Regulated Learning Strategies and Achievement In An Introduction to Information System Course", *Information Technology, Learning, and Performance Journal*, 20(1), 11-25.
- Chen, O., Woolcott, G., & Sweller, J. (2017). "Using cognitive load theory to structure computer-based learning including MOOCs", *Journal of Computer Assist Learning*, 33, 293-305.

- Darwin, M.M. "Pascakorona: Inovasi sebagai Ideologi Global", *Kompas*, 16 Mei 2020, p. 6.
- Eldy, E.F., Wui, J.C.H., Butai, S.N., Basri, N.F., Awang, H., Din, W.A., & Arshad, S. E. 2019. Inverted Classroom Improves Pre-University Students Understanding on Basic Topic of Physics: The Preliminary Study. *Journal of Technology and Science Education (JOTSE)*, 9(3), 420-427.
- Fermin, T. M. & Carmen, G.T.M. (2004). "Self-regulated Learning: Current and Future Direction", *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 2 (1) (Google Scholar).
- Hanifi, M. "Percepatan Obat Covid-19", *Kompas*, 8 Mei 2020, p. 6.
- Harmadi, S.H.B. "Pandemi di Puncak Bonus Demografi", *Kompas*, 16 Mei 2020, p.6.
- <https://www.liputan6.com/global/read/4221700/9-hal-ini-bakal-terjadi-di-dunia-usai-pandemi-corona-covid-19-berakhir#>, diakses 17 Mei 2020.
- Irianto, S. (2020). "Refleksi Hukum-Kultural Wabah", *Kompas*, 18 Mei 2020, p. 6.
- Keliat, M., "Tatanan Dunia Pasca-Covid-19", *Kompas*, 13 Mei 2020, p.7.
- Kinteki, R., Setyosari, P., Sumarmi, & Ulfa, S. (2019). "The Effect of Flipped Classroom Models and Self-efficacy On Students Concept Understanding and Application of The Hydrology", *Ecology, Environment, and Conservation*, 25 (May Suppl.), 116-122.
- Koksal, M. S. & Yaman, S. (2012). "An Investigation of The Epistemological Predictors of Self-Regulated Learning of Advanced Science Students", *Winter*, 21(2), 45-54.
- Koro, M., Djamika, T. E., & Ramli, M. (2017). "Self-Regulated Learning sebagai Strategi Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Transformasi Pendidikan Abad 21 Untuk Mengembangkan Pendidikan Dasar Bermutu dan Berkarakter* (pp.788-795). Malang: Program Studi Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Malang.

- Lie, A. "Belajar di Rumah", *Kompas*, 15 April 2020, p. 7.
- Maftoon, P. (2014). "Using Self-Regulation to Enhance EFL Learners' Reading Comprehension", *Journal of Language Teaching and Research*, 5(4), 844-855.
- Mayer, R.E. (2017). "Using Multimedia For e-learning". *Journal of Computer Assist Learning*, 33,403-423.
- Midun, H., Degeng, I.N.S., Kuswandi, D., & Ulfa, S. (2019). "Effects of Inverted Classroom and Self-Regulated Learning on Conceptual Learning", *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 8(2),181-201.
- Midun, H., Degeng, I.N.S., Kuswandi, D., & Ulfa, S. (2020). "Millennial Learner Scaffolding Needs: A Comparative Study at STKIP Saint Paul Ruteng, Flores, Indonesia", *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*,404, 224-230.
- Millčević,-K.A., Vesin,B.,Ivanović,M.,Budimac,Z.,&Jain,C.L.2017. *E-Learning Systems Intelligent Techniques for Personalization*. Switzerland: Springer.
- Nejabati, N. (2015). "The Effects of Teaching Self-Regulated Learning Strategies On EFL Students' Reading Comprehension", *Journal of Language Teaching and Research*, 6(6), 1343-1348.
- Ningsih, R., Degeng, I.N.S.,Triyono, Ramli, M. (2019). "Academic Self Concept: The Importance to Junior High School Student", *International Research Journal Of Multidisciplinary Studies*, 5 (4), 1-10.
- Noteborn, G.C.M. & García, G.E. (2016). "Turning MOOCS Around: Increasing Undergraduate Academic Performance by Reducing Test-Anxiety in a Flipped Classroom Setting", *Emotions, Technology, and Learning*, 3-24. (Google Scholar).
- Oliver, M. (2013). "Learning Technology: Theorising The Tools We Study", *British Journal of Educational Technology*, 44(1), 31-43.
- Pionera, M., Degeng, I.N.S., Widiati, U., Setyosari, P. (2019). "Implementation of Learning Methods and Levels of Self

- Regulated Learning in Writing”, *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(2), 481-489.
- Praherdhiono, H., Adi, E.P., Prihatmoko, Y., & Nindigraha, N. (2020). “Mengapa Pengembangan Sumber Daya Manusia Diutamakan Di Era dan Pasca Pandemi ?”, dalam Praherdhiono, H., Adi, E.P., & Prihatmoko, Y. (Eds.), *Implementasi Pembelajaran Di Era Dan Pasca Pandemi Covid-19*. Malang: Seribu Bintang.
- Raes, A., Schellens, T., Wever, B. De., Vanderhoven, E. (2012). “Scaffolding Information Problem Solving In Web-based Collaborative Inquiry Learning”, *Computers & Education*, 59(1), 82–94.
- Rambe, P. & Nel, L. (2015). “Technological Utopia, Dystopia and Ambivalence: Teaching With Social Media At A South African University”, *British Journal of Educational Technology*, 46(3), 629-648.
- Rorimpandey, W.H.F., Degeng, I.N.S., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2019). “The Influence of Hybrid Learning Models on the Conceptual Science Education of Elementary School Teachers”, *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 8(2), 69-180.
- Schunk, D. H. & Zimmerman, B.J. (2007). “Influencing Children’s Self-Efficacy and Self-Regulation of Reading and Writing Through Modeling”, *Reading & Writing Quarterly*, 23(1), 7-25.
- Setyosari, P. (2019). “Belajar Abad Ke-21 dan Era Revolusi Industri 4.0”, Dalam Praherdhiono, H., Setyosari, P., & Degeng, I.N.S. (Eds.), *Teori dan Implementasi Teknologi Pendidikan Era Belajar Abad 21 dan Revolusi Industri 4.0*. Malang: CV. Seribu Bintang, pp. 17-42.
- Sweller, J., Merriënboer, J. J. G. V., & Paas, F. G. W. C. 1998. “Cognitive architecture and instructional design”, *Educational Psychology Review*, 10(3), 251–296.
- Tahir, D.S. “Pemikiran dan Persiapan Strategi Pasca-Covid-19”, *Kompas*, 19 Mei 2020, p. 6.

- Tongchai, N. (2016). "Impact of Self-Regulation and Open Learner Model On Learning Achievement In Blended Learning Environment", *International Journal of Information and Education Technology*, 6(5), 343-347.
- Viner, R.M., Russell, S.J., Croker, H., Packer, J., Ward, J., Stansfield, et al. (2020). "School Closure and Management Practices During Coronavirus Outbreaks Including Covid-19: A rapid Systematic Review", *Lancet Child Adolesc Health*, 4, 397-404.
- Wang, K & Zhu, C. 2019. MOOC-Based Flipped Learning in Higher Education: Students' Participation, Experience and Learning Performance. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16, 1-16.
- Xie, K., Hensley, L.C., Law, V., Sun, Z. (2019). Self-regulation as a function of perceived leadership and cohesion in small group online collaborative learning. *British Journal of Educational Technology*, 50(1), 456-468.
- Yen, M.-H., Chen S., Wang, C.-Y., Chen, H.-L., Hsu, Y.-S., Liu, T.-C. (2018). "A Framework for Self-Regulated Digital Learning", *Journal of Computer Assist Learning*, 34, 580-589.
- You, J. W. (2016). "Identifying significant indicators using LMS data to predict course achievement in online learning", *Internet and Higher Education*, 29, 23-30.
- Young, C. (2020). "Guidelines for Teachers to Avoid Pitfalls in an Online Learning Environment", <https://thejournal.com/articles/2020/05/07/guidelines-for-teachers-to-avoid-pitfalls-in-an-online-learning-environment.aspx>, diakses 13 Mei 2020.
- "Siswa Sulit Akses Internet", *Kompas*, 12 Mei 2020, p. 5.
- Zimmerman, B. J. & Schunk, D. H. (2008). "Motivation: an essential dimension of self-regulated learning", Dalam Schunk, D.H. & Zimmerman, B.J (Eds.), *Motivation and self-regulated learning: Theory, research, and applications* (pp. 1-30). New York: Laurence Erlbaum.
- Zimmerman, B. J. (2013). "From Cognitive Modeling to Self-Regulation: A Social Cognitive Career Path", *Educational Psychologist*, 48(3), 135-147.

# ONLINE LEARNING UNDER COVID-19: IS IT A MATTER?

**Hieronimus Canggung Darong**

English Study Program - Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus

Email: *hieronimusdarong@gmail.com*

## INTRODUCTION

In today's situation, after the outbreak of Covid-19 become a pandemic, an increasing amount of concerns have been struggling to get away from such a terrible virus. Both global and local news have put the issues and recommendations all day long regarding the efforts and anticipation for the spread of the COVID-19. Some have been relatively successful in such efforts. Yet, most of them fail, in preventing the victims in particular, even in countries where modern technology and good health management system like China as the spotlight of the COVID-19, the USA, German, Spain, Italy, Iran or in countries where it is still "poor" and lack of medical tools like Ecuador and India. In those countries, the COVID-19 is just like a "ghost" haunting every minute of human's life. The virus put this globe in "the hot water" regardless of the nation, tribes, religion, and so forth and left massive suspension for every aspect of life.

Let alone in our country- Indonesia, where the COVID-19 also spread and haunt the people. The media and the ruler have been launching the news that hundreds of people died and are contaminated. Policy-makers put out information, recommendations, anticipation, and day-by-day updates on COVID-19 spreading and lethality. The lethality comprises all

aspects of human life, such as civilization and culture, economic, politics, and education. They are just like a dead faint, and yet, to make them “alive,” working from home is suggested.

Dwelling on the education aspect, although it has been a far-off learning model, the Indonesian government has also announced to conduct a teaching and learning process from home to stop the spreading of the COVID-19. This implies that the use of technology is regarded as a useful tool to run all online teaching-learning activities from nursery up to the university level. The question is, “Is it a matter to our condition now?” Notwithstanding the need for further development, a steady education process, and empirical finding claiming that virtual space has many benefits and its expansion into the education field will likely continue, the question above, as put into practice, is still questionable.

This article tries to answer the question by focusing on the online teaching-learning that has been being required to be utilized exclusively due to the COVID-19 pandemic and its challenges. As a reminder, brief highlights of teaching and learning, empirical findings of online learning are provided as the basis for the discussion. Finally, concluding remarks and suggestions are offered in the last section of the article.

## **TEACHING AND LEARNING**

There are many definitions of teaching. Traditionally, teaching controls the class, delivering information as stated in the curriculum, syllabus, and or lesson plan. As such, the teaching process usually endures textbooks, worksheets, which subsequently followed by evaluation and scoring. For many teachers, and the writer’s own experience, teaching is just imparting knowledge. Indeed, it is not good for it is not sufficient. Therefore, it should be replaced by employing a particular method and strategy for its effectiveness.

As such, Rogers (1983) states that teaching should implant the students' strong willingness to learn. In this context, after being taught, the students should be able to learn actively and independently. Shortly, teaching has to make student's active learning. Further, stressing on language, Brown (2001) states that teaching should cover cognitive, affective, and linguistic principles. These three principles should be employed in such a way that they might construct meaningful learning and meet learner needs.

On the other hand, learning may comprise two essential aspects that are meaningless and meaningful learning (Brown, 2001; Rogers, 1983). The first refers to the student's brain. In this regard, students are only concerned with the cognition domain and usually strictly cope with the curriculum. This kind of learning provides no personal feeling or meaning and does not have any value—the latter deals with significant and experiential learning. Aside from the brain, students engage with personal feelings, experienced something new without being oppressed by any rule. It should lead to better long-term retention resulting from their engagement.

In the meantime, social constructivist learning theory, as coined by Vygotsky claimed that learning is not always an individual process but a social process in which knowledge construction may occur (Maphosa & Wadesango, 2017). In this case, learning does not solely take place within the individual and is more meaningful if it takes place when individuals are engaged in social activities. The activities are concerned with how an individual involves and interacts in a specific community where knowledge construction occurred.

Pushing ahead further, when we try to interrelate teaching and learning, it seems that they are two sites of the same coin. As such, something taught is something learned. A particular subject cannot be taught before it is learned (Rogers, 1983). This implies that teachers have to learn before teaching. Teaching is simply one



of the obligations that may affect learning. On the other hand, the students can learn without being taught, that is, by teaching themselves. In this case, teaching themselves deals with how the students personalize and experience something actively with or without the help of others (active learning). This is supported by Linville (2016), saying that without involving in the physical setting of the classroom, a human can work and learn independently by recording thoughts in some journals, textbooks, internet (online learning), or other sources.

Regarding the explanation above, teaching might be regarded as more difficult than learning. The matter is not whether the teachers must be more informative and knowledgeable than their students, but because the ultimate goal of teaching is to engage students to learn actively. Then, to meet demands, the teachers must continually assess their approaches, techniques, and media to teaching and student retention that eventually drive students to learn actively and independently.

In point of fact, under COVID-19, it is abundantly clear that we ought to work, teach, and learn from home utilizing the virtues of online (virtual) system expecting students to learn in question. And yet, a crucial question might appear. If students are expected to have so, is it really it is? This question and the suggested online teaching-learning under the COVID-19 provokes the writer to highlight the online learning about the goal and aspects involved in both teacher and student sides in the following sections.

## **ONLINE LEARNING**

One of the educational models that have attracted the attention of Indonesian students and almost all parts of this globe is online learning. It is the only alternative that can be utilized under the pandemic of COVID-19. It is not only useful for keeping the students to learn, but the hidden mission is also to prevent the spread of the virus. In other words, online learning has been

promoted as more effective and convenient than face-to-face educational environments and provides more opportunities for learners to continue their learning activity under the COVID-19 pandemic. In this regard, more and more instructions and advice are promoted to implement in this learning system. Various online learning models have been introduced, such as Edmodo, google classroom, zoom, which is currently being debatable to its legacy and privacy. Then, a very crucial question raised is whether or not this online learning model has answered the needs of our educational values. This is a difficult question to answer.

To answer the question, there is a need to scrutinize the online learning itself. It is simply regarded as a sufficient example of technology integration utilizing some programs and applications following particular requirements and ICT based. This is to say that the shifting paradigm of teaching and learning from face-to-face interaction to virtual interaction requires teachers to be aware of their technology skills to decide what and how to teach. The technology offers a paramount role and provides some potential benefits to facilitate and assist teachers in designing teaching and learning, which can promote knowledge and competencies and communication and problem-solving skills in students' assessment activities (Mimirinis, 2018; Redecker & Johannessen, 2013).

Moving ahead to more complex scrutiny, several studies have overviewed online learning putting out some different findings. For instance, online learning initially was a high potential of virtual practice but eventually could go off for some reasons such as laziness, lack of time, slowness, and fear of being judged wrong by more advanced people (García-monge, González-calvo, & Bores-garcía, 2018). Meanwhile, having limited confidence in using technology to facilitate specific concepts or skills, support creativity, and to scaffold students to learn complex concepts was another influence to conduct online learning (Kafyulilo & Keengwe, 2014). In this respect, such teacher and student

perceptions encourage them to reluctantly employ online learning in their teaching activities.

Along the line of this argument, other studies investigated students' computer/Internet self-efficacy for online learning readiness and a comparison with face to face learning. The result showed that students' computer/Internet self-efficacy had a mediated effect not only on online learning perceptions and online discussion scores but also on online learning perceptions and course satisfaction (Wei & Chou, 2020). Meanwhile, compared with students' understanding of face to face, face-to-face learning perception was found higher than online learning in terms of social interaction, social presence, and satisfaction (Bali & Liu, 2018).

Others concern with potential predictors of online student engagement such as personal (attitude), social (subjective norms), and control (perceived behavioral control) factors (Alqurashi, 2018; Drossel, Eickelmann, & Gerick, 2017; Palvia et al., 2018; Salleh & Laxman, 2014). These predictors were claimed to implement and manifest the online learning that subsequently contributes to the learning attainment differently. Aside from those, they claimed that there might be other possible predictors that significantly influence online learning practices. As such, teachers must tackle student engagement by evolving and providing some robust strategies from which students can be actively involved.

Unlikely, others put forward the impact of online learning, making the teachers learn actively and more resourceful than the students. There is no need to doubt the growing demand for flexible online programs. It is an obligation to grab and utilize it to our benefit. As online learning continues to grow, and there is an urgency to keep track of the impact of online courses as a program (Burns, 2013; McCreedy, 2019). By pushing ahead further to identity and attitudes, Rezaei and Latifi (2019) confirmed that the awareness of the intercultural and interlingual issues might be sharpened through online learning. However, identity and attitudes

did not undergo material changes. As such, the teachers need to increase student awareness by considering their sociological and psychological factors that might change their attitude.

Meanwhile, in the Indonesian context, students claimed that the websites instructed by the teachers to visit were not only interesting but also very helpful in attaining their learning goals. And yet, they had difficulties going online due to the practical thing that is a slow internet connection (Kusumo, Nanang, Kurniawan, & Putri, 2012; Zainuddin & Keumala, 2018). The findings are supported by Purrohman (2014), saying that the challenges of the implementation of online learning in Indonesia are internet connections, electricity problems, independent learning habits, tutor/lecturer habits. Other studies revealed that there is a relation of the learning strategies and learner-instructor interaction in online learning. Educational and environmental factors represent the main obstacle in developing e-learning in Indonesia (Astuti, Alexandro, & Purnawarman, 2017; Winarti, Masriyah, Ekawati, & Fiangga, 2019).

By and large, researchers generally agree that online learning is another way of imparting knowledge regardless of factors lurking within it and of benefit in teaching-learning activities. However, things do not always go smoothly. It is, in fact, still partially implemented, and challenges were and still will be somewhere ahead. Regardless of some findings above, the following section delineates more and might be other challenges that possibly occur.

## **DISCUSSION**

In today's "borderless" nations, regardless of meaningful face to face interactions in the physical classroom setting, the online teaching and learning process should be constructed to make the students learn actively and engage them in meaningful activities. Besides, the teachers could design even assess students learning efficiently and effectively. Accordingly, it is understandable that

most educational institutions, at any level, tried to integrate their classroom activities with the use of online learning. In this regard, there is a strong belief that technology, such as the internet providing abundant resources of benefit and real potential to support teaching-learning activities (Mimirinis, 2018; Redecker & Johannessen, 2013).

Accidentally, under the COVID-19 pandemic, this online teaching-learning process has been promoted more in terms of its effectiveness to keep the citizen away from the virus. Schools level from nursery to university, including Indonesia, should get along with this model so that the teachers and students can still move regardless of achieving the pedagogical purposes. Not only the teaching-learning itself but all academic activities attached to it, such as evaluation and scoring, are also conducted online. For those who are familiar with the model, it might be more enjoyable. They felt comfortable since it is more effective and economical. And yet, for those who are not, might feel difficult to cope with.

Despite a growing number of research studies, my initial subjective judgment, as I assisted the children in completing the online tasks, confirm difficult to fill the teachers learning expectation. Having no willingness and being shocked to follow the online learning system, they are reluctant to get along with such an online atmosphere. Mentioning the statements and truly believing them could change some parts of the student learning attitude is one example saying that online learning is challenging. I do think that there might be a million students facing such initial horrible conditions. Regardless of such subjective assumption, there might still be some other challenges putting this model into full of challenges such as facilities, readiness, intimacy, and personal involvement.

It is a truism that the internet facility is essential in implementing online learning. For modern countries, as information and communication technologies have continued advancing, online

learning has become more feasible economically and operationally. However, it does not fall out generally to all countries in this globe. Let alone in our country, Indonesia, not all regions are equipped with good internet facilities. This condition depicts the challenges of online learning to wholly implement and result effectively in the teaching-learning process. As claimed by Kusumo, Nanang, Kurniawan, and Putri (2012); Palvia et al. (2018); Purrohman (2014); Zainuddin, and Keumala (2018), the implementation of online learning might meet the challenge of Internet/mobile technology diffusion. Putting it differently, the widespread adoption and use of the internet and other digital technologies do not evenly distribute in a similar condition, which subsequently contributes to the different effects of online learning.

Pushing ahead further and internet capacity, the firm reliance on implementing online learning yields a readiness. In this respect, it refers to IT acceptance for students, teachers, and parents. Students born in technology and digital era (digital native) are assumed to know better than their teachers as digital immigrants and or their parents as digital tourists. Then the questions are, do our children have sufficient knowledge on ICT, internet and subsequently reflect their status as digital natives? Do the teachers digital immigrants who are still learning technology? And do parents use technology as digital tourists?

For those living in the city equipped with a good network, facilities do not still guarantee to answer those questions lucidly. It might be the worst matter for those living in urban having no facilities at all, and the questions might be more challenging and trickier issues. Having been informed with the term online learning tends to be shocking and stressful as the initial judgment previously mentioned. Along this line of phenomena, previous studies revealed people having limited confidence in using technology to facilitate specific concepts or skills is a barrier in online learning (García-monge et al., 2018; Kafyulilo & Keengwe, 2014). Then,

the readiness to cope with technology might also be another challenging aspect of implementing online learning.

Regardless of those two challenges mentioned above, intimacy and humanity are other aspects to deal with. Intimacy is concerned with space conceiving as something out there-something limited and measurable. It gives each of us the sense of being at the center of *where*. This human sense of being “*where*” or the sense of location and direction, makes space is a universal concept. However, despite its universal recognition, space is incorporated differently across aspects, including the teaching-learning process. As such, space refers to both teacher and students, through face to face interaction and verbal and non-verbal behavior, enacting interpersonal relations that subsequently move further to the intimacy and sense of humanity.

Online teaching-learning is also space where both teachers and students meet virtually. They are provided with a forceful prominence of this virtual model and are imposed not to have the expected atmosphere as they are in classroom interaction. Although in some virtual modes there are some changes to meet physically (synchronously) such as video conference, there is no guarantee and being absent, as done asynchronously, to have intimacy and humanity occurring as in the real classroom setting. In other words, the presence of the teacher cannot be replaced by technology. Technology itself is only a tool to help a teacher to teach. In this regard, online learning mitigates intimacy and humanity found in face-to-face real classroom settings (Darling-hammond, Flook, Cook-harvey, Barron, & Osher, 2019; Dincer, Noels, & Lascano, 2019).

Moreover, schools and real classrooms are developed as physically and psychologically secure, personalized learning communities where students feel they belong. Teachers engage in practices that assist and perceive their students well for the sake of discrete needs, interests, readiness for learning, and opportunities

for growth. Then, following Regus' (2020) but pushing further and dwelling deeper to aspects of teaching that online teaching is more on rituality than intimacy under this COVID-19 pandemic. Rituality is only about following some requirements and steps of the virtual modes, and then intimacy is surely being deviated and disregarded.

Having pointed out the space and intimacy, of greater importance is personal involvement. This is another challenge comprising parental involvement, teacher involvement, and student involvement. The *first* is associated with parents' concerns in guiding their children to learn independently at home. Previous research studies highlighted the importance of goal-linked family and community engagement for student success (Chrispeels, 1996; Epstein, 2018; Hornby & Lafaele, 2011; Lehmann, 2018; Mahuro & Hung, 2016). The studies depict that parental involvement is of benefit for students learning. Then, is it smoothly implemented under this sudden COVID-19 online learning? I am in my own doubtless. Referring to what has been mentioned previously, such as facilities and readiness in terms of technology acceptance, this expected involvement might fail. Far too long before the COVID-19, a study found that teachers do not systematically encourage family involvement. Parents do not always participate when they are encouraged to deeply take part in the children learning (Willemse, Thompson, Vanderlinde, & Mutton, 2018). As such, the study conducted in the context of face to face real classroom settings and genuinely online learning might be trickier, and the expected conclusion goes divergently.

The *second* deals with teacher ways in managing the interaction empower personal involvement. In real classroom interactions setting, teachers and students might build up knowledge and expand their thinking process requiring effective use of a variety of techniques and effective implementation of pedagogical intentions to arrive at a particular learning goal



(Atwood, Turnbull, & Jeremy, 2010). The techniques include the consideration of learning opportunities, the use of interactional features, teacher talks, and student responses. These, as noted by Berger, Girardet, Vaudroz, and Crahay (2018), are beneficial in reaching the learning goals. Likely, other previous studies have reported that the interactive interactions wherein opportunities and involvement were evidenced from sustained turns or sequence exchange should be carried out by the teachers in their use of the specific interactional strategy in the meaning negotiation process (Chappell, 2014; Solem, 2016).

In the same line, Rolin-ianziti and Ord (2016) noted that the classroom management is manifested in the classroom interactions in the form of turn-taking and sequence organizations through the proper strategy of interactional features used. The question is, do such interactional strategies mentioned (sequence exchange/turn-taking), meaning negotiation (recast, repair, and elicitation) occur in the online teaching-learning process. Again, reflecting on my own experiences in face-to-face interaction, in certain circumstances, those aspects encountered some barriers and possibly more in the online learning that subsequently lead to achieving the unexpected learning goals. While some challenges of online learning, as mentioned above, give credence to ineffective teacher involvement.

The *third* personal involvement includes student attitude to learn actively. This strong involvement can be achieved by, among other things, teaching students based on their learning needs, interest, and authentic setting. However, as the COVID-19 pandemic, only particular aspects might be involved. Authentic setting or context might not freely be employed as the limited border and space and for some other reasons such as laziness, (García-monge et al., 2018) student personal attitude, social and perceived behavioral controls factors and educational and environmental factors (Drossel et al., 2017; Larmuseau, Desmet, & Depaepe, 2018; Priyanto, 2009; Purrohman, 2014; Salleh & Laxman, 2014). Those aspects might

make student personal involvement out of teacher expectations. This is getting worse as the students are already as being passive/absent-minded in joining a lesson, having no competitive power, and a weak self-initiation simply learn to pass a test, that is, no test no learning or regarding school assignments as burdens. In brief, student involvement in online learning is challenging to cope with.

There are three components to consider regarding the online teaching-learning under the COVID-19: teacher, student, and environment. The components are similar and interrelated in that each contains particular challenges of shaping, field, tenor, and mode of the online classroom discourse. The challenges previously discussed are facility, readiness, intimacy, personal involvement, or even the initial judgment (willingness) that might interrupt and be obstructive. As such, for those familiar with online teaching-learning, the challenges might not be severe as faced by those who are not. For them, these are tricky as they are interrelated with each other. Having no sufficient space and facilities is very crucial and respectively, followed by other challenges. This is to say that as space and facilities are not available, the readiness, intimacy, and personal involvement are still like the ghost haunting the online teaching-learning process.

Regarding the title, “is it a matter?” Of course, it is not. Indeed, the basic line of the question is that online learning has two crucial things. The *first*, as discussed above, the challenges are the global fact that might hinder the implementation of online learning. However, they should not terminate our expectations of learning. It is, of course, pedagogically reasonable to find out how our teachers, at many levels, help their students, particularly those with learning difficulties. It seems that the methods/approaches alone are insufficient to make our students successful in their learning process. Teaching, the virtual way, in particular, should not be seen any longer as an activity to inform but to help our students learn very actively on their own and/or with the help of

others. Whenever we have challenges, this becomes an opportunity for the teacher to show he/she cares about the learner as a person and to learn more. Something taught is something learned. A lesson cannot be taught to the students before it is learned (Rogers,1983).

Meanwhile, a student, his/her learning should be meaningful, resulting from personal involvement and or self-initiation (Follow, 2020). These might occur if a teacher's teaching is based on his/her students' learning needs, interests, and context. Besides, the environment, such as family (parents) and facility, are attached to the smooth online teaching process. They should support in such a way that both teacher and student might achieve learning goals.

Second, the online learning under the COVID-19 has to result in our students' learning and utilize ICT for teaching and learning. It requires an understanding of the nature of communication and interaction by wires, or waves, which is quite different from face-to-face one. With a strong tradition of face-to-face classroom learning, a shift to independent and online learning is suggested. Both teachers and students, even parents, have to be familiar with self-initiative and self-sufficient learners, and versatile in employing online communication technology for the teaching-learning process. Skills and ability to surf the internet for relevant sources and communicate using the internet are mandatory for effective and efficient learning. This habit has to be evolved and internalized by those who particularly involved in education. I realize that it is tricky, as I belong to digital immigrants implying that I am still learning on it. The COVID-19, unconsciously, brings not only to quickly adaptive with technology and digital era but also a pertinent moment to change ways of thinking in teaching and learning. Putting it differently, regardless of the challenges, the COVID-19, with its online learning model, trapped us to move forward and reach the gate of our independency and self-initiation in teaching and learning.

## **CONCLUDING REMARKS AND SUGGESTIONS**

Through this article, I have, thus far, explained though briefly some basic challenges and expectations of the implementation of online teaching-learning. What should be kept in mind is that regardless of the harmful impacts, the COVID-19 reminds us of the importance of online learning. Subsequently, to support the learning activities, there must be some preparations for all stakeholders who deeply involved in its process particularly, teachers, students and environment (parents) who have limited in technology as there is no doubt that technology has and continues to evolve and affect our lives including in teaching-learning activities.

As previously highlighted, there are many well-documented different findings of previous research studies regarding online learning. As suggestions, it should be investigated further for the sake of having a deeper understanding of what and how it, under the COVID-19 in particular, should be. Even though online learning perceived as less social interaction, lacking social presence, and synchronicity, the issue of the complex relationship between teacher and students in the online teaching-learning process, the intimacy might make it interesting and more challenging to do a further study. Besides, claiming some predictors toward interactive processes and stressing that it is of great magnitude to maximize communication with learners in the online classroom, the patterns of interactions and aspects associated with it is another interesting aspect or predictor to investigate the effectiveness of online teaching-learning. A further interesting investigation might be more interesting because, aside from the technology acceptance and personal involvement highlighted by some research studies, other variables such as motivation, perception, and willingness can be included.

In brief, the seemingly endless “online problems” improvising limitless further research studies in addition to that,

employing more focus and variables in the broader area of analysis are suggested to know whether the online learning, particularly under the COVID-19, really a matter or not.

## REFERENCES

- Alqurashi, E. (2018). Predicting Student Satisfaction and Perceived Learning in Online Learning Environments. *Distance Education*, 40(1), 133–148. <https://doi.org/10.1080/01587919.2018.1553562>
- Astuti, E. R., Alexandro, M., & Purnawarman, P. (2017). The Relationship between Indonesian Online Learners' Learning Strategies and Learner-Instructor Interaction in Massive Open Online Course (MOOC). *Humaniora*, 8(3), 253–264.
- Atwood, S., Turnbull, W., & Jeremy, I. M. (2010). Construction of Knowledge in Classroom Talk. *Journal of the Learning Sciences*, 19(3), 358–402. <https://doi.org/10.1080/10508406.2010.481013>
- Bali, S., & Liu, M. . (2018). Students' perceptions toward Online Learning and Face-to-Face Learning Courses. *Journal of Physics: Conference Series*, 1–8. <https://doi.org/doi:10.1088/1742-6596/1108/1/012094>
- Berger, J., Girardet, C., Vaudroz, C., & Crahay, M. (2018). Teaching Experience, Teachers' Beliefs, and Self-Reported Classroom Management Practices : A Coherent Network. *SAGE Open*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/10.1177/2158244017754119>
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by Principle and Interactive Approach to language pedagogy*. New York: Longman Inc.
- Burns, B. A. (2013). Students' Perceptions of Online Courses in a Graduate Adolescence Education Program. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 9(1), 13–25.
- Chappell, P. (2014). Engaging Learners: Conversation-or Dialogic-Driven Pedagogy ? *ELT Journal*, 68(January), 1–11. <https://doi.org/10.1093/elt/cct040>

- Chrispeels, J. (1996). Effective School and Home □ School □ Community Partnership Roles : A Framework for Parent Involvement. *School Effectiveness and School Improvement: An International Journal of Research, Policy and Practice*, 7(4), 297–323. <https://doi.org/10.1080/0924345960070402>
- Darling-hammond, L., Flook, L., Cook-harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2019). Implications for Educational Practice of the Science of Learning and Development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 1–44. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Dincer, A., Noels, K. A., & Lascano, D. I. V. (2019). Self-Determination and Classroom Engagement of EFL Learners : A Mixed-Methods Study of the Self-System Model of Motivational Development. *SAGE Open*, 1–15. <https://doi.org/10.1177/2158244019853913>
- Drossel, K., Eickelmann, B., & Gerick, J. (2017). Predictors of Teachers' Use of ICT in School – The Relevance of School Characteristics, Teachers' Attitudes, and Teacher Collaboration. *Educ Inf Technol*, 22(2), 551–573. <https://doi.org/10.1007/s10639-016-9476-y>
- Epstein, J. L. (2018). School, Family, and Community Partnerships in Teachers' Professional Work. *Journal of Education for Teaching*, 44(3), 397–406. <https://doi.org/10.1080/02607476.2018.1465669>
- Follow, B. A. J. (2020). Maintain Excellence in Online Teaching While Addressing Learner Challenges. *On-Line*, 27 April(<http://www.drbruceajohnson.com/resources-and-store>).
- García-monge, A., González-calvo, G., & Bores-garcía, D. (2018). I like the idea but ...': The Gap in Participation in a Virtual Community of Practice for Analysing Physical education. *Open Learning: The Journal of Open, Distance, and e-Learning*, 34(3), 257–272. <https://doi.org/10.1080/02680513.2018.1505486>
- Hornby, G., & Lafaele, R. (2011). Barriers to Parental Involvement in Education : an Explanatory Model. *Educational Review*,

- 63(1), 37–52. <https://doi.org/10.1080/00131911.2010.488049>
- Kafyulilo, A., & Keengwe, J. (2014). Teachers' Perspectives on Their Use of ICT in Teaching and Learning : A Case study. *Educ Inf Technol*, 19(4), 913–923. <https://doi.org/10.1007/s10639-013-9259-7>
- Kusumo, Nanang, S. M., Kurniawan, F. B., & Putri, N. I. (2012). E-Learning Obstacle Faced by Indonesian Students. *The Eighth International Conference on eLearning for Knowledge-Based Society*, (23–24 February), 1–4.
- Larmuseau, C., Desmet, P., & Depaepe, F. (2018). Perceptions of Instructional Quality: Impact on Acceptance and Use of an Online Learning Environment. *Interactive Learning Environments*, 27(7), 953–964. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1509874>
- Lehmann, J. (2018). Parental Involvement : An Issue for Swiss Primary School Teacher Education. *Journal of Education for Teaching*, 44(3), 296–308. <https://doi.org/10.1080/02607476.2018.1465626>
- Linville, H. A. (2016). ESOL Teachers as Advocates: An Important Role ? *Tesol Journal*, 7(1), 98–131. <https://doi.org/10.1002/tesj.193>
- Mahuro, G. M., & Hungi, N. (2016). Parental Participation Improves Student Academic Achievement : A case of Iganga and Mayuge Districts in Uganda. *Cogent Education*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2016.1264170>
- Maphosa, C., & Wadesango, N. (2017). Questioning ' Questioning ': Examining the Use of Questioning as an Interactive Teaching Tool in Higher Education. *Journal of Communication*, 7(1), 111–117. <https://doi.org/10.1080/0976691X.2016.11884889>
- Mccready, S. (2019). High-Impact Practices in Online Education. *Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning*, 35(100–102), 1–3. <https://doi.org/10.1080/02680513.2019.1624516>

- Mimirinis, M. (2018). Qualitative Differences in Academics' Conceptions of e-Assessment. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 44(2), 1–16. <https://doi.org/10.1080/02602938.2018.1493087>
- Palvia, S., Aeron, P., Gupta, P., Mahapatra, D., Parida, R., Rosner, R., & Sindhi, S. (2018). Online Education : Worldwide Status, Challenges, Trends, and Implications. *Journal of Global Information Technology Management*, 21(4), 233–241. <https://doi.org/10.1080/1097198X.2018.1542262>
- Purrohman, P. S. (2014). Challenges for Higher Education Distance Learning in Indonesia. *Research Gate. Unmuh*, 1–7. <https://doi.org/Accessed from https://sites.google.com/site/yeuann/concepts-frameworks-ideas/using-Whatsapp-as-a-tool-for-mobile-small-group-learning UT>
- Redecker, C., & Johannessen, Ø. (2013). Changing Assessment - Towards a New Assessment Paradigm Using ICT. *European Journal of Education*, 8(1), 79–85. <https://doi.org/10.2307/23357047>
- Regus, M. (2020, April). Agama Mati Gaya. *Media Indonesia*.
- Rezaei, S., & Latifi, A. (2019). Iranian EFL Learners ' Identity Construction in A Critical Reflective Course : A Case of an Online Course. *Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning*, 35(1), 63–81. <https://doi.org/10.1080/02680513.2019.1632700>
- Rogers, C.. (1983). *Freedom to Learn for the '80s*. New York: Merrill.
- Rolin-ianziti, J. C., & Ord, C. (2016). Variations on the IRE Pattern in a French Beginner Task-based Classroom. *The Language Learning Journal ISSN: 46*(4), 343–356. <https://doi.org/10.1080/09571736.2015.1124445>
- Salleh, S. M., & Laxman, K. (2014). Investigating the Factors Influencing Teachers' Use of ICT in Teaching in Bruneian Secondary Schools. *Educ Inf Technol*, 19(4), 747–762. <https://doi.org/10.1007/s10639-013-9251-2>
- Solem, M. S. (2016). Negotiating Knowledge Claims : Students ' Assertions in Classroom Interactions. *Discourse Studies*, 18(6), 737–757. <https://doi.org/10.1177/1461445616668072>



- Wei, H., & Chou, C. (2020). Online Learning Performance and satisfaction : Do Perceptions and Readiness matter ? *Distance Education*, 41(1), 48–69. <https://doi.org/10.1080/01587919.2020.1724768>
- Willemse, T. M., Thompson, I., Vanderlinde, R., & Mutton, T. (2018). Family-school Partnerships : A Challenge for Teacher Education. *Journal of Education for Teaching*, 44(3), 252–257. <https://doi.org/10.1080/02607476.2018.1465545>
- Winarti, A., Masriyah, Ekawati, R., & Fiangga, S. (2019). Blended Learning as A Learning Strategy in the Disruptive Era. *Journal of Physics: Conference Series*, 1–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012127>
- Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2018). Blended Learning Method within Indonesian Higher Education Institutions. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 6(2), 69–77.

# EFEKTIFITAS PERKULIAHAN DARING DI UNIKA SANTU PAULUS RUTENG SELAMA PANDEMI COVID-19

**Oleh: José Nelson Maria Vidigal**

## **PENDAHULUAN**

Berdasarkan surat edaran pelaksana tugas Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Nomor 1 Tahun 2020 tentang Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Perguruan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dan Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 34 Tahun 2020 menginformasikan bahwa, seluruh pelayanan kepada Perguruan Tinggi Swasta tetap dilaksanakan secara daring. Selama masa pandemi infeksi Covid-19, pemimpin Perguruan Tinggi harus betul-betul melakukan pemantauan bahwa dosen dan tenaga kependidikan melaksanakan tugas secara WFH, serta mahasiswa melaksanakan pembelajaran dari rumah (Study From Home). Ujian Tengah Semester (UTS) dan ujian sidang dilaksanakan secara daring.

Tidak dapat dipungkiri bahwa, abad ke-21 merupakan sebuah tuntutan bagi Perguruan Tinggi untuk menerapkan suatu lingkungan belajar yang moderen. Segala daya dan upaya tentu dikerahkan untuk mewujudkan pendidikan berbasis daring yang akan menjadi kekuatan utama dunia pendidikan pada Tahun 2025 nanti (Palvia, dkk, 2018). Penggunaan teknologi informasi secara terbuka menjadi momentum untuk memfasilitasi pembelajaran/ perkuliahan yang lebih baik serta mengurangi masalah pembelajaran tradisional yang tertutup. Berbagai platform dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran daring termasuk

*mobile learning* melalui aplikasi *WhatsApp*. Pembelajaran daring hendaknya tidak dijadikan sebagai sarana yang memberikan manfaat semata, tetapi juga dijadikan sebagai bagian formal dan terstruktur dalam kehidupan sehari-hari (Holland, 2019).

Pencapaian pembelajaran yang efektif merupakan sebuah proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan sehingga terjadi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang bermakna. Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap positif pada diri individu, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan pembelajaran ini dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satunya ialah penggunaan media sebagai sarana pembelajaran daring. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan akan meningkatkan pengalaman pembelajaran dan mempertinggi hasil pembelajaran.

## **Konsep Strategi Pembelajaran**

Definisi awal bidang teknologi pembelajaran difokuskan pada media pembelajaran yang merupakan peralatan fisik yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Media tersebut dapat diaplikasikan dengan baik berdasarkan strategi pembelajaran, seperti: strategi ceramah, presentasi, demonstrasi, diskusi, latihan dan praktik, tutorial, pembelajaran kooperatif, simulasi, permainan, dan strategi inkuiri.

Pertama, strategi ceramah adalah penuturan bahan ajar/informasi secara lisan baik formal maupun non formal. Saat ini strategi ceramah dianggap sebagai metode yang tradisional karena pengajar (dosen) lebih dominan/aktif ketimbang mahasiswa, dan hal itu diyakini sebagai penyebab utama rendahnya minat belajar mahasiswa. Namun demikian, strategi ini tidak bisa ditinggalkan begitu saja.

Kedua, presentasi adalah penyajian materi secara lisan oleh dosen dengan menggunakan ide dan pemikiran yang terorganisasi. Presentasi dapat dilakukan di dalam kelas kecil maupun kelas

besar. Strategi ini mengkondisikan mahasiswa dalam rentang waktu tertentu. Presentasi adalah salah satu strategi pembelajaran yang terdiri dari dosen yang menyampaikan materi di depan dan mahasiswa sebagai audiens menggunakan media seperti LCD, poster, peta, dan lainnya.

Ketiga, demonstrasi adalah strategi penyajian bahan perkuliahan melalui peragaan dengan menunjukkan suatu proses, prosedur kerja, atau langkah kegiatan. Istilah demonstrasi berkenaan dengan pekerjaan fisik, mencoba langsung untuk memperagakan melalui prosedur atau langkah-langkah tertentu. Peragaan ini sangat penting untuk membuat konsep dan prosedur kerja yang masih abstrak untuk dibuat konkret.

Keempat, diskusi adalah strategi pembelajaran yang menghadapkan mahasiswa pada suatu permasalahan untuk dikaji, dianalisis, dan dipaparkan melalui forum untuk mencapai kesepakatan. Strategi diskusi sangat sering digunakan dalam pembelajaran orang dewasa dan boleh diterapkan pada anak-anak. Hal ini dipandang lebih efektif, praktis, dan mudah dilakukan bersama dengan mahasiswa. Tujuan penerapan strategi ini untuk tukar-menukar gagasan, informasi, dan pengalaman di antara mahasiswa, sehingga dicapai kesepakatan.

Kelima, strategi latihan dan praktik. Strategi ini lebih mudah dipahami dan dipelajari karena menampilkan ucapan pada perbuatan, teori pada praktik dan latihan. Manfaat dari strategi ini ialah mewujudkan hubungan antara ilmu dan hasilnya, serta menghasilkan kemahiran dan kecermatan yang tinggi.

Keenam, tutorial. Tutorial yang berasal dari kata tutor yang berarti guru pribadi, tenaga pengajar ekstra merupakan sebutan bagi orang yang mengajar dalam pendidikan non formal, walaupun menjadi tutor adalah seorang guru dalam pendidikan formal (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2005). Sedangkan tutorial merupakan cara penyampaian bahan kuliah yang telah dikembangkan dalam bentuk modul untuk dipelajari mahasiswa secara mandiri.

Ketujuh, pembelajaran kooperatif adalah aktivitas pembelajaran yang menggunakan pola belajar berkelompok untuk menjalin kerjasama dan saling ketergantungan dalam struktur tugas, tujuan dan prestasi.

Kedelapan, simulasi merupakan strategi pembelajaran yang menyajikan pelajaran dengan menggunakan situasi atau proses nyata, yakni peserta didik terlibat aktif dalam berinteraksi dengan situasi di lingkungannya. Strategi ini adalah implementasi dari pengetahuan yang diperoleh sebelumnya. Hal ini berguna untuk memberikan respon (membuat keputusan atau melakukan tindakan) untuk mengatasi masalah dan menerima umpan balik tentang respon tersebut.

Kesembilan, permainan. Permainan atau games merupakan strategi pembelajaran yang paling banyak digunakan dalam program multimedia. Strategi ini merupakan pengejawantahan dari proses belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan.

Kesepuluh, strategi inkuiri. Strategi ini menekankan pada aktivitas mahasiswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan sesuatu. Strategi ini menempatkan dosen sebagai fasilitator dan motivator bagi mahasiswa. Aktivitas pembelajaran ini biasanya dilakukan melalui proses tanya jawab dengan tujuan mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis. Hal ini menekankan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental.

## **Media dan Sumber Pembelajaran**

Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (software) atau (hardware). Secara garis besar dapat dipahami sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa/mahasiswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Media juga dipandang

sebagai bentuk-bentuk komunikasi massa yang melibatkan sistem simbol dan peralatan produksi dan distribusi. Istilah media sering digunakan secara sinonim dengan teknologi pembelajaran. Hal ini dapat dimaklumi karena dalam perkembangan awal teknologi pembelajaran memberikan penekanan pada tiga unsur utama, yakni pendidik, kapur dan buku teks yang merupakan inti sari media pembelajaran. Jadi, media lahir dari revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Istilah media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi. Misalnya: Video, televisi, bahan cetak, komputer, dan instruktur dianggap sebagai media karena berfungsi membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Tujuan media ialah untuk memfasilitasi berlangsungnya komunikasi.

Adapun pembelajaran dapat dipahami melalui dua kata, *construction* dan *instruction*. *Construction* dimaksudkan untuk peserta didik pasif dan *instruction* dimaksud untuk peserta didik aktif. Namun prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik hanya belajar dengan mengonstruksi pengetahuan, yang berarti bahwa belajar membutuhkan manipulasi materi yang dipelajari secara aktif, bukan pasif. Jika *instruction* (pembelajaran) dimaksudkan untuk mengembangkan sistem belajar secara umum, maka pembelajaran harus mengembangkan *construction*. *Instruction* bukan dinamakan pembelajaran selama tidak mengembangkan *construction*. Untuk itu, pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dilakukan dengan maksud untuk memfasilitasi belajar. Pembelajaran juga dipahami sebagai upaya yang disengaja untuk mengelola kejadian atau peristiwa belajar dalam memfasilitasi peserta didik sehingga memperoleh tujuan yang dipelajari. Dengan demikian dapat dipahami bahwa, media pembelajaran adalah semua bentuk fisik yang digunakan pendidik untuk penyajian pesan dan memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Beberapa istilah yang berkenaan dengan media pembelajaran, yaitu:

1. *Sensory mode*: Alat indera yang didorong oleh pesan-pesan pembelajaran, seperti mata, telinga, dan sebagainya.
2. *Channel of communication*: Alat indera yang digunakan dalam suatu komunikasi seperti, visual, auditori, alat peraba, kinestetik, alat penciuman, dan sebagainya.
3. *Type of stimulus*: Peralatan, tetapi bukan mekanisme komunikasi, yaitu kata-kata lisan (suara asli atau rekaman), penyajian kata yang ditulis dalam buku atau papan, gambar bergerak (video atau film).
4. *Media*: Peralatan fisik komunikasi seperti, buku, bahan cetak seperti modul, naskah yang diprogramkan di komputer, seperti, *power point, word, excel*, video, film, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka yang dimaksud dengan media pembelajaran ialah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun informasi, serta menstimulasi peserta didik untuk belajar. Sedangkan, sumber belajar adalah perihal yang mendukung belajar termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran. Sumber pembelajaran tentu tidak sebatas pada peralatan dan bahan yang digunakan dalam proses belajar dan mengajar, tetapi juga orang, anggaran, dan fasilitas.

## **Jenis-Jenis Platform Penunjang Perkuliahan Daring**

- a. Membuat kelas daring dengan *Google Classroom* atau *Google Kelas*

Google classroom merupakan layanan daring gratis untuk sekolah, lembaga non-profit, dan siapapun yang memiliki akun google. Google classroom memudahkan pendidik dan peserta didik agar tetap terhubung, baik di dalam maupun di luar kelas.

Google classroom merupakan platform pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh google untuk sekolah atau institusi pendidikan lainnya yang bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas. Sebagai pendidik dan peserta didik perlu menginstal aplikasi ini di perangkat seluler Android, khususnya dapat diunduh di *Play Store* dengan pencarian *Google Classroom* atau Google Kelas. iOS atau Chrome OS. Aplikasi ini tidak tersedia di perangkat seluler windows. Di browser komputer bisa langsung mengakses **classroom.google.com**. berikut ini langkah-langkah login ke *Classroom*:

- 1) Tap (ketuk) **Kelas**
  - 2) Tap **Mulai**
  - 3) Tap **Tambahkan akun > Oke**
  - 4) Masukkan akun Google pribadi Anda, lalu tap **Berikutnya**.  
**Perlu diingat:** Nama pengguna akun pribadi Anda mungkin terlihat seperti [anda@contoh.com](mailto:anda@contoh.com)
  - 5) Masukkan sandi dan tap **Berikutnya**
  - 6) Jika ada pesan selamat datang, baca pesan tersebut dan klik **Terima** (opsional).
  - 7) Baca Persyaratan Layanan dan Kebijakan Privasi, lalu klik **Terima**.
  - 8) Tap **Saya Pendidik** (jika pendidik) dan tap yang lain (jika peserta didik).
  - 9) Siap mulai menggunakan Kelas.
- b. Membuat kelas melalui aplikasi *Zoom Cloud Meeting*

*Zoom Cloud Meeting* merupakan aplikasi komunikasi dengan menggunakan video. Aplikasi ini dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler berbasis Android, desktop, hingga telepon dan sistem ruang. Aplikasi ini dapat mendukung hingga 1000 peserta



dan 49 video di layar dengan kualitas video HD. Aplikasi ini juga dapat melakukan rekaman dan transkrip yang kemudian dapat di simpan di perangkat masing-masing pada akun *Zoom Cloud Meeting*. Lebih lanjut, rekaman tersebut dapat ditemukan dengan mudah apabila sesewaktu diperlukan. Apabila para peserta ingin bergabung melalui telepon, peserta memerlukan nomor telekonferensi yang disediakan dalam undangan melalui akun Outlook, Gmail, atau iCal. Berikut ini teknis keikutsertaan Kelas berdasarkan aplikasi Zoom adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta mengunduh aplikasi *Zoom Cloud Meeting* di *Play Store*. Namun sebelumnya peserta terlebih dahulu berada dalam satu grup aplikasi *Whatsapp* agar mudah dikoordinasi, seperti waktu yang sudah diatur dan disepakatkan (timing), mendapatkan kode (ID) dan kata kunci (Password) untuk melakukan pendaftaran.
- 2) Buka aplikasi, masukkan kode dan kata kunci, para peserta memasuki ruang kelas pada aplikasi *Zoom Cloud Meeting*. Bergabung dalam rapat dapat menggunakan salah satu metode:
  - ~ Klik gabung rapat jika Anda ingin bergabung tanpa *Sign In*
  - ~ Masuk ke Zoom lalu klik Gabung
  - ~ Masukkan nomor ID rapat dan Password dan nama tampilan Anda (tampilan awal biasanya nama jenis Android Anda, jadi bisa diganti dengan tampilan nama Anda)
  - ~ Jika Anda tidak melakukan Sign In, masukkan nama tampilan
  - ~ Pilih jika Anda ingin menghubungkan audio atau video dan klik gabung.

- 3) Peserta diberi kesempatan lima belas menit untuk melakukan pengecekan terhadap audio dan video agar dapat menjalani kelas daring secara optimal.
  - ~ Materi dapat berlangsung selama sejam dengan menggunakan bantuan *power point* yang kemudian dibagikan dengan fitur *share screen*.
  - ~ Bisa dilakukan diskusi melalui fitur chat
  - ~ Peserta dapat mengakhiri pertemuan dengan *end-to-end-encryption* (berdasarkan konsensus peserta pertemuan)

#### c. Aplikasi lainnya

Tentu masih banyak aplikasi lain yang bisa digunakan untuk melakukan perkuliahan daring, seperti MOOC, Whatsapp Group, Google form, Google Duo, Google Drive, Google Meet, Telkomsel CloudX, Quizziz.com dan aplikasi lainnya. Semua sangatlah bergantung pada kepraktisan penggunaannya oleh dosen dan mahasiswa.

### **Pembelajaran Inovatif Moderen**

Meskipun banyak kendala yang ditemukan di lapangan seperti disebutkan di atas, namun metode pembelajaran yang berkembang saat ini hampir dipastikan memanfaatkan teknologi di dalamnya. Pembelajaran yang semulanya konservatif, kini sudah bergeser, tidak terbatas oleh ruang dan waktu, dapat diakses kapan dan di manapun. Revolusi pembelajaran kini sedang berlangsung. Keterbatasan sarana dan prasarana bukanlah menjadi sebuah penghalang atau penghambat kreativitas dan inovasi para mahasiswa selama masa pandemic Covid-19.

Berikut ini beberapa inovasi dalam pembelajaran yang dapat dijadikan sumber inspirasi oleh seorang pendidik yang bisa dilakukan melalui berbagai metode, cara, dan trik, antara lain:

## 1. Multimetode

Penguasaan yang lebih dari satu metode pembelajaran akan menjadi modal penting bagi seorang pendidik dalam mengembangkan inovasi pembelajaran. Kombinasi multimetode akan melahirkan metode baru. Boleh jadi, metode yang dimaksud adalah bagian dari inovasi pembelajaran yang dilakukan.

## 2. Internet

Penguasaan teknologi di era revolusi industri 4.0 tidak dapat dipandang sebelah mata. Internet yang merupakan lading informasi dapat menjadi bagian penting pengembangan inovasi dalam pembelajaran. Tentu banyak sekali referensi yang dapat dijadikan pengembangan pembelajaran melalui berbagai aplikasi yang menggunakan jaringan internet.

## 3. Pengalaman

Lahirnya sebuah inovasi baru tidak dilepaspisahkan dari pengalaman seorang pendidik. Semakin banyak pengalaman yang dimiliki, akan memudahkan pendidik mengembangkan model dan metode pembelajaran. melalui pengalaman seorang pendidik akan dengan mudah memodifikasi sebuah pembelajaran. Bahkan, tidak jarang inspirasi dapat lahir pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Itulah yang dinamakan inovasi.

## 4. Eksperimen

Sebuah inovasi baru yang dilahirkan, dikenal, dan kemudian digunakan oleh banyak orang tentu tidak terlepas dari berbagai uji coba ketika pertama kali diluncurkan. Maka, mencoba adalah salah satu langkah nyata yang dapat dilakukan pendidik dalam rangka melahirkan inovasi pembelajaran. Kegagalan dalam mencoba tentu ada, akan tetapi dari kegagalan tersebut dapat dievaluasi untuk kemudian diperbaiki dan akan menjadi sebuah inovasi pembelajaran.

## 5. Kreativitas

Inovasi dalam pembelajaran sebenarnya dapat ditemukan dari kreativitas pendidik itu sendiri. Sebagai contoh, memunculkan metode baru, kemudian memberi nama yang unik, mudah diingat, bahkan familiar. Pemberian nama baru ini merujuk pada akronim metode baru atau dapat pula diambil dari *syntax* metode yang disingkat, maka jadilah nama metode baru.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan kenyataan yang terjadi di UNIKA Indonesia Santu Paulus Ruteng, mayoritas dosen, baik secara langsung maupun tidak langsung telah menerapkan berbagai strategi pembelajaran dan mahasiswa pun terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut.. Menurut teori, strategi pembelajaran meliputi: Ceramah, presentasi, demonstrasi, diskusi, latihan dan praktik, tutorial, pembelajaran kooperatif, simulasi, permainan, dan strategi inkuiri. Ada kesesuaian antara fakta dan teori, bahwa semua teori tentang strategi pembelajaran diaplikasikan dan diadaptasi dengan baik oleh dosen dan mahasiswa selama pandemi Covid-19 melalui aplikasi Google Classroom.

Sejauh ini media dan sumber pembelajaran di UNIKA Indonesia Santu Paulus Ruteng cukup memadai. Hal ini dapat dilihat dari gelar para pengajar yang minimal Strata dua, tersedianya perpustakaan, Wifi kampus, LCD, white board, spidol dan sarana lainnya yang menunjang keberlangsungan perkuliahan. Secara teori media pembelajaran ialah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun informasi, serta menstimulasi peserta didik untuk belajar. Sedangkan, sumber belajar adalah perihal yang mendukung belajar termasuk sistem penunjang, materi,

dan lingkungan pembelajaran. Sumber pembelajaran tentu tidak sebatas pada peralatan dan bahan yang digunakan dalam proses belajar dan mengajar, tetapi juga orang, anggaran, dan fasilitas. Ada kesesuaian antara fakta dan teori sehingga perkuliahan berjalan lancar sebelum pandemi Covid-19. Selama pandemi Covid-19 semua media kepunyaan kampus hampir sebagian besar tidak digunakan lantaran mahasiswa dan dosen bekerja dari rumah.

Beberapa platform yang digunakan oleh dosen dan mahasiswa di UNIKA Indonesia Santu Paulus Ruteng untuk menunjang efektivitas perkuliahan adalah Aplikasi Whatsapp Group dan email. Secara teori jenis-jenis platform penunjang perkuliahan daring adalah Google Classroom, Zoom, MOOC, Whatsapp Group, Google form, Google Duo, Google Drive, Google Meet, Telkomsel CloudX, Quizziz.com dan aplikasi lainnya. Terdapat ketidaksesuaian antara fakta dan teori sebelum pandemi Covid-19, bahwa jarang terjadi perkuliahan daring. Hal ini dikarenakan tradisi perkuliahan tatap muka masih dianggap relevan hingga saat ini. Sedangkan selama pandemi Covid-19, hampir semua aplikasi yang disebutkan di atas digunakan.

Di UNIKA Indonesia Santu Paulus Ruteng, semua tenaga pendidik memiliki pengalaman dan kompetensi dalam bidangnya masing-masing pada saat perkuliahan. Beberapa inovasi dalam pembelajaran yang dapat dijadikan sumber inspirasi oleh seorang pendidik yang bisa dilakukan melalui berbagai metode, cara, dan trik, adalah multimetode, internet, pengalaman, eksperimen, kreativitas. Ada kesesuaian antara fakta dan teori, bahwa dalam pengajaran, secara tidak langsung seorang dosen sudah berinovasi dengan cara dan pengalaman yang ia miliki. Selama pandemi Covid-19, pemanfaatan sarana internet dari rumah juga adalah bagian dari pembelajaran inovatif moderen.

## **KESIMPULAN**

Selama masa pandemi Covid-19, kegiatan perkuliahan dilaksanakan secara daring. Dari berbagai fakta yang ditemukan di UNIKA Indonesia Santu Paulus Ruteng dan berbagai referensi yang dituangkan, dapat disimpulkan, bahwa:

1. Sisa pertemuan perkuliahan tatap muka sebelum Ujian Tengah Semester diganti dengan tugas yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) menggunakan Aplikasi Whatsapp Group dan email.
2. Semua mahasiswa dapat mengikuti Ujian Tengah Semester, mengandaikan berada di lokasi yang ada listrik, memiliki sinyal internet yang kuat, memiliki atau meminjam laptop atau HP yang berbasis Android, serta memiliki aplikasi Google Classroom dan Google Form sebagaimana lazim digunakan selama pandemi Covid-19.
3. Efektivitas perkuliahan daring selama pandemi Covid-19 di UNIKA St. Paulus Ruteng tetap memperhatikan protokol pemerintah dengan menerapkan prinsip sehat, aman dan produktif dari rumah.
4. Seruan Merdeka belajar tidak sepenuhnya dirasakan oleh negara berbentuk kepulauan Republik Indonesia ini. Hal ini dikarenakan media itu mahal, tidak semua mahasiswa dan dosen memiliki listrik di rumah, tidak semua mahasiswa dan dosen memiliki laptop atau HP berbasis Android, tidak semua mahasiswa dan dosen memiliki paket data internet.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Darmalaksana, Wahyudin. 2020. Jejak Kuliah Online Metode Penelitian. Bandung: Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati
- Darmalaksana, Wahyudin. 2020. Rekam Proses Kuliah Online Metode Penelitian Hadis. Bandung: Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati
- Fajrillah; et. al. 2020. MOOC: Platform Pembelajaran Daring di Abad 21. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. Belajar dan Pembelajaran Modern Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran. Yogyakarta: Garudhawaca
- Imaduddin, Muhamad. 2018. Membuat Kelas Online Berbasis Android Dengan Google Classroom Terobosan Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Yogyakarta: Garudhawaca
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. Media dan Sumber Pembelajaran Edisi Pertama. Jakarta: Kencana
- Joenaidy, Abdul Muis. 2019. Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. Yogyakarta: Laksana
- Mastuti, Rini; et. al. 2020. Teaching From Home dari Belajar Merdeka Menuju Merdeka Belajar. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Musfah, Jegen. 2015. Manajemen Pendidikan Teori, Kebijakan, dan Praktik. Jakarta: Kencana
- Pribadi, Benny A. 2017. Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran Edisi Pertama. Jakarta: Kencana
- Rusli, Muhammad. et. al. 2017. Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif Prinsip Dasar dan Model Pengembangan Edisi Pertama. Yogyakarta: Andi
- Tanduklangi, Amri dan Amri Carlina. 2019. Manajemen Sumber Daya Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer (Computer Assisted Language Learning). Yogyakarta: Deepublish
- Yaumi, Muhammad. 2018. Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Pertama. Jakarta: Prenadamedia Group

# LITERASI KULIAH PADA MASA KORONA DARI KESADARAN “AKU” MENJADI KESADARAN “ITE”

**Kanisius Barung**

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng  
Email: [kanisbarung.27@gmail.com](mailto:kanisbarung.27@gmail.com)

## PENDAHULUAN

### TERIMA KASIH KORONA

Jagat raya menggempar karena *corona virus disease (covid)* yang mulai muncul di Wuhan, Tiongkok, pada bulan Desember 2019. Penyakit ini dikenal dengan nama *covid-19*. Serangannya mendunia. Indonesia pun tidak luput dari serangan *covid-19* (selanjutnya disebut *korona* saja). Semua media tanah air (daring, televisi, dan media cetak) sangat gencar mengabarkannya. Korona menjadi buah bibir warga negeri Bhineka Tunggal Ika. Orang Indonesia yang beraneka matra pun gencar bersatu melawan korona.

Sekarang korona tidak hanya menjadi buah bibir dengan moto *Bersatu Melawan Korona*, tetapi juga tentu kelak menjadi buah pikir dari buah bibir sebagai kebenaran historis (Cassirer, 1987). Dalam aliran waktu historis disejarahkan dalam masyarakat Manggarai Raya bahwa dahulu ada *némba léok béo* (wabah lokal), sekarang ada *némba léok lino* (wabah global), dan kelak yang futuristik mungkin terjadi *némba sanggén ménan* (wabah yang menyerang segala yang ada di kolong langit). *Némba* yang futuristik itu tidak ada yang tahu, tetapi berpikir prediktif tidak salah untuk mewaspadaikan diri.



Korona pun mengingatkan “kesadaran aku” untuk berpikir tentang *mosé dokong lino hoo* (hidup sementara di dunia ini) yang senada dengan adagium kebijaksanaan orang Jawa (Riyanto dkk., 2011) bahwa *urip iku mung mampir ngombe* (hidup itu sekadar singgah untuk minum). Mengapa orang Manggarai memakai istilah *dokong* (sementara)? Dalam falsafah *kedokongan* itu diyakini bahwa hidup di dunia ini bersifat sejenak sekadar beristirahat melepaskan kelelahan di *wejang* (perhentian dekat air) sebelum berjalan lagi menuju tujuan yang jelas, yaitu kehidupan kekal.

Selain merangsang daya pikir tentang “kesadaran aku”, terima kasih juga korona atas pelajaran yang menekankan pentingnya pemakaian masker walaupun agak melupakan *baki* (cuci muka) demi kebersihan wajah. Wajah bukanlah reduksi ketampanan atau kecantikan penampilan, melainkan produsen nilai (Riyanto, 2011a) semisal nilai kebersihan (bau harum) dan kekotoran (bau busuk). Mulut sebagai anggota wajah seringkali memproduksi napas yang berbau busuk atau memercikkan ludah yang mungkin tercemar penyakit tertentu. Dalam konteks ini korona mengingatkan “kesadaran aku” tentang pentingnya jaga jarak ketika tidak memakai masker dalam berkomunikasi dengan sesama.

Selain *baki* dan masker itu, hal yang lebih penting ialah *samo* (cuci tangan). Mengapa tangan dicuci secara benar? Tangan paling sering bersentuhan dengan apa saja dan/atau memegang segala sesuatu, baik hal kotor maupun hal bersih. Di pihak lain tangan merupakan medium penting dalam transmisi virus-virus yang ditularkan melalui air, makanan, darah atau produk darah, percikan pernapasan, sistem pencernaan, dan lainnya (Gischa, 2020). Oleh karena itu, tangan harus dicuci dengan air dan sabun. Jika tidak ada air, secara tradisional tangan dicuci dengan *lo’o* (embun) pada dedaunan hijau, bukan *lo’o* dari atap seng yang berkarat.

Dari aspek pendidikan karakter (Muslich, 2011), nilai karakter *samo* itu bukan hanya soal perilaku preventif (tindakan *samo* untuk mencegah penularan korona), melainkan juga soal perasaan dan pikiran dalam “kesadaran aku”. Apakah “aku” berpikir tentang *ketidak-samoanku* berdampak negatif terhadap sesama? Apakah “aku” merasa bersalah jika kelalaianku menyebabkan sesama manusia terserang korona? Dari aspek pendidikan karakter dapat direfleksikan bahwa *samo* itu bernilai rasa tanggung jawab; *samo* tidak bermakna kiasan ‘lepas tangan’ atau tidak bertanggung jawab. Rasa dari dalam diri sendiri sebagai “kesadaran aku” mengaktifkan pikiran untuk bertindak sesuai dengan peran.

Selain mengaktualisasikan karakter “aku” (perasaan, pikiran, dan tindakan), korona turut memunculkan *melaju legit* (berbahasa Indonesia dengan kata-kata asing yang sulit dipahami *ro'éng* sebagai warga masyarakat biasa) seperti *social distancing*, *rapid test*, *checkpoint*, *new normal*, dan lainnya. *Melaju legit* bukan hanya gambaran tentang kurangnya “kesadaran aku’ atas mitra tutur (*ro'éng* pedesaan) yang belum mahir berbahasa asing, melainkan juga gambaran tentang sikap bahasa yang merefleksikan kurangnya kebanggaan anak bangsa terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional yang diikrarkan pada peristiwa bersejarah dalam Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928. Penggunaan bahasa Indonesia tidak dibanggakan oleh kaum intelektual (Rosidi, 2015) seperti sebagian mahasiswa yang berbahasa Indonesia secara kacau-balau kaidahnya.

## **KORONA ROMBAK KEBIASAAN KULIAH**

Dalam sosiologi dualisme (Veeger, 1990) realita kehidupan yang dihadapi manusia selalu serba dua: baik dan jelek. Kebaikan juga dua, kebaikan semu (pura-pura baik demi anu) dan kebaikan sejati (Leahy, 1984). Nuansa makna dalam kebaikan sejati adalah ketulusan yang berasal dari relung hati. Kejelekan pun dua, ada

kejelekan yang dilahirkan dan ada pula kejelekan yang dibentuk dan/atau terbentuk dalam sikon tertentu.

Apakah sisi kemunculan korona juga serba dua? Iya, di sisi gelap korona bagai roh jahat yang menakutkan sekaligus mematikan kehidupan manusia. Di sisi terang korona itu roh baik yang merombak kebiasaan manusia. Perombakannya bertujuan ganda: kebiasaan jelek dibuang dan tidak boleh diambil kembali, sedangkan kebiasaan baik perlu ditata kembali secara terus-menerus supaya semakin baik mutu pelbagai bidang kehidupan.

Dalam bidang pendidikan/pengajaran di Indonesia ada pula kebiasaan yang dualitis, tetapi tidak disebut sebagai kebiasaan jelek dan baik. Kebiasaan yang dualitis dalam bidang pengajaran dipandang sebagai kebiasaan lama dan kebiasaan baru. Kebiasaan lama tidak selalu jelek dan kebiasaan baru pun tidak selalu baik. Kebiasaan perkuliahan cara lama pun tidak selalu jelek (bermasalah) dan perkuliahan cara baru pun tidak selalu bebas dari masalah.

Kebiasaan yang ditulis dalam artikel ini berfokus pada kebiasaan kuliah yang berubah sebagai dampak korona. Latar perubahan yang bersejarah adalah ruang dan waktu. Pada masa prakorona biasanya kuliah dilaksanakan pada latar kampus sesuai dengan jadwal yang ditetapkan kampus. Ketika kemunculan korona menggegerkan kehidupan manusia, kuliah latar kampus berubah pada latar rumah (kuliah dari rumah). Walaupun latar rumah hanya bersifat sementara, tentu ada literasi kuliah dari rumah yang patut dicermati sebagai bahan refleksi untuk pelaksanaan kuliah pascakorona.

## **REFLEKSI KULIAH DALAM ALIRAN WAKTU**

Artikel ini ditulis dalam perspektif literasi sebagai kegiatan refleksi diri (Alwasilah, 2012) mengenai kesadaran “aku” yang kuliah dalam aliran waktu pada tahun korona 2020. Secara filsafati kesadaran “aku” adalah kesadaran tentang keseluruhan

keberadaanku (Riyanto dkk., 2011). Dalam artikel ini keberadaan “aku” bukan mimpi, melainkan kesadaran nyata tentang kuliah “aku” yang berliterasi (yang berpengalaman melihat, mengamati, merasakan, memikirkan, membaca, menulis, menyimak, berbicara).

Kenyataan pengalaman kuliah adalah kebiasaan kuliah yang perlu dirombak dalam aliran waktu (lampau, kini, dan besok). Perombakan bertujuan ganda, yaitu membuang kebiasaan jelek dan menata kembali kebiasaan baik untuk peningkatan mutu literasi kuliah. Eksplanasi literasi kuliah dilakukan dengan cara refleksif-introspektif (istilah Sudaryanto, 2015). Refleksi dilakukan untuk mengoreksi diri “aku” yang berpartisipasi dalam kuliah pada ruang-waktu bisa (masa prakorona) dan kuliah pada masa korona.

Hasil koreksi kuliah masa prakorona dan masa korona diharapkan menjadi dasar perubahan untuk mengelola kebiasaan-baru dalam kuliah pascakorona. Fasilitasi kuliah melalui *google classroom* patut diperhitungkan sebagai salah satu kebiasaan-baru yang perlu dikelola pada zaman teknologi modern yang semakin berkembang. Pengelolaan kebiasaan-baru dalam literasi kuliah pascakorona diharapkan mendukung pelaksanaan kuliah secara efisien dan efektif.

## **LITERASI KULIAH DIDUKUNG KESADARAN “AKU”**

### **KESADARAN “AKU” ORANG TUA DAN “AKU” ANAK**

Kesadaran unsur “aku” yang pertama adalah kesadaran orang tua tentang hak dan/atau kewajiban mengatur arah kehidupan anak kandung. Kesadaran “aku” orang tua adalah kesadaran yang hakiki (yang sebenar-benarnya) mengatur anak yang akan menjadi mahasiswa. Di rumah anak harus diatur supaya teratur. Orang tua berhak membuat aturan dan anak berkewajiban mematuhi. Keteraturan yang dialami anak di

lingkungan rumah menjadi modal dasar untuk beraktivitas secara teratur di lingkungan sosioakademik. Anak yang biasa teratur di rumah akan mudah mengikuti aturan di lingkungan masyarakat dan sekolah/kampus.

Aktivitas yang teratur adalah kegiatan yang bernilai baik seperti menjaga kebersihan, kesehatan, belajar, aktivitas sosiokultural, dan lainnya. Kegiatan yang bernilai jelek adalah kegiatan yang merusak diri sendiri, merugikan sesama, merusak dan/atau mengotori lingkungan. Oleh karena itu, anak diatur oleh orang tua dengan pelbagai cara seperti *toi* ‘memberi tahu’ dan *toing* ‘mendidik’ serta bila perlu dengan *wahéng tenaé* ‘memberi sanksi supaya patuh’ atau bahkan *bobol temolor* ‘dipukul dengan kasih sayang supaya berkembang baik’.

Selain perihal aturan keluarga, kesadaran “aku” orang tua adalah kesadaran tentang *bokong* ‘modal dasar’ dari anak sebagai calon mahasiswa. Dua *bokong* anak yang harus disadari orang tua adalah *utek* (kepandaian) dan *ba weki* (sikap). *Utek* anak adalah kecerdasan akademik anak yang dapat dilacak oleh orang tua berdasarkan prestasi dan/atau nilai rapor anak sejak sekolah dasar (SD) sampai dengan SMA/SMK. *Ba weki* anak yang perlu diingatkan oleh orang tua adalah sikap mandiri (mengurus diri sendiri) dan sikap sosial (kemampuan beradaptasi atau bergaul dengan orang lain).

Selain benar-benar menyadari kualitas *utek* dan *ba weki* anak kandung, kesadaran “aku” orang tua yang juga penting adalah kesadaran memberikan pertimbangan yang rasional tentang pemilihan tempat kuliah anak. Sikap memilih perguruan tinggi plus program studi yang terakreditasi merupakan sikap rasional yang wajar. Tidak wajar jika orang tua miskin uang membiarkan anak kuliah di daerah lain dengan biaya mahal. Pembiaran tersebut dinilai tidak wajar karena di daerah sendiri ada perguruan tinggi yang mengelola program studi yang sama dengan pilihan seorang anak di perguruan tinggi lain yang jauh dari rumah.

Kesadaran “aku” yang kedua adalah kesadaran anak tentang potensi diri baik potensi diri sendiri maupun potensi diri orang tua. Sehubungan dengan potensi diri sendiri, pertanyaannya, mengapa “aku” ingin kuliah. Refleksi dasarnya bahwa “aku” seorang anak ingin kuliah karena secara esensial “aku” berkehendak (Leahy, 1984) untuk mengembangkan potensi diri sendiri yang “aku” miliki melalui kuliah di perguruan tinggi anu. Kehendak “aku” adalah kehendak bebas dengan kesadaran tanpa paksaan (si)apa pun dan/atau pengaruh (si)apa pun. Kesadaran “aku” adalah kesadaran yang sejujur-jujurnya untuk bertanggung jawab terhadap keberhasilan kuliah atas kehendak “aku” sendiri.

Berbekalkan kekhususan potensi diri sendiri, “aku” bertekad tidak mau menjadi kuli, ah. Kuliah akan menjauhkan “aku” dari kuli. Kuli adalah “aku” *mendi* ‘hamba’ yang disuruh-suruh sesuka tuan. Kuli adalah “aku” yang pemalas, malas belajar, malas berpikir. Kuli adalah kerbau yang dicocok hidung, yang pasrah, yang lamban bergerak. Kuli adalah flora yang bergerak ke sana kemari sesuai dengan arah angin. Kuli adalah “aku” yang “tukang kocol” yang berpura-pura baik di bawah atasan.

Kuli seperti itu tidak “aku” inginkan sama sekali maka “aku” harus kuliah menjadi cendekiawan yang berkecakapan hidup. Kuli yang “aku” inginkan adalah cendekiawan yang berkuli pada ilmu pengetahuan seperti kuli tinta profesional (KTP). Seorang KTP selalu pakai otak untuk mengolah fakta-data menjadi berita yang bermutu dan bukan otak-atik fakta menjadi berita *pocu* (gossip sensasional). Sosok seperti KTP adalah “aku” yang selalu ingin belajar mahir berbahasa secara verbal dan nonverbal. Selain KTP, “aku” juga ingin menjadi kuli kertas yang giat membolak-balikkan lembaran ilmu pengetahuan. Itulah kuli kecendekiaan yang dilalui melalui kuliah menuju kehidupan futuristik yang sarat tantangan.

Di samping refleksi tentang potensi diri sendiri, kesadaran “aku” anak adalah kesadaran tentang potensi diri orang tua khususnya dalam hal kekuatan dan kelemahan keuangan. Apabila

orang tua menjadi pekerja keras sampai *number dara* (bercucuran keringat darah) untuk mendapatkan biaya hidup, “aku” bertekad menjadi anak *number one* (berprestasi terdepan) yang dimotivasi kesadaran “aku” untuk menghargai nilai rupiah orang tua. Jika bisa menjadi anak kuliah, kesadaran “aku” harus diasah menjadi budaya ketekunan serius berliterasi kuliah.

## DARI ETIMOLOGI *RO'ÉNG* KE LITERASI KULIAH

Pada awal orde baru sekitar tahun tahun 1970 kata *sekola* atau *skola* dengan apokop fonem /h/ sering sekali diucapkan oleh orang tua, sedangkan kata *kulia* sangat jarang diucapkan oleh orang tua di Manggarai. Sampai pada tahun 2020 kata *kulia* dengan apokop /h/ semakin sering diucapkan oleh anak-anak maupun orang tua. Hal ini mengisyaratkan bahwa kuliah menjadi bagian budaya literasi. Budaya literasi memang sebagai bukti hadirnya peradaban (Endraswara, 2017) dalam kehidupan *ro'éng* (anak/generasi muda dan masyarakat-biasa). Keberadaan peradaban itu hadir melalui pendidikan bermutu yang selalu mencerdaskan kehidupan orang sebagai pribadi sekaligus makhluk sosial.

Bagi *ro'éng* (masyarakat-biasa umumnya) di Manggarai, kuliah dipahami sebagai *skola kolé* ‘sekolah lagi’. Artinya, sekolah tidak hanya berhenti pada jenjang sekolah menengah (SMA/SMK), tetapi dilanjutkan sampai pada jenjang perguruan tinggi. *Skola kolé* diperlukan untuk meningkatkan kecakapan hidup. Lulusan perguruan tinggi dipandang sebagai orang dewasa yang literatif (yang menguasai sejumlah keterampilan atau kecakapan setinggi-tingginya untuk modal hidup pada masyarakat modern). Karena itu, *skola kolé* juga berarti “kuliah lagi” secara formal atau nonformal/informal.

Bagaimana seluk-beluk kuliah secara formal? Di dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Tim PKPB: 2005) kata *kuliah* diartikan sebagai sekolah tinggi, pelajaran yang diberikan di

perguruan tinggi, mengikuti pelajaran di perguruan tinggi, ceramah. Berdasarkan arti leksikal itu, dalam perkuliahan selalu ada “aku” mahasiswa yang mengikuti pelajaran dan selalu ada pula “aku” dosen yang memberikan pelajaran. Kuliah itu ada karena kesadaran “aku”. Kesadaran “aku” adalah kesadaran tentang keseluruhan keberadaanku (Riyanto dkk., 2011). Keberadaan “aku” adalah keberadaan tiga unsur “aku” yang berkolaborasi mewujudkan cita-cita kuliah. Ketiganya merupakan tiga unsur “aku” dalam literasi kuliah: orang tua, mahasiswa, dan dosen.

Apa itu literasi kuliah? Bagi *ro'eng* (anak dan khususnya anak-anak), literasi adalah kemampuan membaca dan menulis. Ini pandangan tradisional, sedangkan pandangan yang lebih luas dikenal dengan istilah multiliterasi, yaitu kemampuan memandang pengetahuan secara integratif, tematik, multimodal, dan interdisipliner (Abidin dkk., 2017). Berkaitan dengan multiliterasi di ruang kelas (Dewayani, 2017), literasi melibatkan proses menafsir dan merefleksi; dalam proses itu, menulis adalah produk dari membaca kritis.

Bagi *ro'eng* lainnya (orang dewasa, rakyat, masyarakat biasa), literasi tak lagi bermakna sebagai pemberantasan buta aksara, namun sebuah praktik sosial yang melibatkan kegiatan bercicara, menulis, membaca, menyimak dalam proses memproduksi ide dan mengonstruksi makna yang terjadi dalam proses budaya yang spesifik (Gee dan Heath dalam Dewayani, 2017). Selain itu, konsep baru literasi memasukkan komponen literasi teknologi, yaitu kemampuan memanfaatkan media baru seperti internet untuk mengakses dan mengomunikasikan informasi secara efektif (Iriantara, 2017).

Dari etimologi *ro'eng* yang berniat memberantas buta akasara itu berkembanglah pemahaman literasi sebagai kecakapan hidup yang memungkinkan manusia berfungsi maksimal sebagai anggota masyarakat (Alwasilah, 2012). Dalam kaitan dengan itu manusia yang sedang berperan sebagai mahasiswa dan dosen perlu



meliterasi kuliah. Literasi kuliah dipahami sebagai kegiatan refleksi-holistis tentang perkuliahan khususnya pada masa prakorona, korona (*covid-19*), dan masa pascakorona. Di dalam refleksi ini termuat literasi media, namun bukan literasi media sebagai upaya pembelajaran bagi khalayak media menjadi khalayak yang berdaya hidup di tengah kesesakan media (Iriantara, 2017) dan tidak juga merujuk kemampuan khalayak yang melek terhadap media dan pesan media massa dalam konteks komunikasi massa (Tamburaka, 2013), melainkan literasi media mengenai fasilitasi “kuliah dari rumah” melalui media daring *google classroom*.

Dengan demikian, literasi kuliah secara holistik adalah refleksi tentang pendekatan dan metode kuliah serta media *google classroom* yang memfasilitasi “kuliah dari rumah” pada masa korona 2019/2020. Selain itu, literasi kuliah secara holistik juga refleksi tentang beberapa kemahiran atau keterampilan pokok yang harus dikuasai mahasiswa:

- 1) membaca pemahaman literal, kritis, kreatif, produktif;
- 2) menemukan sumber bahan kuliah;
- 3) menulis berbagai jenis teks;
- 4) mengetik bahan kuliah;
- 5) mengedit tulisan;
- 6) berceramah (berbicara, menjelaskan);
- 7) menyimak atau mendengarkan;
- 8) menguasai media daring;
- 9) menguasai kaidah kebahasaan (ejaan tandard an tata kalimat);
- 10) menguasai tata tulis paragraf;
- 11) memublikasikan hasil kerja melalui media daring.

## **LITERASI KULIAH MASA PRAKORONA**

Literasi kuliah masa prakorona adalah kegiatan refleksi kebiasaan kuliah pada masa prakorona. Masa prakorona dimaksudkan sebagai masa sebelum munculnya korona pada bulan Desember 2019 di Wuhan, Tiongkok. Dalam tahun akademik di Indonesia bulan Desember itu termasuk semester ganjil 2019/2020. Kuliah pada semester ganjil ini masih berlangsung sesuai dengan kebiasaan kuliah konvensional. Dalam kebiasaan itu direfleksikan empat hal: fasilitasi kuliah, pendekatan kuliah, metode kuliah, dan catatan problematik.

Bagaimana fasilitasi kuliah konvensional? Berdasarkan tulisan Sofo (2003), fasilitasi kuliah yang dimaksudkan adalah pemberian kemudahan dengan suatu kesadaran dari waktu ke waktu untuk memfasilitasi proses kuliah secara efisien dan efektif. Kemudahan kuliah diberikan oleh pihak lembaga berupa ruang kuliah yang dilengkapi dengan fasilitas kuliah seperti meja, kursi, papan tulis, kapur tulis atau spidol, dan LCD. Selain adanya jadwal kuliah yang dilengkapi dengan daftar kehadiran kuliah, ada pula fasilitas pribadi seperti buku catatan, kertas, dan alat tulis.

Fasilitasi tersebut di atas memungkinkan pelaksanaan kuliah dengan pendekatan tatap muka langsung secara klasikal. Selain tatap muka antarsesama mahasiswa sekelas, dosen pun bertatap muka dengan mahasiswa sekelas. Dalam hal ini literasi kuliah tidak hanya bermakna melakukan kegiatan membaca dan menulis secara verbal, tetapi juga memahami bahasa nonverbal (bahasa tubuh) seperti kinesik dan prosemik. Dalam pendekatan tatap muka secara langsung terbentuk nilai karakter seperti keakraban, kebersihan, disiplin waktu, dan kesatuan-persatuan dalam keragaman.

Dalam kebiasaan kuliah tatap muka secara langsung itu selalu ada ceramah. Ceramah dalam pendidikan formal ditetapkan sebagai metode mengajar dari dosen, sedangkan metode belajar dari

mahasiswa adalah metode simak dengan teknik catat. Kegiatan inti ceramah-simak adalah berceramah dan menyimak. Berceramah adalah kegiatan menguraikan atau memberikan penjelasan lisan yang sejelas-jelasnya mengenai bahan kuliah. Menyimak adalah kegiatan mendengarkan penjelasan hingga benar-benar jelas (paham dan tersimpan dengan baik dalam memori). Berceramah bukan kegiatan dosen semata-mata, melainkan juga kegiatan mahasiswa yang berkesempatan menjelaskan bahan kuliah.

Dalam kegiatan menyimak di ruang kuliah, mahasiswa mencatatkan bahan kuliah pada buku catatan kuliah atau sarana lainnya. Catatan kuliah tidak sekadar dibaca ulang di rumah, tetapi menjadi dasar pengembangan bahan kuliah dengan membaca buku di perpustakaan atau buku daring. Walaupun “aku” mahasiswa berdaya ingat luar biasa yang bisa langsung menyerap isi ceramah ke dalam otak, tetap saja ada peluang lupa karena secara dualistis di dalam otak ada proses mengingat dan melupa (Boeree, 2008).

Metode ceramah-simak sering dinilai memiliki kelemahan: (a) membuat siswa/mahasiswa pasif, (b) kegiatan pengajaran menjadi verbalistis, dan (c) membosankan (Asmani, 2011). Sebenarnya ketiga hal itu tidak serta-merta dinilai sebagai kelemahan ceramah apabila dipandang dari aspek kehakikatan literasi ceramah di ruang kuliah. Pada hakikatnya ceramah merupakan kegiatan verbalistis, yaitu kegiatan berkomunikasi dengan berkata-kata secara lisan.

Dengan perkataan lain, ceramah adalah kegiatan berbicara secara terukur dalam konteks pendekatan pembelajaran tatap muka di ruang kelas. Kegiatan berbicara dalam konteks tersebut berintikan kegiatan menjelaskan bahan kuliah secara lisan. Realitanya kegiatan ini didominasi oleh dosen sebagai narasumber. Ketika narasumber menjelaskan bahan, memang fisik mahasiswa selalu tampak pasif (diam). Namun, mereka aktif berpikir memikirkan segala sesuatu yang dijelaskan oleh narasumber di ruang kuliah.

Ruang kuliah yang dimaksud itu bukan ruang hampa, melainkan ruang dan waktu berpikir ilmiah bagi kelompok cendekiawan (mahasiswa dan dosen) di sekolah tinggi atau perguruan tinggi. Ciri-ciri cendekiawan yang berpikir ilmiah menurut Mulder (Sudaryanto, 1985): (a) mengkhususkan hal yang dipikirkan, (b) bertanya terus-menerus, (c) ada argumen atau alasan yang kuat, dan (d) sistematis atau keteraturan berpikir. Cendekiawan perlu berpikir ilmiah untuk menghasilkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat.

Makna *ruang-waktu* bagi orang yang berpikir ilmiah itu bukan hanya ruang kuliah yang lengkap dengan fasilitasnya (meja, kursi, papan tulis, LCD), melainkan juga ruang literasi cerdas (bukan ruang *gangga* 'berdebat' yang menonjolkan otot dan mengaburkan argumen). Ruang literasi cerdas adalah ruang diskusi ilmiah mengenai masalah khusus dengan metode khusus atas dukungan fakta atau data faktual. Ruang literasi cerdas merupakan ruang membaca kritis untuk belajar berkreasi menemukan solusi. Di ruang literasi cerdas cendekiawan membaca untuk menulis produktif dan bermanfaat.

Selain ihwal ruang-waktu, dalam kuliah di ruang kuliah konvensional selalu ada komponen persona yang bertatap muka, yaitu ada dosen dan mahasiswa. Ada dosen yang memang dilahirkan menjadi dosen dan ada pula dosen yang dibentuk menjadi dosen. Ada mahasiswa yang ikut kuliah dengan niat atas kesadaran tentang konsekuensi pilihan. Mahasiswa seperti ini biasanya mampu menghadapi tantangan perkuliahan atas motivasi intrinsik. Sementara itu, masih ada mahasiswa yang ikut kuliah karena *lélak raé data haé* 'ingin sukses seperti orang lain' atas motivasi ekstrinsik.

Apakah metode ceramah-simak itu masih relevan diterapkan pada zaman teknologi canggih dewasa ini? Ceramah-simak merupakan satu ciri utama kegiatan belajar di ruang kuliah tatap muka antara dosen dan mahasiswa. Ceramah-simak relevan

digunakan di ruang kuliah yang mahasiswanya berlatar budaya lisan. Selain itu, ceramah-simak cenderung menjadi pilihan terbaik bagi mahasiswa jika fasilitas belajar terbatas seperti kurangnya koleksi buku acuan kuliah di perpustakaan, kapasitas jaringan internet terbatas, dan kurangnya dukungan finansial untuk membeli buku dan/atau paket data internet.

Di pihak lain kesadaran “aku” dosen yang berperan sebagai pengajar perlu meneliti diri sendiri, jangan sampai “aku” hanya menuntut mahasiswa mengingat hal yang telah diceramahkan (Roosjakkers, 1988). Setelah selesai berbicara dengan gaya ceramah, “aku” dosen juga perlu melakukan koreksi diri sendiri sehubungan dengan penguasaan bahan pembicaraan atau materi yang diceramahkan kepada mahasiswa (Musaba, 2012). Sehubungan dengan tuntutan “paket” (perkuliahan aktif, kreatif, efektif, tidak tegang), kesadaran “aku” dosen adalah kesadaran koreksi diri tentang ceramah komunikatif, jangan sampai “aku” melaksanakan ceramah datar sepanjang dataran rendah.

Reaksi mahasiswa terhadap ceramah datar itu cukup bervariasi. Ada mahasiswa yang patuh mendengar sambil kadang-kadang *husi-hasit* dengan dirinya sendiri dan/atau dengan teman semeja. Kepatuhan ini berkarakteristik nilai semu suatu pertemuan kuliah tatap muka. Ada pula mahasiswa yang *jojop* (duduk sangat tenang dengan tatapan lurus ke depan), tetapi pikirannya menerawangi langit dan bumi. *Kejojopan* ini diperlihatkan demi nilai kesopanan tingkat tinggi meskipun daya paham isi ceramah masih sangat rendah pada tingkat literal. Namun, masih ada sedikit mahasiswa yang mendengarkan ceramah datar sambil mencatat isi ceramah atau sekadar mencatat idiolek dosen.

Menyadari fenomena ceramah datar yang membosankan itu, kesadaran “aku” dosen adalah kesadaran tentang ceskom (ceramah-simak komunikatif). Dalam ceskom itu “aku” dosen berdiri dengan kontak pandang variatif tanpa *ninik* (mengintip) halaman buku sumber bahan kuliah. Di pihak lain pelaksanaan

ceskom perlu diselang-seling dengan tanya-jawab dan sisipan rasa humoristik. Tanya jawab sebagai kegiatan interpretasi dalam literasi kuliah dapat membangun makna (Alwasilah, 2012) bagi mahasiswa jika kegiatan tanya jawab itu diapresiasi dengan “nilai angka bonus” yang perlu didata untuk mendukung nilai kelulusan akhir semester.

Namun demikian, masih ada catatan kebiasaan problematik dalam kuliah konvensional pada masa prakorona. Selain kebiasaan duduk berdekatan tanpa jaga jarak ideal antarmahasiswa, masih ada budaya malu bertanya jawab secara lisan, padahal mahasiswa rata-rata berlatar budaya lisan. Selain itu, masih cukup banyak mahasiswa yang kurang memberikan tanggapan kritis secara lisan terhadap isi ceramah atau tugas dari dosen. Misalnya, “aku” dosen *Fonologi Bahasa Indonesia* sengaja memberikan “tugas jebakan” kepada mahasiswa untuk meneliti fonem bahasa Manggarai. Tugas ini tidak dikritisi mahasiswa entah atas alasan apa.

Problem budaya malu bertanya jawab di kalangan mahasiswa berkaitan erat dengan persoalan kecerdasan linguistik sebagai kemampuan menggunakan inti operasional bahasa dengan jelas (English, 2017). Persoalan ini bisa terjadi dalam kuliah klasikal karena mahasiswa dari dialek regional tertentu belum terbiasa berbahasa Indonesia dialek standar. Dirasakan mahasiswa bahwa penggunaan bahasa Indonesia yang diwarnai dialek regional akan menimbulkan “kegaduhan” di ruang kuliah. Karena itu, mahasiswa tersebut lebih baik memilih diam (sebagai budaya malu) daripada ditertawakan.

Problem kurangnya tanggapan kritis terhadap isi ceramah dan/atau tugas tertentu tidak serta-merta mengindikasikan melemahnya potensi kritis mahasiswa. Akan tetapi, masalah tersebut patut diduga berkaitan dengan kecerdasan literer khususnya kebiasaan membaca dan menulis sebagai literasi dasar yang sangat penting bagi pemikiran kritis (Soyomukti, 2013). Kebiasaan yang dimaksudkan adalah kebiasaan berliterasi kritis. Menurut Johnson

dan Freedman (Priyatni & Nurhadi, 2017), literasi kritis adalah perpaduan antara keterampilan berpikir kritis dan perhatian pada keadilan sosial, politik, bahasa, dan kekuasaan dalam teks.

Kebiasaan yang memupuk keterampilan berpikir kritis itu antara lain kebiasaan membaca kritis dan kebiasaan menulis sistematis. Menurut King (hlm. 31), kebiasaan membaca kritis adalah kebiasaan membaca yang melibatkan proses analisis dan evaluasi serta menuntut pembaca memberikan pertimbangan-pertimbangan terhadap kualitas isi dan *style* teks yang dibaca berdasarkan kriteria yang sahih. Hasil kegiatan membaca kritis perlu ditulis secara sistematis dengan ketepatan. Dalam penulisan secara sistematis tidak hanya diperhatikan ihwal alur pikir yang teratur, tetapi juga ketepatan penggunaan bahasa Indonesia secara baik (tepat konteks) dan benar (tepat kaidah kebahasaan baik kaidah EBI maupun tata kalimat Bahasa Indonesia).

Sehubungan dengan itu direfleksikan pula kurangnya kebiasaan mahasiswa membaca bahan kuliah secara kritis sebelum masuk ruang kuliah tatap muka. Di pihak lain kurangnya juga kebiasaan menulis kembali secara kritis bahan dan/atau mengembangkan bahan kuliah setelah selesai kuliah. Jika refleksi ini benar, “aku” dosen perlu menyadari peran ganda sebagai manajer dan pemimpin. Sebagai manajer “aku” melaksanakan kuliah, sedangkan sebagai pemimpin “aku” berinovasi mengembangkan kuliah (Hughes dkk., 2012).

## **LITERASI FASILITAS KULIAH MASA KORONA**

Literasi kuliah masa korona adalah refleksi kesadaran “aku” pribadi tentang pengalaman pelaksanaan kegiatan “kuliah dari rumah” melalui fasilitas *google classroom* pada masa korona dalam semester genap 2019/2020. Kesadaran “aku” pribadi adalah kehendak bebas atau keinginan pribadi dosen yang berawal dari nirliterasi media daring (ketidaktahuan tentang *google*

*classroom*). Keinginan “aku” dosen sebagai manajer tidak hanya menerima “status quo” pada masa korona, tetapi juga “aku” sebagai pemimpin harus menantanginya (Hughes dkk., 2012).

Pada latar nirliterasi itu “aku” dosen ingin belajar mengelola fasilitas *google classroom* lebih dahulu sebelum menantang mahasiswa. Inilah gaya “aku” sebagai dosen yang dibentuk dalam suatu “status quo”, tidak malu belajar lebih dahulu supaya tampil keren bersama dengan mahasiswa keren. Bersyukurlah “aku” pribadi karena memiliki guru privat (Kapasca yang bekerja di Perusahaan Singapura, Techgrid Asia, di Yogyakarta). Dari guru privat itu “aku” menyadari keberadaan *google classroom* sebagai satu pilihan fasilitas kuliah. Dari guru privat itu pula “aku” mendapat bahan tentang *google classroom* untuk artikel ini.

Dengan fasilitas *google classroom* tersebut “aku” berkeinginan sebagai pewujud saling menjadi sesama (istilah Sudaryanto, 1990) yang asyik belajar bersama dengan mahasiswa tentang literasi informasi. Literasi informasi merupakan kemampuan untuk menyadari kebutuhan informasi dan kemampuan untuk melakukan manajemen pengetahuan serta kemampuan untuk belajar terus-menerus (Ai Lien dkk., 2014). Literasi informasi menjadi milik manusia produktif. Manusia produktif adalah manusia yang berkemauan untuk selalu belajar dan menyesuaikan aspirasinya, cara-cara berpikirnya, dan menyesuaikan metode kerja dengan berbagai tuntutan baru (Suryadi, 2012).

Tuntutan pembaruan-pembenahan kuliah bukan tuntutan “tuan korona”, melainkan tuntutan penyesuaian kuliah dengan fakta keberadaan fasilitas modern seperti *google classroom*. Secara harfiah *google classroom* diartikan sebagai *ruang kelas gugel* yang selanjutnya digunakan dengan akronim *rusgu*. Rusgu adalah sebuah layanan berbasis web milik Google yang dikembangkan untuk menyederhanakan kegiatan pembelajaran, mulai dari membentuk kelompok dalam bentuk kelas dan menyiapkan materi ajar hingga membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas



(<https://en.wikipedia.org/>). Rusgu bertujuan merampingkan proses berbagi *file* pembelajaran (<https://productforums.google.com/d/>).

Rusgu dapat disebut sebagai suatu *Learning Management System* (<https://www.fortell.org/>) walaupun fitur-fiturnya masih belum kompleks. Dosen dapat mengelola kelas daring, mengunggah materi pembelajaran, membuat pengumuman atau pemberitahuan, membuat dan menilai tugas, dan membagi atau memberi tanggapan terhadap setiap tugas. Pada kelas yang telah dibuat itu mahasiswa dapat mengakses dan menggunakan materi pembelajaran, berinteraksi dengan pengajarnya (melalui *chat*), mengumpulkan tugas, serta menerima nilai dan tanggapan untuk tugasnya.

Beberapa fitur utama yang disediakan rusgu (<https://en.wikipedia.org/>), antara lain dikutipkan berikut ini dengan pengeditan sekadarnya. *Pertama*, rusgu terintegrasi dengan layanan Google lainnya seperti *Google Drive*, *Google Docs*, *Sheets*, *Slides*, *Gmail*, dan *Calendar*. Integrasi tersebut bertujuan membuat *paperless system* (sistem tanpa menggunakan kertas). Selain tujuan itu, fitur pada *Google Calendar* juga dapat menjadi pengingat bagi mahasiswa tentang adanya tenggat tugas, jadwal pengiriman materi, dan lain-lain.

*Kedua*, sehubungan dengan pemberian tugas dari dosen untuk mahasiswa, adanya integrasi dengan *Google Forms* juga memudahkan dosen dalam membuat soal pilihan ganda yang dapat dikoreksi secara otomatis. Tugas-tugas berupa esai walaupun dikoreksi secara manual, namun tetap lebih mudah untuk pemberian skor dan tanggapan untuk sebuah jawaban. Pengerjaan dan pengumpulan tugas juga dapat dilakukan dengan membuat *file* untuk kemudian diunggah.

*Ketiga*, tugas yang telah dikerjakan mahasiswa dinilai dosen. Tugas yang telah dinilai dapat dikembalikan kepada mahasiswa dengan adanya tanggapan dan skor dari dosen pada tiap jawaban.

Rusgu memungkinkan dilakukannya pengerjaan kembali oleh mahasiswa jika diperlukan. Selain itu, komunikasi dapat dilakukan oleh dosen terhadap seluruh mahasiswa (pesan terbuka) dan dosen terhadap seorang mahasiswa maupun mahasiswa ke mahasiswa (pesan pribadi). Berbagai format pesan dapat dikirimkan termasuk dalam bentuk video (YouTube atau *file* dari *Google Drive*). Hal lainnya bahwa terdapat aplikasi rusgu versi *mobile* yang bisa diakses melalui *smartphone* untuk mempermudah akses ke kelas *online* tanpa perlu melalui komputer yang lebih besar.

Sebenarnya siapa saja yang dapat menggunakan rusgu? Setiap orang yang memiliki akun Google dapat menggunakan layanan ini secara gratis (untuk fitur-fitur dasar). Kesederhanaan fitur-fiturnya juga membuat layanan ini dapat digunakan pada berbagai kalangan. Guru/dosen maupun seseorang yang bekerja sebagai administrator akan membuat rusgu lalu akan menyebarkan kode kelas atau mengirimkan undangan bergabung ke setiap mahasiswa.

Pada masa pandemi korona belakangan ini berbagai hal dituntut untuk dilakukan dari rumah masing-masing. Bidang pendidikan di perguruan tinggi juga tidak luput dari tuntutan tersebut sehingga mahasiswa harus dapat belajar dari rumah. Tentu saja kegiatan mahasiswa itu diimbangi oleh dosen mengajar dan/atau memberi tugas kuliah dari rumah. Pertanyaannya, apakah rusgu hanya dapat digunakan pada saat darurat seperti masa pandemi korona ini?

Jawaban atas pertanyaan itu tentu tidak. Pada masa-masa normal ketika kegiatan belajar mengajar dilakukan di sekolah, di kampus, di tempat kursus, dan tempat-tempat lainnya, media pembelajaran daring seperti rusgu dapat dijadikan sandingan. Selain mempermudah penyampaian materi dan tugas-tugas, layanan pembelajaran daring dapat digunakan untuk lebih mendekatkan teknologi ke berbagai bidang termasuk pendidikan. Model pembelajaran daring menuntut setiap subjek yang terlibat di

dalamnya untuk memahami pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan. Rusgu dijadikan sebagai sebuah “pancingan” untuk mulai memanfaatkan berbagai teknologi lainnya.

Refleksi selanjutnya, apa kelebihan rusgu? Rusgu sebagai salah satu media pembelajaran daring menunjukkan manfaat-manfaat yang sama seperti media pembelajaran daring pada umumnya. Proses yang umumnya terjadi pada media perkuliahan daring adalah dosen mengunggah materi dan/atau memberikan tugas, mahasiswa mengerjakan tugas, dosen memberikan nilai dan tanggapan, dan mahasiswa menerima nilai.

Secara umum rusgu sebagai sebuah *Learning Management System* (LMS) yang sederhana memiliki kelebihan, antara lain sebagai berikut. *Pertama*, konten tertata pada satu tempat. Semua konten pembelajaran akan disimpan pada satu tempat, yakni pada LMS itu sendiri. Hal ini dapat mengurangi risiko kehilangan data di tempat-tempat lain sehingga manajemennya lebih mudah. Anggota tim (member) LMS dengan mudah dapat mengakses berbagai informasi yang diperlukan pada sistem (<https://elearningindustry.com/>). Materi yang telah diunggah dapat diakses oleh setiap anggota dengan peraturan-peraturan tertentu. Setiap anggota dapat mengakses konten pembelajaran kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan internet (<https://www.cae.net/>).

*Kedua*, kemudahan dalam membuat dan mengumpulkan tugas. Tugas dapat langsung dibuat melalui rusgu, kemudian diserahkan kepada setiap mahasiswa untuk dikerjakan. Pada tenggat waktu tertentu dosen dapat melihat daftar mahasiswa yang telah mengerjakan tugas, nilai-nilai siswa, dan memberikan tanggapan secara langsung (<https://www.forbes.com/>).

*Ketiga*, kemudahan dalam pelacakan perkembangan kegiatan belajar mengajar. Dosen dapat melihat nilai yang diperoleh seorang mahasiswa untuk setiap tugas maupun nilai keseluruhan

mahasiswa untuk suatu tugas (<https://elearningindustry.com/>). Selain melalui komunikasi yang dilakukan pada LMS, nilai jawaban untuk tugas dapat dijadikan acuan evaluasi, baik tentang materi yang diberikan maupun tentang tingkat pemahaman mahasiswa.

*Keempat*, efisiensi waktu dan biaya serta hasilnya cukup efektif dan bahkan sangat efektif. Walaupun membutuhkan biaya operasional (seperti untuk pembelian perangkat akses, kuota internet, dan lain-lain), penggunaan media daring meningkatkan mobilitas pembelajaran. Tingginya mobilitas pembelajaran dapat bermanfaat menghemat waktu secara lebih efisien (<https://www.cae.net/>). Hasil belajar melalui rusgu juga sangat efektif untuk sebagian mahasiswa yang suka belajar mandiri dengan semangat mencari sumber bahan kuliah. Mahasiswa yang berkarakter demikian hampir selalu mendapat nilai antara 90-100. Artinya, kecerdasan verbal mahasiswa tersebut sangat baik. Secara teoretis orang-orang dengan intelegensi verbal-linguistik tinggi umumnya hebat dalam membaca, menulis, menuturkan cerita, dan mengingat kata-kata (Ling & Catling, 2012).

Selanjutnya, bagaimana keunggulan rusgu tersebut apabila dibandingkan dengan penggunaan *WhatsApp* atau *Email*? Ada pendapat yang menilai bahwa aplikasi perpesanan atau *social media* (seperti *WhatsApp*, *Facebook*, *Telegram*, *Email*, dan sebagainya) juga dapat digunakan sebagai alternatif media pengiriman materi, tugas, dan nilai. Sekilas mungkin dapat dibenarkan untuk beberapa kasus, namun secara lebih spesifik, dibandingkan dengan alternatif tersebut, rusgu memiliki beberapa kelebihan, antara lain sebagai berikut.

*Pertama*, konten pembelajaran lebih terorganisasi. Aplikasi percakapan seperti *WhatsApp* dan *Telegram* akan membutuhkan pembentukan grup-grup sebagai suatu kelas. Setelah terbentuk kelas *online*, semua materi akan dikirimkan melalui grup tersebut. *File-file* yang dikirimkan tidak akan tersusun rapi karena “tenggelam” dari percakapan-percakapan lain pada grup tersebut. Pada email *file-file*

dapat dikategorikan berdasarkan kebutuhannya, namun menjadi susah ketika harus mengirimkannya ke semua anggota kelas. Meskipun dapat diakali dengan berbagai cara, pemberian konten pembelajaran melalui email dan aplikasi-aplikasi percakapan tidak dapat lebih tertata daripada menggunakan LMS seperti rusgu.

*Kedua*, materi dan tugas menjadi satu kesatuan. Pada rusgu dosen dapat mengunggah atau membuat materi pembelajaran kemudian membuat tugas. Walaupun tidak dilakukan bersamaan, materi dan tugas akan tetap menjadi satu kesatuan mata pelajaran. Berbeda dengan email maupun aplikasi percakapan yang hanya mengurutkan dokumen berdasarkan waktu. Jika hanya diberikan sesekali, alternatif media pembelajaran tersebut dapat digunakan, tetapi tidak untuk konten-konten pembelajaran yang berkelanjutan.

*Ketiga*, integrasi dengan *Google Forms* dan aplikasi *Google* lainnya, salah satu fitur dasar pada rusgu adalah pembuatan dan penyebaran materi serta tugas. Pengunggahan materi saja mungkin tetap dapat diakali dengan aplikasi percakapan atau email, namun pembuatan dan penyebaran serta pengelolaan tugas tetap harus menjadi pertimbangan. Tugas-tugas yang dibuat pada rusgu dapat langsung dibuka pada beberapa aplikasi pendukung milik Google. Rusgu berjalan bersamaan dengan aplikasi-aplikasi tersebut. Salah satu aplikasi yang menjadi pokok perhatian adalah *Google Forms* karena kemudahannya dalam menyusun soal, pilihan jawaban, mode jawaban, serta kunci jawaban. Mahasiswa yang tergabung dalam rusgu pun dapat mengisi jawaban secara langsung (tanpa perlu membuat *file*). Pemeriksaan jawaban juga dapat dilakukan dengan lebih mudah.

*Keempat*, pengelolaan peserta lebih teratur. Seorang dosen dapat mengajar untuk beberapa kelas atau beberapa materi. Kondisi tersebut menuntut adanya pengelolaan anggota kelas yang lebih baik. Jika kampus memiliki LMS sendiri, rusgu menjadi tidak penting lagi. Fitur ini sangat berguna khususnya untuk sekolah

atau kampus yang belum memiliki LMS yang aktif. Pengelolaan peserta, manajemen konten pembelajaran, dan pengumpulan nilai adalah fitur dasar LMS yang terdapat pada rusgu sehingga menjadi layak untuk digunakan.

*Kelima*, profesionalitas penggunaan media. Penting untuk diketahui bahwa sejatinya aplikasi percakapan (*WhatsApp*, *Telegram*), *social media* (Facebook), dan email adalah aplikasi yang dibuat dengan tujuannya sendiri untuk berkomunikasi, membagikan sesuatu, dan mengirimkan pesan. Jika aplikasi-aplikasi tersebut juga digunakan untuk keperluan akademik (kegiatan belajar mengajar) maka akan terjadi tumpang tindih kepentingan. Oleh karena itu, gunakanlah sistem atau aplikasi yang memang dibuat untuk kepentingannya. Fitur memang hampir mirip, tetapi tetap ada perbedaan yang menjadikannya perlu untuk dipisahkan.

Dengan demikian, rusgu memiliki kekuatan pada kesederhanaannya; menjaga fitur-fitur dasar tetap ada dan tidak menyematkan fitur-fitur lainnya yang lebih luas. Namun untuk beberapa kepentingan tetap diperlukan adanya fitur yang lebih luas tersebut. Beberapa hal yang menjadi kekurangan rusgu antara lain sebagai berikut. *Pertama*, pencegahan kecurangan saat ujian. Ketika digunakan sebagai media untuk ujian yang umumnya bersifat tertutup (tidak bisa “nyontek” atau tidak boleh dibantu orang lain), rusgu belum memiliki fitur untuk menanganinya. Beberapa LMS telah menyediakan solusi berupa fitur SEB (*Safe Exam Browser*) untuk mengurangi potensi kecurangan saat ujian.

*Kedua*, rusgu belum mendukung *video conference*. Google memiliki layanan media pembelajaran lain yang lebih lengkap, namun berbayar dan ditargetkan untuk digunakan satu sekolah atau satu kampus. Pada layanan tersebut sudah tersedia fitur *video conference* sebagai media hubung langsung antara guru/dosen dan siswa/mahasiswa melalui jalur video dua arah secara langsung.

Fitur ini baik untuk siswa/mahasiswa yang perlu bimbingan langsung seorang guru/dosen untuk belajar (tidak mampu belajar secara autodidak).

*Ketiga*, pelacakan tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Materi dikirimkan kepada mahasiswa untuk dipelajari masing-masing. Konsep tersebut menuntut mahasiswa harus langsung dapat memahami setelah diberikan materi yang dipelajarinya sendiri. Kelemahan konsep ini adalah tingkat pemahaman antarmahasiswa yang berbeda-beda menyebabkan mahasiswa yang belum paham materi menjadi kesulitan untuk mengerjakan tugas.

*Keempat*, dibutuhkan lingkungan yang mendukung. Lingkungan yang dimaksud dapat berupa ada atau tidaknya perangkat untuk mengakses (*smartphone* atau laptop), ada atau tidaknya koneksi internet, serta ada atau tidaknya waktu untuk belajar di luar sekolah/kampus. Kekurangan ini menjadi kekurangan fatal bukan hanya untuk rusgu, melainkan juga media-media pembelajaran daring lainnya. Jika tidak memiliki perangkat atau tidak ada koneksi internet maka akan menjadi sangat sulit seseorang untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara daring.

Dalam pengalaman praktis selama memakai rusgu, kesadaran tentang fasilitasi (pemberian kemudahan oleh rusgu) ternyata tidak sepenuhnya benar. Masih ada mahasiswa yang tidak bisa menggunakan fasilitas rusgu. Alasan ketidakbisaan antara mahasiswa yang satu dengan lainnya tidak selalu sama. Ada yang beralasan tidak memiliki *handphone android*. Ada yang kekurangan uang untuk membeli pulsa internet. Ada pula yang bermasalah dengan sinyal internet. Masalah di luar dugaan tentu cukup mengagetkan bahwa masih ada mahasiswa yang belum menguasai tata kerja daring seperti rusgu. Selain itu, dalam pelaksanaan kuliah daring melalui rusgu terungkap kendala mendasar bahwa masih ada mahasiswa yang belum mahir mengetik.

## LITERASI KESADARAN “ITE” *POLINÉMBALINO*

Dalam bahasa Manggarai di Flores Barat, Nusa Tenggara Timur, kata *lino* berarti ‘bumi, dunia’; kata *némba* berarti ‘wabah penyakit berbahaya yang mematikan kehidupan manusia’; kata *poli* berarti ‘sudah, sesudah, selesai’. Dalam kata *némba* seperti juga dalam kata *bambo* terkandung makna ‘wabah penyakit’. Perbedaannya, *némba* terjadi pada manusia dan *bambo* terjadi pada binatang ternak. Sasaran tembak dari *némba* ditujukan kepada *ata raja ngoél loké dango ranga* (manusia bermuka pucat yang tidak memiliki kekebalan fisik).

*Némba lino* adalah virus korona sebagai wabah global yang mengusik kehidupan manusia di dunia. Pelbagai bidang kehidupan manusia tanpa kecuali bidang pendidikan sangat terusik karena *némba lino* (wabah global). Secara sosiokultural *némba lino* pada tahun 2019/2020 berkarakter bagai *pasat* (petir) yang menggelegar menakutkan manusia pada suatu musim. Seperti halnya *pasat* itu, *némba lino* pun cepat berlalu dan menghilang. Manusia akan berbenah diri melaksanakan tugas sesuai dengan bidang masing-masing.

Pada bidang pendidikan di perguruan tinggi dalam masa pandemi korona telah terjadi perubahan pendekatan kuliah dari tatap muka menjadi daring. Pada masa prakorona digunakan pendekatan tatap muka langsung di kampus, sedangkan pada masa korona dalam semester genap 2019/2020 digunakan pendekatan daring melalui antara lain *rusgu*. *Rusgu* adalah salah satu pilihan fasilitas “kuliah dari rumah”. Persoalannya, bagaimana *rusgu* dapat digunakan dalam perkuliahan waktu normal *poli némba lino* (pascakorona berlalu)?

Literasi kuliah *poli némba lino* adalah refleksi kesadaran “ite” tentang pembenahan-ulang kuliah dengan pendekatan terpadu “Dua Ruang”, yaitu ruang tatap muka (*rutamu*) dan ruang kelas



gugel (rusgu). Bentuk honorifik *ité* ‘kita’ (Verheijen, 1991) dalam bahasa Manggarai digunakan di sini dan bukan *kita* dalam bahasa Indonesia. Acuan kata *ité* mencakup “aku”, “engkau” atau “kamu” (tunggal), “kalian” atau “kamu” (jamak), “Anda”, “tuan”, dan “Tuhan”. Selain luas acuannya, kata *ité* dapat berada menjadi kesadaran posesif *dité* ‘milik kita’ dan kesadaran agentif *lité* ‘oleh kita’.

Kesadaran posesif “*dité*” adalah kesadaran milik kita sendiri. Kita adalah “aku” mahasiswa dan “aku” dosen serta “aku” tuan (pimpinan) yang masing-masing memiliki kesadaran berbenah diri sendiri untuk menata-ulang kegiatan kuliah dalam rangka peningkatan mutu perkuliahan. Sementara itu, kesadaran agentif “*lité*” adalah kesadaran tentang pelaku perubahan atau pembenahan kuliah. Implikasinya, karena realisasi sistem kuliah itu menjadi kesadaran milik setiap pribadi kita maka pribadi kita sendiri pula yang melakukan pembenahan kembali secara bertanggung jawab, kemudian menghidupkannya untuk peningkatan kualitas peradaban manusia yang bermanfaat untuk “ite”.

Pembenahan-kembali kuliah pada masa pascakorona harus dilaksanakan berdasarkan kasadaran “*ité*”, yaitu kesadaran kerja sama saling menjadi sesama (Sudaryanto, 1990). Budaya kerja sama saja tidak cukup karena dalam budaya ini ada atasan yang memerintah dan ada bawahan yang diperintah. Di dalamnya muncul benih keterpaksaan seperti senyum kambing maka “pekerja” tidak produktif. Karena itu, dibutuhkan suasana “saling menjadi sesama” yang ditandai antara lain adanya *ra tawa raés dalér* (suasana tanpa prasangka dalam keceriaan tanpa beban).

Di dalam suasana kerja seperti itu akan muncul pilihan pembaruan prosedur kuliah. Salah satu contoh pilihan prosedur kegiatan kuliah yang berpendekatan “Dua Ruang” adalah kegiatan inti mencakup tiga hal berikut. *Pertama*, beberapa hari sebelum pelaksanaan kuliah tatap muka di kampus, bahan kuliah diberikan

kepada mahasiswa melalui rusgu. Bahan tersebut dibaca secara kritis untuk persiapan mengikuti ceramah dosen di ruang tatap muka. Pilihan lainnya, bahan dibaca untuk menjawab beberapa pertanyaan. Pilihan lainnya lagi, bahan kuliah dibaca untuk ditulis menjadi beberapa variasi teks jenis tertentu sesuai dengan panduan dosen.

*Kedua*, hasil kerja mahasiswa di rusgu dapat langsung dikoreksi dosen sebelum dipresentasikan oleh mahasiswa di ruang kuliah tatap muka. Koreksian dosen dapat langsung dikirimkan kembali kepada mahasiswa melalui rusgu atau tidak dikirimkan sampai pada pertemuan tatap muka di kampus. Di ruang tatap muka mahasiswa mempresentasikan atau menjelaskan bahan kuliah sesuai dengan panduan dosen. Tentu di ruang ini terjadi interaksi dosen dan mahasiswa atau antarsesama mahasiswa seperti tanya jawab bermakna “nilai bonus” yang telah dijelaskan di depan.

*Ketiga*, setelah selesai perkuliahan tatap muka, mahasiswa menulis laporan kegiatan perkuliahan. Pilihan lainnya, mahasiswa mengembangkan bahan kuliah menjadi karya tulis berkriteria tertentu. Karya tersebut dikirimkan ke rusgu untuk dikoreksi oleh dosen. Bahan koreksian yang telah dinilai itu dikembalikan ke rusgu sebagai bahan introspeksi diri mahasiswa.

Berkaitan dengan kuliah berpendekatan “Dua Ruang” itu, fasilitas yang paling diperhatikan pihak kampus adalah internet yang diakses mahasiswa, khususnya mahasiswa yang kesulitan uang untuk membeli paket data internet pribadi. Dalam pendekatan ini mahasiswa tidak hanya dituntut memiliki fasilitas pribadi (telepon genggam yang android dan laptop), tetapi juga diharuskan mahir berliterasi holistik sebagai satu-kesatuan literasi kuliah pada zaman modern.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Kuliah adalah budaya belajar masyarakat pada ruang klasikal di perguruan tinggi dalam kurun waktu tertentu. Kuliah dipandang sebagai budaya karena kegiatannya baik kegiatan pokok maupun penunjangnya sudah menjadi kebiasaan yang sulit berubah atau bahkan sulit diubah. Tatkala terjadi *némba lino* ‘wabah korona global’ pada awal tahun 2020, kegiatan kuliah pun berubah dari kebiasaan “kuliah tatap muka” di kampus menjadi “kuliah daring dari rumah”.

Artikel ini ditulis dalam perspektif literasi. Dalam artikel ini literasi kuliah dipahami sebagai kegiatan refleksi-holistis tentang kebiasaan kuliah pada masa prakorona yang berpendekatan tatap muka. Pendekatan itu berubah pada masa pandemi korona, kemudian berbenah pada masa pascakorona. Dalam perubahan dan/atau pembenahan itu perkuliahan difasilitasi dengan media daring *google classroom* (ruang kelas gugel yang diakronimkan menjadi *rusgu*).

Dalam kuliah tatap muka pada masa prakorona biasa digunakan metode ceramah-simak yang didukung metode tanya jawab. Dua pasang metode tersebut tidak digunakan dalam kuliah daring “dari rumah” pada masa korona. Kuliah daring tersebut difasilitasi dengan media *rusgu* walaupun pelaksanaannya belum maksimal. Dalam kuliah pada masa pascakorona akan digunakan pendekatan “Dua Ruang” secara terpadu, yaitu ruktamu (ruang kuliah tatap muka) di kampus dan *rusgu* (ruang kelas gugel) di luar ruktamu.

### Saran

Untuk menunjang pelaksanaan kuliah berpendekatan “Dua Ruang” pada masa pascakorona, fasilitas internet benar-benar tersedia di kampus khususnya kampus-kampus kecil yang

selama ini belum maksimal internetnya. Fasilitas tersebut sangat berguna bagi mahasiswa yang kesulitan uang untuk menyediakan jaringan internet pribadi.

Dalam laporan kuliah pada masa prakorona dan masa korona ditemukan beberapa masalah berikut. *Pertama*, penggunaan kalimat bahasa Indonesia masih kacau-balau dari aspek kaidah kebahasaan. *Kedua*, masih banyak mahasiswa yang belum mahir merangkai kalimat menjadi tulisan berupa paragraf yang koherensif dan kohesif. *Ketiga*, kemampuan membaca pemahaman cenderung berada pada tingkat literal. *Keempat*, budaya “membaca untuk menulis” masih rendah.

Dalam kaitan dengan itu sebaiknya materi kuliah *Pendidikan Bahasa Indonesia* pada semua program studi dan materi kuliah *Kemahiran Dasar Bahasa Tulis* di Prodi PBSI perlu ditata ulang secara praktis dengan penekanan latihan peningkatan penguasaan kemahiran berkalimat sekaligus berparagraf. Selain percepatan kuliah *Sintaksis Bahasa Indonesia* dari semester tiga ke semester II atau I pada tingkat satu Prodi PBSI, sebaiknya konten mata kuliah ini berfokus pada sintaksis terapan yang menekankan peningkatan kemahiran berkalimat di kaangan mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. dkk. (2017). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ai Lien, D. dkk. (2014). *Literasi Informasi: 7 Langkah Knowledge Management*. Jakarta: Universitas Atma Jaya.
- Alwasilah, A. C. (2012). *Pokoknya Rekayasa Literasi*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama Bekerja Sama dengan Sekolah Pascasarjana UPI.
- Asmani, J. M. (2011). *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif, dan Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.

- Boeree, C. G. (2008). *Metode Pembelajaran dan Pengajaran: Kritik dan Sugesti Terhadap Dunia Pendidikan, Pembelajaran, dan Pengajaran*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Cassirer, E. (1987). *Manusia dan Kebudayaan: Sebuah Esei tentang Manusia*. Jakarta: Gramedia.
- Dewayani, S. (2017). *Menghidupkan Literasi di Ruang Kelas*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.
- Endraswara, S. (2017). *Literasi Sastra: Teori, Model, dan Terapan*. Yogyakarta: Morfalingua.
- English, E.W. (2017). *Gift of Literacy for the Multiple Intelligences Classroom*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Gischa, S. (2020). "Bagaimana Cuci Tangan yang Benar?" Jakarta: Kompas.com.
- Hughes, R. L. dkk. (2012). *Leadership: Enhancing the Lessons of Experience*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Iriantara, Y. (2017). *Literasi Media: Apa, Mengapa, Bagaimana*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ling, J., Jonathan C. (2012). *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Erlangga.
- Louis, L. (1984). *Manusia Sebuah Misteri: Sintesa Filosofis tentang Makhluk Paradoks*. Jakarta: Gramedia.
- Musaba, H. Z. (2012). *Terampil Berbicara: Teori dan Pedoman Penerapannya*. Yogyakarta: CV Aswaja Pressindo.
- Muslich, M. (2011). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Priyatni, E. T., Nurhadi. (2017). *Membaca Kritis dan Literasi Kritis*. Tangerang: Tira Smart.
- Riyanto, A. dkk. (2011). *Aku & Liyan: Kata Filsafat dan Sayap*. Malang: Widya Sasana Publication.
- Riyanto, E. A. (2011a). *Berfilsafat Politik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Roosjakkars, Ad. (1988). *Mengajar dengan Sukses: Petunjuk untuk Merencanakan dan Menyampaikan Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.

- Rosidi, A. (2015). *Bahasa Indonesia Bahasa Kita: Akan Diganti dengan Bahasa Inggris?* Bandung: PT Dunia Pustaka Jaya.
- Sofo, F. (2003). *Human Resource Development: Perspective, Roles and Practice Choices*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Soyomukti, N. (2013). *Teori-teori Pendidikan: Tradisional, (Neo) Liberal, Marxis-Sosialis, Postmodern*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sudaryanto. (1985). *Linguistik: Esai tentang Bahasa dan Pengantar ke dalam Ilmu Bahasa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sudaryanto. (1990). *Menguak Fungsi Hakiki Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Suryadi, A. (2012). *Pendidikan, Investasi SDM, dan Pembangunan*. Bandung: Widya Aksara Press.
- Tamburaka, A. (2013). *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Tim Pengembang Kamus Pusat Bahasa (PKPB). (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Veeger, K.J. (1990). *Realitas Sosial: Refleksi Filsafat Sosial Atas Hubungan Individu-Masyarakat dalam Cakrawala Sejarah Sosiologi*. Jakarta: Gramedia.
- Verheijen, Jilis A.J. (1991). *Manggarai dan Wujud Tertinggi*. Jakarta: LIPI-RUL.

## INTERNET

[https://en.wikipedia.org/wiki/Google\\_Classroom](https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom)

[https://productforums.google.com/d/msg/google-education/LJO8SAIhQ1s/7\\_Kj06SBBwAJ](https://productforums.google.com/d/msg/google-education/LJO8SAIhQ1s/7_Kj06SBBwAJ)

<https://www.fortell.org/content/google-classroom-learning-management-system-lms-teaching-english>

[https://edu.google.com/why-google/privacy-security/?modal\\_active=none](https://edu.google.com/why-google/privacy-security/?modal_active=none)

<https://www.forbes.com/sites/larrymagid/2014/05/06/google-classroom-offers-control-center-for-students-and-teachers/#641ace194d66>

<https://elearningindustry.com/companies-need-an-lms-today-explaining>    <https://www.cae.net/lms-learning-platforms-advantages/>

<https://www.schoolology.com/blog/what-learning-management-system-and-why-does-my-school-need-one-0>

<https://www.cae.net/what-is-an-lms/>

<https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-google-classroom-fitur-fungsi-dan-keunggulannya/>

<https://www.smpn45sby.sch.id/kelebihan-dan-kekurangan-google-classroom/>

[https://id.wikipedia.org/wiki/Learning\\_Management\\_System](https://id.wikipedia.org/wiki/Learning_Management_System)

<https://bixbux.com/google-classroom/>

<https://www.dictio.id/t/apa-saja-kelebihan-dari-google-classroom/14260>

# IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI TENGAH SISTEM PEMBELAJARAN DARING

**Marianus Supar Jelahut**

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng  
e-mail: *suparjelahutgmail.com*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan pola pikir, akal budi, serta perilaku manusia menuju arah yang lebih baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan atau yang diidealkan oleh sebuah kelompok masyarakat. Pendidikan dalam sebuah kelompok masyarakat berlangsung secara terus-menerus selama proses pertumbuhan dan perkembangan pribadi seseorang. Proses pendidikan seperti ini tentunya dimulai dari dalam keluarga, kemudian diperoleh melalui berbagai proses lain di masyarakat, baik secara formal maupun informal. Terlepas dari berbagai metode atau cara yang ditempuh oleh banyak orang dalam memperoleh pendidikan, semuanya tentu memiliki satu tujuan besar yaitu menciptakan manusia yang berpola pikir cerdas serta mampu bertingkah laku sesuai dengan apa yang diharapkan atau yang diidealkan dalam suatu komunitas sosial.

Pada jaman sekarang ini, kita tentu mendengar, melihat, bahkan merasakan bahwa pendidikan sudah semakin mudah untuk diakses atau diperoleh. Pendidikan kini tidak hanya dapat diperoleh melalui proses kolektif atau kelompok seperti di sekolah, tempat ibadah, dan berbagai wadah sosial lainnya. Pendidikan juga dapat diperoleh secara pribadi melalui berbagai



teknologi komunikasi yang canggih seperti media sosial dan media internet lainnya. Selain kemudahan dalam memperoleh dan mendapatkannya, materi dan bahan pendidikan saat ini sudah sangat beragam seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Semua itu memberi peluang bagi setiap manusia untuk semakin cerdas, kreatif dan dapat menemukan berbagai hal positif baru yang pada dasarnya memberi kemudahan dalam kehidupan. Dalam kehidupan di zaman modern seperti sekarang memang kemajuan ilmu pengetahuan berdampak pada begitu banyak pencapaian hal-hal yang baik. Hal-hal baik dalam konteks ini adalah bagaimana pendidikan itu dapat membentuk pribadi manusia baik secara kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Pernyataan ini secara sederhana dikatakan oleh Thomas Lickona bahwa tujuan besar pendidikan adalah membantu anak-anak menjadi pintar dan membantu mereka menjadi baik (Thomas Lickona, 2013; 6). Apa yang dimaksudkan Lickona tersebut sebetulnya merupakan penjabaran dari hasil pendidikan yang diharapkan dalam sebuah masyarakat. Dengan cara apapun, melalui proses apa pun, pendidikan dilakukan harus dapat mencapai tujuan besar tersebut. Jika kita mencoba mengkaitkan apa yang disampaikan Lickona dengan beberapa keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik maka kita dapat menyatakan bahwa pendidikan untuk membentuk anak yang pintar adalah pendidikan yang mengarah pada keterampilan psikomotorik dan kognitif yang mana dalam hal ini seorang anak atau peserta didik dituntut untuk menguasai ilmu pengetahuan atau teori-teori. Sedangkan jika dikaitkan dengan peserta didik yang baik menurut Lickona, maka dalam proses pendidikan baik yang dimaksud adalah bagaimana seorang siswa atau peserta didik itu memiliki karakter yang baik atau memiliki keterampilan afektif.

Proses pendidikan pada dasarnya memiliki tujuan besar yaitu bagaimana setiap pribadi manusia dapat menguasai berbagai teori pendidikan serta mampu mengimplementasikannya dalam

kehidupan bermasyarakat. Selain itu, harapan besar dari proses pendidikan itu sendiri adalah bagaimana setiap pribadi terdidik itu mampu bersikap, berpikir serta berbuat sesuai dengan apa yang menjadi keinginan dan harapan ideal dari suatu masyarakat. Harapan ideal itu tentunya berujung pada terciptanya kehidupan yang selaras antara setiap anggota masyarakat.

Cita-cita dan tujuan pendidikan tersebut merupakan cita-cita atau tujuan pendidikan yang berkembang sejak dulu. Setiap pribadi manusia diharapkan mampu mencapai apa yang menjadi tujuan bersama sebagai suatu masyarakat. Namun, ketika kita mencoba menyandingkannya dengan kondisi kehidupan saat ini, di mana proses pendidikan atau pembelajaran tidak berjalan sebagaimana biasanya. Ada begitu banyak situasi dan kondisi yang memperlihatkan proses pembelajaran tidak berjalan maksimal di tengah situasi Covid-19 ini. Berbagai kasus beberapa bulan terakhir dihebohkan oleh kasus kematian dalam berbagai sektor penting kehidupan manusia tidak terkecuali pendidikan karena Pandemi Covid-19 yang mengancam dunia global.

Situasi masyarakat secara khusus pendidik dan peserta didik di tengah Pandemi Covid-19 tentu sangatlah memprihatinkan. Tidak terkecuali di Indonesia, sistem pendidikan dalam situasi pandemi Covid-19 menjadi suatu persoalan yang serius. Dalam menghadapi situasi ini, Menteri Pendidikan, Nadiem Makarim, mengeluarkan surat edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020, tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus corona (Covid-19). Dalam surat tersebut, Nadiem mengatakan bahwa untuk sementara, sistem pembelajaran tatap muka ditiadakan dan diganti dengan sistem pembelajaran daring atau belajar jarak jauh. Untuk itu, semua lembaga pendidikan yang ada di Indonesia menerapkan sistem pembelajaran daring. Sistem pembelajaran daring menjadi suatu alternatif bagi pendidik dan peserta didik dalam menerapkan proses pembelajaran di tengah situasi pandemi Covid-19. Penerapan pembelajaran ini

mengharuskan persiapan, baik dari tenaga pendidik maupun dari peserta didik sendiri. Untuk dapat memaksimalkan penerapan pembelajaran daring ini, dibutuhkan sarana sebagai penunjang terlaksananya sistem pembelajaran ini.

Sistem pembelajaran daring di tengah situasi pandemi Covid-19 merupakan suatu upaya yang baik demi tercapainya tujuan Pendidikan Nasional. Oleh karena itu pengembangan dan pemberlakuan pembelajaran daring sangatlah urgen. Pembelajaran daring sebagai salah bagian yang amat penting dalam menciptakan keutuhan dan keseimbangan bagi peserta didik. Pembelajaran Daring diharapkan mampu berperan aktif dan efektif terutama dalam kaitannya dengan pengembangan pengetahuan peserta didik. Pembelajaran daring tentu dipercaya mampu menjaga keteraturan dalam proses pembelajaran dan menjadi point penting yang menjaga keseimbangan kemampuan akademik dan afektif. Pembelajaran daring merupakan suatu proses komunikasi yang dilakukan dalam jaringan atau tanpa proses tatap muka secara langsung. Namun, hasil survey beberapa lembaga yang kredibel menunjukkan bahwa pembelajaran daring memiliki beberapa kendala berkaitan dengan keadaan dan kondisi peserta didik. Survey Universitas Pendidikan Indonesia menunjukkan bahwa 82, 4% mahasiswa menganggap bahwa pembelajaran daring lebih menyulitkan dari pembelajaran biasa. Ketersediaan kuota internet merupakan kesulitan yang paling signifikan yang dialami mahasiswa. Di samping itu, suasana rumah dan lingkungan di sekitar rumah yang tidak mendukung juga turut menentukan efektivitas pembelajaran daring di rumah. Satu hal yang menarik dalam survey tersebut bahwa kehadiran dan kebersamaan dengan teman sejawat menjadi faktor pemicu semangat dalam proses pembelajaran (Portal Berita Universitas Pendidikan Indonesia, 13/04/2020). Pertanyaan yang menjadi kegelisahan sekaligus yang membuat penulis tergugah untuk menulis artikel ini, bagaimana implementasi pendidikan karakter dengan sistem pembelajaran daring? Apakah kehadiran sarana-sarana penunjang pembelajaran

daring membantu anak atau peserta didik dalam menumbuhkan karakter baik, atau malah justru sebaliknya melalui pembelajaran daring justru mendegradasi karakter peserta didik?

## **Hakikat Pendidikan Karakter**

Secara etimologis, kata karakter (Inggris : *character*) berasal dari bahasa Yunani (*Greei*), yaitu *charassein* yang berarti "*to engrave*". Kata "*to engrave*" bisa diterjemahkan mengukir, melukis, memahatkan atau menggoreskan. Wynne 1991 dalam Mulyasa, 2012 mengemukakan bahwa karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti "*to mark*" (menandai) dan memfokuskan pada bagaimana menerapkan nilai-nilai kebaikan dalam tindakan nyata atau perilaku sehari-hari. Pendidikan karakter memiliki makna lebih tinggi dari pendidikan moral, karena pendidikan karakter tidak hanya berkaitan dengan masalah benar-salah, tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan (*habit*) tentang hal-hal yang baik dalam kehidupan, sehingga anak atau peserta didik memiliki kesadaran, dan pemahaman yang tinggi serta kepedulian dan komitmen untuk menerapkan kebajikan dalam kehidupan sehari-hari (Mulyasa, 2012: 3). Dari uraian tersebut, kita bisa memahami bahwa karakter merupakan sifat alami seseorang terutama dalam kaitannya dengan sikap moral. Secara sederhana karakter berarti bagaimana sikap kita dalam berelasi dengan diri sendiri, Tuhan dan sesama.

Thomas Lickona dalam Zuchdi (2012:16) menjelaskan bahwa karakter mulia meliputi pengetahuan tentang kebaikan, lalu menimbulkan komitmen tentang kebaikan dan akhirnya benar-benar melakukan kebaikan. Substansi dari pendidikan karakter itu sendiri bertujuan untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti yang hasilnya terlihat dalam tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, kerja keras, dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter merupakan unsur terpenting bagi setiap

orang dalam rangka menciptakan makhluk insani yang berkualitas baik secara emosional, sosial, dan spiritual. Secara akademis, pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, atau pendidikan akhlak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara apa yang baik itu, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Secara praktis pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai perilaku kepada warga sekolah atau kampus yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan yang melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia paripurna (insan kamil). Pendidikan karakter di kampus selalu melibatkan berbagai komponen terkait yang didukung oleh proses pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, penanganan, pengelolaan mata kuliah, pengelolaan kampus, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan mahasiswa di kampus, pemberdayaan sarana dan prasarana, dan etos kerja seluruh warga kampus (Zuchdi, 2012:3). Pendidikan karakter memiliki urgensi bagi peningkatan kualitas diri peserta didik di tengah pandemi Covid-19.

### **Prinsip-prinsip Pendidikan Karakter**

Marsel Ruben Payong, 2011 dalam Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PAK di Sekolah menjelaskan prinsip-prinsip pendidikan karakter antara lain:

1. Pendidikan karakter hendaknya mendukung pengembangan nilai-nilai inti (*core values*) yang paling penting dalam masyarakat seperti: kasih sayang, kejujuran, tanggung jawab, rasa hormat terhadap diri sendiri, maupun terhadap orang lain, dan sebagainya.

2. Pendidikan karakter juga harus didefinisikan secara komprehensif yang mencakup pikiran, perasaan dan perilaku.
3. Pendidikan karakter yang efektif menuntut suatu pendekatan intensional proaktif dan komprehensif yang mendukung pengembangan nilai-nilai inti dalam seluruh fase kehidupan di sekolah.
4. Sekolah harus menjadi komunitas asuhan.
5. Untuk mengembangkan karakter, anak-anak membutuhkan peluang untuk mempraktikkan tindakan moral (*moral action*).
6. Pendidikan karakter yang efektif memasukan juga kurikulum akademis yang bermakna dan menantang yang menghargai semua siswa dan membantu mereka untuk berhasil.
7. Pendidikan karakter juga harus memicu berkembangnya motivasi intrinsik.
8. Staf sekolah juga harus menjadi komunitas moral dan belajar di mana semuanya memberikan tanggung jawab untuk pendidikan karakter dan berusaha untuk mengejar nilai-nilai inti yang sama.
9. Pendidikan karakter juga menuntut kepemimpinan dan keteladanan moral
10. Sekolah hendaknya merekrut orang tua dan anggota masyarakat sebagai mitra dalam usaha pengembangan karakter.
11. Evaluasi terhadap pendidikan karakter hendaknya juga menilai karakter sekolah, staf sekolah dan para pendidik karakter serta sejauh mana program pendidikan karakter ini mempengaruhi siswa.

Adapun beberapa kebijakan pokok yang menunjang keteraturan sosial di antaranya:

1. **Kebijaksanaan;** merupakan kebajikan yang paling utama. Kebijaksanaan memungkinkan kita untuk membuat keputusan-keputusan yang masuk akal dan baik bagi diri sendiri dan orang lain. Kebijaksanaan memungkinkan kita untuk dapat memilah-milah, melihat apa yang benar-benar penting dalam kehidupan dan menetapkan prioritas-prioritas. Dalam konteks hidup bersama sebagai masyarakat, kita diharapkan mampu mengedepankan sikap bijaksana. Sikap ini penting karena apa pun keputusan yang kita ambil dalam hidup pasti memiliki pengaruh terhadap diri dan orang lain. Kita diharapkan pula agar mampu mengambil keputusan yang tepat dan tidak berisiko terhadap keutuhan kehidupan bersama.
2. **Keadilan:** keadilan berarti menghargai hak semua orang yang mengarahkan kita untuk memperlakukan orang lain sebagaimana kita ingin diperlakukan. Karena kita adalah pribadi, maka keadilan juga meliputi penghargaan terhadap diri, suatu penghargaan yang pantas pada hak-hak dan martabat kita sendiri.
3. **Ketabahan.** Ketabahan memungkinkan kita melakukan yang benar dalam menghadapi berbagai kesukaran. Keputusan yang benar dalam kehidupan sering merupakan hal yang sukar. Ketabahan adalah batin yang memungkinkan kita mengatasi atau menahan kesukaran, kekalahan, kesusahan, dan derita. Keberanian, kegembiraan, kesabaran, kegigihan, dan percaya diri merupakan aspek-aspek dari ketabahan.
4. **Pengendalian diri**  
  
Pengendalian diri adalah sebuah kemampuan untuk mengatur diri kita sendiri. Dengan pengendalian diri kita mampu mengatur tabiat kita, nafsu birahi dan hasrat kita dan mengejar kesenangan yang masuk akal yang tidak berlebihan.
5. **Kasih**  
  
Kasih adalah kesediaan berkorban demi orang lain. kasih melampaui keadilan; ia memberikan lebih dari pada persyaratan

keadilan. Empati, belas kasih, kebaikan, kemurahan hati, pengabdian, kesetiaan, patriotisme, dan kesediaan untuk memaafkan merupakan kebajikan dari kasih.

6. Sikap positif

Sikap positif adalah kebajikan yang sangat penting. Jika Anda mempunyai sikap negatif dalam kehidupan, Anda adalah beban bagi diri sendiri dan orang lain. Jika Anda mempunyai suatu sikap positif, Anda adalah modal bagi diri sendiri dan orang lain. Kekuatan karakter dalam harapan, semangat, keluwesan dan rasa humor adalah bagian dari sikap positif.

7. Kerja keras

Kerja keras meliputi prakarsa, kerajinan, penetapan tujuan, dan panjang akal. Kerja keras merupakan salah satu modal utama dalam mencapai tujuan. Dalam kehidupan, tidak ada orang yang dapat mencapai kesuksesannya tanpa bekerja keras.

8. Ketulusan hati

Ketulusan hati melekat pada prinsip moral, setia kepada nurani moral, menepati janji, dan berpegang teguh pada apa yang kita yakini. Mempunyai ketulusan hati adalah menjadi utuh sehingga apa yang kita lakukan dan katakan dalam berbagai situasi akan konsisten.

9. Berterima kasih

Berterima kasih, seperti cinta bukan perasaan melainkan suatu tindakan atau kehendak. Berterima kasih sering dilukiskan sebagai rahasia kehidupan bahagia. Sikap itu mengingatkan kita bahwa kita semua sebenarnya minum dari sumur yang tidak kita gali, maksudnya terlalu banyak hal dalam hidup kita datang dari orang lain. Berterima kasih mendorong kita untuk menghitung berkat yang kita terima sehari-hari.



## 10. Kerendahan hati

Kerendahan hati adalah pengakuan akan kekurangan maupun kecakapan kita dan menekankan kemampuan kita dalam melakukan pelayanan tanpa mengharapkan pujian. “Separuh kerusakan yang dilakukan di dunia kata T.S Elliot disebabkan oleh orang-orang yang ingin dianggap penting”. Hal ini berarti bahwa kerendahan hati berarti kita menjadi yang terendah di antara yang lain, menuntut sikap untuk rela dan mengedepankan orang lain. Kerendahan hati memungkinkan kita bertanggung jawab atas kesalahan-kesalahan dan kegagalan-kegagalan kita, hal ini penting agar kita berani untuk meminta maaf, mengambil langkah perlu untuk berubah ke hal yang lebih baik.

### **Tujuan Pendidikan Karakter**

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa dan beriman kepada Tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab”. Melalui Undang-Undang ini secara tegas menjelaskan tujuan pendidikan karakter.

Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu dan seimbang. Dengan pendidikan karakter diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari. Melalui pendidikan karakter,

setiap individu akan diarahkan bagaimana cara berperilaku maupun berpikir yang baik.

Pendidikan karakter secara luas dapat menjadi cikal bakal yang mampu menjaga suatu keteraturan sosial. Melalui pendidikan karakter, tiap orang akan dibentuk bagaimana cara bertingkah laku terhadap sesama. Ketika setiap orang saling menghargai orang lain dan memperlakukan sesama sebagai dirinya yang lain maka akan timbul suatu sikap hormat dan pengertian yang tinggi terhadap pribadi orang lain. Hal inilah yang kemudian memungkinkan terhindarnya berbagai konflik yang berimbas pada terbentuknya keteraturan sosial.

### **Pembelajaran daring**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, daring diartikan dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Pembelajaran ialah proses dan cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 mendefinisikan pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Definisi ini menunjukkan bahwa proses interaksi merupakan hal yang sangat esensial dalam proses pembelajaran. Dari dua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam jaringan yang terhubung melalui komputer atau internet yang dilakukan dari rumah atau dari mana saja tanpa harus bertatap muka langsung di dalam ruangan kelas.

Sistem pembelajaran daring menggunakan bantuan teknologi tanpa interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik. Dalam pembelajaran daring interaksi langsung tidak terjadi. Sarana internet atau media lain memberikan keleluasaan bagi pendidik atau peserta didik untuk bisa berkomunikasi secara intensif. Pembelajaran berbasis on line atau daring harus memiliki dua unsur penting, yaitu informasi dan metode pengajaran yang

memudahkan peserta didik untuk memahami konten pelajaran dan pembelajaran berbasis online atau daring dilakukan melalui komputer menggunakan tulisan, suara, atau gambar seperti ilustrasi, photo, animasi, dan video.

Pembelajaran daring tidak sekadar menyajikan materi secara on line, melainkan pembelajaran daring harus bersifat komunikatif dan atraktif (Pardede, 2011). Pembelajaran berbasis on line atau daring diperuntukan untuk membantu pendidik mengajar seorang peserta didik secara objektif. Pembelajaran daring merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian dan interaksi pembelajaran dalam jangkauan yang luas. Tujuan umum pembelajaran daring adalah untuk memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau audiens yang lebih banyak dan lebih luas.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jaringan web. Setiap mata kuliah/pelajaran menyediakan materi dalam bentuk rekaman video atau *slideshow*, dengan tugas-tugas mingguan yang harus dikerjakan dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan dan beragam sistem penilaian. Pembelajaran daring adalah pembelajaran dengan jumlah partisipan tanpa batas yang diselenggarakan melalui jejaring web. Sistem pembelajaran daring bersifat terbuka artinya terbuka aksesnya bagi kalangan pendidikan, kalangan industri, kalangan usaha, dan khalayak pada umumnya. Dengan sifat terbuka, tidak ada syarat pendaftaran khusus bagi pesertanya. Siapa saja, dengan latar belakang apa saja, dan pada usia berapa saja, bisa mendaftar (Yusuf Bilfaqih, dkk 2015).

## **Implementasi Pendidikan Karakter di tengah Sistem Pembelajaran Daring**

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk

melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan dan kebangsaan sehingga menjadi manusia yang baik. Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan nilai, kualitas hubungan, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan dan etos kerja seluruh warga di lingkungan sekolah.

Pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah hendaknya tidak hanya melalui mata pelajaran pendidikan karakter itu sendiri, tetapi menjadi tugas pokok setiap pendidik untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam setiap kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, salah satu poin penting dalam pembentukan karakter peserta didik ialah melalui keluarga. Keluarga sebagai rahim utama yang membentuk karakter seorang anak. Situasi-situasi yang dibentuk dalam sebuah rumah tangga, kebiasaan orang tua, etos kerja yang ditanamkan orang tua adalah bagian vital yang amat menentukan bagaimana karakter seorang anak.

Keluarga sebagai sistem sosial terkecil memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pembentukan karakter dan moral seorang anak. Dari keluargalah segala sesuatu berkembang. Kemampuan seorang anak dalam bersosialisasi, mengaktualisasikan dirinya, berpendapat, hingga bagaimana ia berperilaku sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai yang hidup di tengah lingkungan sosial amat ditentukan oleh bagaimana keluarga membentuknya. Dari uraian tersebut kita bisa mengetahui bahwa relasi antar sekolah dan keluarga amat penting dalam menentukan karakter seorang anak. Keseimbangan antar nilai-nilai karakter yang diperoleh melalui keluarga dan sekolah adalah modal penting yang menentukan arah perkembangan karakter seorang anak. Pada sisi lain juga perlu ada kerja sama antara lembaga pendidikan dan keluarga guna menerapkan fungsi kontrol terhadap perkembangan perilaku anak. Untuk itu perlu

ada komunikasi yang berkelanjutan dan dialogis antara sekolah dan keluarga.

Sistem pembelajaran daring adalah suatu sistem pembelajaran yang tidak dilakukan dalam ruangan kelas atau bertatap muka secara langsung, tetapi menggunakan sarana-sarana teknologi dalam penerapannya. Pembelajaran daring dapat juga disebut sebagai pembelajaran jarak jauh karena dalam penerapannya dibutuhkan alat-alat teknologi. Sistem pembelajaran daring adalah suatu upaya yang sangat cocok diterapkan pada masa pandemi Covid-19. Meskipun masih memiliki banyak persoalan dalam penerapannya, namun sistem pembelajaran daring tetap harus dilaksanakan demi tercapainya kegiatan pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. Dalam penerapan sistem ini, semua pihak harus dapat membangun kerja sama yang baik, demi tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Dalam masa pandemi Covid-19 ini kehadiran pembelajaran daring memang diperlukan untuk menunjang proses belajar jarak jauh. Pembelajaran daring menjadi alternatif yang baik dan perlu dimaksimalkan dengan menyediakan sarana-sarana pendukung. Penggunaan sistem Pembelajaran daring bertujuan untuk mencegah dan menghindari penyebaran Covid-19 yang tengah mengalami peningkatan di beberapa Negara di dunia termasuk Indonesia. Misalnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks. Ketika dalam proses pembelajaran dibahas materi tentang cerita pendek, pendidik dapat memberikan pendidikan karakter melalui pesan dan amanat yang terkandung dalam setiap cerita pendek yang ada. Pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara intensif melalui jaringan tentang materi pelajaran yang diberikan sambil menjelaskan pesan dan amanat yang terkandung dalam materi pelajaran yang diberikan.

Selain itu, kegiatan ekstrakurikuler yang selama ini diselenggarakan sekolah merupakan salah satu media yang potensial untuk pembinaan karakter dan peningkatan mutu akademik

peserta didik. Kegiatan ekstrakurikuler mampu mengembangkan potensi, bakat dan minat peserta didik. Kegiatan ekstrakurikuler seperti pramuka, kegiatan rohani, ibadah dan lain-lain merupakan bentuk kegiatan yang mampu membentuk karakter peserta didik. Meskipun di tengah Pandemi Covid-19 tidak dilakukan semuanya atau secara maksimal. Kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler bisa dilakukan melalui pengembangan karakter secara on line.

Implementasi pendidikan karakter di tengah sistem pembelajaran daring sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 23 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang berasaskan pendidikan karakter. Hal ini dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi Warga yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian, proses pendidikan kita di tengah situasi pandemi Covid-19 harus didasari pada rumusan dalam Undang-Undang di atas yang secara detail menjelaskan pendidikan karakter, tidak hanya mempertimbangkan kemampuan intelektual semata tetapi kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan sosial dengan memperhatikan protokol kesehatan yang disarankan pemerintah.

## **PENUTUP**

Dari uraian di atas kita dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran daring yang dilakukan dalam kehidupan sosial pada dasarnya bisa dilaksanakan secara baik meskipun belum maksimal dalam pengembangan pendidikan karakter. Lembaga pendidikan di tengah pandemi Covid-19 berlomba-lomba membentuk peserta didik yang cerdas secara kognitif melalui pembelajaran daring,

tetapi di sisi lain mengabaikan sisi afektifnya. Padahal sejatinya pendidikan dikatakan berhasil ketika terjadi keseimbangan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketidakseimbangan yang terjadi dalam proses pendidikan tersebut mengakibatkan adanya perilaku menyimpang yang dilakukan oleh peserta didik dalam hidup bermasyarakat. Hal ini ditandai dengan lahirnya masalah-masalah sosial yang justru didalangi oleh kaum muda terdidik.

Untuk itu, proses pendidikan hendaknya diimbangi dengan penguatan nilai-nilai karakter yang diimplementasikan pada tiap mata pelajaran oleh guru meskipun melalui sistem pembelajaran daring. Semua unsur dalam sekolah baik komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran, kualitas dan nilai yang hendak dicapai seyogianya berorientasi pada pematangan karakter, bukan kecerdasan intelektual semata. Sebab apalah artinya cerdas secara intelektual tetapi rapuh secara sosial dan emosi. Usaha yang dilakukan oleh sekolah tersebut tentu akan sia-sia apabila tidak diimbangi oleh iklim kondusif yang diciptakan oleh keluarga.

Keluarga diharapkan mampu membangun dan meletakkan dasar yang kokoh pada anak terkait nilai moral. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menciptakan situasi yang mendukung, memberikan teladan hidup yang baik dan bernilai moral pada anak, memberikan perhatian, membina dan mendidik anak dengan baik sehingga terciptanya perilaku atau mental yang diharapkan. Dengan demikian anak atau peserta didik sudah mendapat dasar yang kuat terkait pendidikan karakter sebelum mereka ke dunia pendidikan formal melalui pembelajaran daring.

Kombinasi penanaman nilai dan pembentukan karakter antara sekolah dan keluarga atau juga wadah sosial lainnya merupakan suatu langkah penting demi menciptakan manusia-manusia yang berkarakter, yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada terciptanya suatu keteraturan sosial. Sistem pengembangan dan pelaksanaan pendidikan karakter dalam kehidupan

bermasyarakat akan berjalan dengan baik bila ada pedoman yang jelas dan adanya komitmen dari semua pihak seperti keluarga, lembaga pendidikan, lembaga agama, serta pemerintah.

Pendidikan karakter dalam kaitannya dengan kehidupan sosial bermanfaat sebagai suatu solusi atau suatu sistem kontrol yang dapat mencegah terjadinya tindak kejahatan atau tindakan lain yang berpeluang merusak kehidupan bersama sebagai masyarakat. Implementasi pendidikan nilai dan karakter adalah penyaring utama segala perilaku buruk di tengah masyarakat dalam keluarga dan masyarakat di tengah kejenuhan pandemi Covid-19. Dengan implementasi karakter yang baik maka segala perilaku menyimpang yang bisa dilakukan kaum muda terdidik dapat diminimalisir atau dihilangkan meskipun sistem pembelajaran yang diterapkan menggunakan jaringan saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bilfaqih, Yusuf, dkk. 2015. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2020. *Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*. (on line). <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id>. diunduh pada tanggal 20 Mei 2020.
- Lickona, Thomas. 2012. *Pendidikan Karakter*. Bantul: Kreasi Wacana
- Lickona, Thomas. 2013. *Pendidikan Karakter Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*. Bandung: Nusa Indah
- Muslich, Masnur. 2011. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyasa, 2012. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT Bumi Aksara.



- Payong, R. Marsel. 2011, "Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PAK di Sekolah" dalam *Membangun Pendidikan Karakter Prosiding Seminar Program Studi Pendidikan Teologi*, 2011 (1-24)
- Pardede, T (2011). *Pemanfaatan e-learning sebagai media Pembelajaran Pada Pendidikan Tinggi Jarak Jauh*. Seminar Nasional FMIPA UT 2011.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003
- Zuchdi, Darmiyati. 2012. *Pendidikan Karakter, Konsep Dasar dan Implementasi di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: UNY Press.

# PEMBELAJARAN DARING DI ERA PANDEMIK COVID-19 MENAKAR KESIAPAN, MENATAP TANTANGAN

**Marselus R. Payong**

Program Studi Pendidikan Teologi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng  
Email: *marselpayong@yahoo.com*

## PENDAHULUAN

*“Dunia pendidikan terbuka di depan mata kita. Dan itu benar-benar terbuka dan sebagian besar sekarang gratis ..... Ada begitu banyak teknologi Web saat ini yang jika dikombinasikan dapat memperluas dan memperbesar kemungkinan pembelajaran bagi siapa pun .....”* (Bonk, 2009, hlm. 28). Kata-kata Curtis J. Bonk peneliti senior pada Advanced Distributed Learning (ADL) Lab Departemen Pertahanan Amerika Serikat dan Army Research Institute ini seakan menemukan relevansinya saat ini.

Tidak pernah terbayangkan sebelumnya bahwa penyelenggaraan pendidikan dan praktik-praktik pembelajaran tiba-tiba berubah secara fundamental akibat hantaman pandemi penyakit seperti sekarang ini. Dari sejarah perkembangan teknologi pendidikan (Anglin, 1995), modus pembelajaran secara masif, online, virtual diramalkan akan terjadi pada tahun 1990-an namun tidak pernah diprediksi bahwa pembelajaran-pembelajaran pada jenjang pendidikan formal yang mengutamakan interaksi langsung, tatap muka, perjumpaan nyata suatu saat tertentu akan tergerus signifikansinya.

Ketika memasuki era disrupsi di mana teknologi digital dan internet memainkan peran penting sudah pernah diisyaratkan

bahwa lembaga-lembaga pendidikan formal akan kehilangan kontribusinya karena distribusi pengetahuan dan keterampilan bukan lagi milik eksklusif lembaga-lembaga pendidikan, karena semuanya sudah tersedia secara terbuka dan bisa diakses oleh siapa saja tanpa memperhatikan berbagai persyaratan formal (Schwab, 2016; Flavin, 2017). Namun demikian tidak pernah terbayangkan bahwa ramalan itu akan menjadi kenyataan hanya dalam hitungan kurang dari lima tahun. Ketika semua sekolah dan perguruan tinggi, kantor-kantor dan pelayanan publik lainnya “tutup” akibat pandemi Covid-19, suka atau tidak suka, pihak-pihak yang berkepentingan mencari cara-cara baru agar proses-proses kegiatan sebelumnya tidak terganggu atau pelayanan-pelayanan tetap berlangsung.

Secara khusus, pelayanan-pelayanan dalam bidang pendidikan terutama pembelajaran bagi para siswa harus segera menemukan cara-cara baru. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah menginstruksikan agar proses pembelajaran tetap berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran daring (*online teaching and learning*) yang tidak mensyaratkan adanya tatap muka secara langsung antara guru dan siswa. Maka tidak ada pilihan lain, para guru, administrasi pendidikan, siswa dan orang tua harus segera menyesuaikan diri dengan tuntutan ini. Ada dua konsekuensi utama dari perubahan yang fundamental ini: pertama, perlunya perubahan paradigma berpikir tentang belajar itu sendiri yang selama ini sudah terlanjur digambarkan sebagai proses interaksi siswa dengan guru dengan atau tanpa menggunakan media. Kedua, perlunya perubahan dalam kesiapan dan mentalitas untuk belajar itu sendiri.

Dalam kaitan dengan perubahan-perubahan di atas, tulisan ini ingin memperkenalkan teknologi pembelajaran daring (*online learning*) yang sebetulnya sudah berkembang pesat selama dua dasawarsa terakhir dan sudah cukup banyak diadopsi baik di lembaga-lembaga pendidikan formal dan non formal maupun

juga di lembaga-lembaga bisnis atau lembaga pelayanan lainnya. Keegan (1993) yang melakukan kajian literatur pada 1990-an ketika internet mulai berkembang menyimpulkan bahwa teknologi pembelajaran daring sebagai evolusi dari pendidikan jarak jauh telah mengubah konsep pendidikan jarak jauh yang sebelumnya hanya sebagai modus pembelajaran yang menghubungkan guru dan siswa yang tidak dapat berinteraksi secara tatap muka dengan menggunakan modul dan korespondensi dan berkembang menjadi pembelajaran menggunakan media penyiaran (radio dan televisi) dan terakhir menggunakan internet.

Dalam karya lain, Keegan (1996) bahkan merekomendasikan untuk mengkaji kembali kekhasan sistem virtual karena konon pembelajaran daring sudah memiliki basis teoretik dan falsafah yang berbeda dengan pembelajaran jarak jauh dan dianggap sebagai suatu bidang kajian yang benar-benar baru. Sejalan dengan itu, beberapa teks lain misalnya Anderson (2008), Moore dan Kearsley (1996) sudah mengkaji hakikat dari pendidikan dan pembelajaran daring sebagai suatu bidang kajian yang spesifik berbeda dengan pendidikan jarak jauh. Berbasis pada karya Keegan (1996), mereka menguji bagaimana pendidikan daring telah berkembang begitu jauh sebagai evolusi dari pendidikan jarak jauh yang sebelumnya hanya menggunakan modul, radio, televisi, dan video berbasis kaset. Tetapi dengan konvergensi (Tait & Mills, 1999) model pendidikan jarak jauh dan pendidikan daring dapat menghasilkan sebuah model pembelajaran campuran (*blended learning*) yang menarik.

Bertolak dari beberapa kajian di atas, tulisan ini akan mengeksplorasi pendidikan dan pembelajaran daring yang mencakup hakikat, historisitas, basis teoretik dan implementasinya sampai saat ini. Selain itu akan diberikan catatan kritis pada akhir tulisan ini terutama terkait dengan implikasi-implikasi penting dalam pembelajaran di sekolah-sekolah maupun perguruan tinggi di Indonesia selama masa tanggap darurat wabah Covid-19.

## Hakikat Pembelajaran Daring

Istilah pembelajaran daring (*online learning*) didefinisikan sebagai semua bentuk pembelajaran menggunakan internet (Picciano, 2019; Carliner, 2004; Lynch, 2004). Ini mengacu pada banyaknya nama dan akronim yang telah berevolusi selama dua dekade terakhir termasuk: e-learning, pembelajaran campuran (*blended learning*), pembelajaran berbasis web (*web-based learning*), pembelajaran hibrida (*hybrid learning*), ruang kelas terbalik (*flipped classroom*), kursus massal online terbuka (*massive open online courses* = MOOCs), dan pembelajaran adaptif (*adaptive learning*). Menurut Joksimovic, et al., (2015) pembelajaran daring adalah bentuk pendidikan jarak jauh di mana teknologi memediasi proses pembelajaran dan isi pembelajaran disampaikan sepenuhnya menggunakan internet, dan pebelajar dan pengajar tidak berada pada waktu dan tempat yang sama. Sementara itu Picciano (2019) mengatakan bahwa pembelajaran daring bukan hanya evolusi pendidikan jarak jauh namun lebih dari itu merupakan entitas yang berbeda yang telah memberikan model pembelajaran baru untuk semua pendidikan dan bukan hanya untuk siswa yang belajar dari area yang jauh.

Allen and Seaman (2010) dan Picciano and Seaman (2009) telah melakukan sejumlah studi tentang perkembangan pendidikan daring. Mereka menelusuri perkembangan sejak awal 2000-an, untuk melihat evolusi pembelajaran daring sampai saat ini. Untuk tujuan surveinya, mereka mendefinisikan pembelajaran daring berdasarkan proporsi isi materi yang disampaikan melalui internet sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 1: Pengelompokan Jenis Pembelajaran Berdasarkan Pemanfaatan Internet**

Persentase isi yang disampaikan melalui internet	Jenis Pembelajaran	Deskripsi
0%	Tradisional	Pembelajaran tidak menggunakan teknologi daring, isi pembelajaran disampaikan secara lisan atau tatap muka langsung
1 – 29%	Pembelajaran Berbantuan Web	Pembelajaran menggunakan teknologi website untuk memfasilitasi siswa mempelajari apa yang pada dasarnya adalah pembelajaran tatap muka. Dapat juga menggunakan aplikasi sistem manajemen pembelajaran ( <i>learning management system = LMS</i> ) sebagai bantuan atau halaman-halaman web tertentu untuk menyampaikan silabus, materi atau penugasan-penugasan.
30 – 79%	Pembelajaran Campuran ( <i>blended / hybrid</i> )	Pembelajaran yang menggabungkan penyampaian secara daring dan tatap muka. Proporsi utama dari isi disampaikan secara daring, khususnya menggunakan diskusi daring, sehingga mengurangi jumlah pertemuan tatap muka.
80 – 100%	Pembelajaran daring	Pembelajaran yang hampir sebagian besar isi dan kegiatannya disampaikan secara daring. Dalam pembelajaran ini tidak ada pertemuan-pertemuan tatap muka.

Sumber: Elaine Allen and Jeff Seaman. *Learning on Demand; Online Education in the United States, 2009*. (Needham, MA: Sloan-C, 2010) (<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED529931.pdf>)

## **Karakteristik Pembelajaran Daring**

Dari berbagai kajian teoretik terhadap penelitian-penelitian tentang pembelajaran daring, kami menyimpulkan beberapa karakteristik pembelajaran daring sebagai berikut.

### ***Lingkungan Belajar yang Kaya***

Pembelajaran daring menyediakan sumber-sumber belajar dan lingkungan belajar yang sangat kaya walaupun tersedia dalam dunia maya (Pallof & Pratt, 2007). Lingkungan belajar nyata telah dialih bentuk menjadi lingkungan maya. Misalnya, ketika siswa belajar tentang zoologi, ia tidak harus mengunjungi kebun binatang atau taman margasatwa. Ia cukup mengakses sumber-sumber belajar yang sudah tersedia melalui tautan dan jaringan-jaringan yang disarankan. Ia bisa mengunjungi taman margasatwa secara maya, menyaksikan video hewan-hewan tertentu berperilaku. Di samping itu, ia bisa mengakses gambar atau grafik tentang siklus hidup hewan, sistem pencernaan, sistem pernapasan para hewan tertentu, dan sebagainya. Atau dalam contoh yang lain, ketika siswa ingin belajar tentang masyarakat adat tertentu di sebuah pulau terpencil, ia cukup mengakses link-link yang telah disediakan terkait dengan masyarakat adat tersebut, pola hidup, aktivitas, produk-produk budaya, dan sebagainya. Dalam lingkungan belajar daring, sumber-sumber belajar tersebut tersedia dalam sebuah lingkungan belajar yang sangat kaya dan siswa bisa memanfaatkannya dengan mudah hanya dengan mengunduh, menonton, membaca, atau mendengarkan konten-konten itu secara daring.

### ***Konektivisme***

George Siemens (2004), salah satu pelopor kursus online terbuka massif (*massive open online course* = MOOC) generasi awal, telah mengembangkan teori konektivisme, yang merupakan salah satu model pembelajaran daring yang mengakui pergeseran besar

dalam cara pengetahuan dan arus informasi berkembang dan berubah karena jaringan komunikasi data yang luas dan tidak terbatas. Teknologi internet telah memindahkan pembelajaran dari kegiatan internal, individualistik ke kelompok, komunitas, dan bahkan aktivitas kerumunan sehingga membuat aktivitas pembelajaran menjadi terkoneksi dan berjejaring. Dalam mengembangkan teori, Siemens mengakui karya Alberto Barabasi (2002) tentang kekuatan jaringan. Siemens kemudian mengembangkan Delapan Prinsip Konektivisme yakni: 1) pembelajaran dan pengetahuan terletak dalam keragaman pendapat; 2) belajar adalah proses menghubungkan simpul atau sumber informasi khusus; 3) pembelajaran mungkin berada dalam peralatan non-manusia; 4) kapasitas untuk mengetahui lebih banyak lebih penting daripada apa yang diketahui saat ini; 5) pemeliharaan koneksi diperlukan untuk memfasilitasi pembelajaran berkelanjutan; 6) kemampuan untuk melihat hubungan antara bidang, ide, dan konsep adalah keterampilan inti; 7) keakuratan adalah maksud dari semua kegiatan pembelajaran connectivist; 8) pengambilan keputusan sendiri merupakan proses pembelajaran di mana siswa harus bisa memilih apa yang harus dipelajari yang bermanfaat baginya.

### ***Kolaboratif-Konstruktivisme***

Aktivitas pembelajaran daring juga melibatkan kolaborasi yang kompleks, baik dengan pengajar, sesama siswa, ataupun konten yang tersedia di server dan jaringan-jaringan. Menurut Pallof & Pratt (2005), kolaborasi dapat bermanfaat untuk : mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bersama-sama menciptakan pengetahuan dan makna (co-creation of knowledge and meaning), refleksi, dan belajar transformatif. Secara lebih spesifik manfaat kolaborasi adalah 1) membantu memperdalam pengetahuan; 2) mendorong inisiatif, kreativitas, dan pemikiran kritis; 3) memungkinkan siswa untuk menciptakan tujuan bersama untuk belajar dan membentuk fondasi komunitas belajar; 4) mengakomodir semua gaya belajar melalui berbagai



metode pembelajaran jangkar (*scaffold*), proyek kolaborasi, atau kegiatan kompleks yang menuntut siswa menggunakan berbagai keterampilan; 5) mengatasi masalah budaya karena adanya interaksi yang melibatkan orang dari berbagai latar belakang kultur sehingga dapat terjadi proses pemahaman dan saling pengertian satu sama lain.

Pada karya lain Pallof & Pratt (2007) mengatakan bahwa aktivitas kolaboratif kemudian akan membentuk sebuah komunitas pembelajaran daring dengan setidaknya melibatkan tiga komponen utama: orang, tujuan dan proses (p. 18). Secara intrinsik, karakteristik kolaboratif juga melahirkan konstruktivisme dalam diri siswa baik secara individu maupun secara kelompok. Di sana terdapat interaksi aktif yang melibatkan konten kursus dan komunikasi pribadi, dan ada konstruksi makna yang dilakukan secara sosial atau bersama serta kesediaan untuk saling berbagi informasi, atau sumber daya yang dimiliki.

### ***Berpusat pada Siswa***

Menarik apa yang diidentifikasi oleh Anderson (2008) bahwa semua pembelajaran daring pada akhirnya berorientasi pada kebutuhan khas siswa. Lingkungan belajar teknologis yang didesain sedemikian rupa sebetulnya untuk menjawab kebutuhan-kebutuhan khas siswa terutama dalam hal pengetahuan, keterampilan atau bahkan sikap. Dengan karakteristik ini maka siswa yang berasal dari berbagai macam latar belakang mampu mengadaptasikan kebutuhannya dengan layanan-layanan yang disediakan dalam pembelajaran daring. Dalam pembelajaran daring misalnya dengan asumsi skema dan skemata yang berbeda-beda yang dimiliki oleh para siswa sebelum mengikuti pembelajaran maka selalu disediakan pengetahuan atau kemampuan-kemampuan prasyarat tertentu dengan berbagai pilihan sesuai dengan yang dimiliki siswa atau pembelajar. Dengan demikian juga tersedia alat-alat diagnostik tertentu yang mampu mendeteksi kebutuhan siswa sesuai dengan kemampuan prasyarat yang dimiliki.

## Sejarah dan Evolusi Pendidikan Daring

Karya Desmond Keegan (1996), Terry Anderson (2008), dan Picciano (2019) memberikan ikhtisar historis tentang pendidikan daring yang bermula dari pendidikan jarak jauh. Pendidikan jarak jauh memiliki sejarah panjang yang berfokus pada perluasan teknologi komunikasi yang tersedia pada waktu tertentu. Tifflin dan Rajasingham (1995) mendeskripsikan surat-surat Rasul Paulus dan surat-surat apostolik dalam sejarah Kekristenan sebagai bentuk pendidikan jarak jauh pertama dalam bidang keagamaan untuk pewartaan agama Kristen. Surat-surat tersebut ditulis pada papirus dan disampaikan kepada komunitas Kristen awal untuk menyebarluaskan dan menjelaskan dogma dan pelajaran agama. Di Amerika pada tahun 1700-an, kuliah umum di ruang-ruang *Lyceum*<sup>1</sup> sering dilengkapi dengan pelajaran berbasis korespondensi (Willis, 1993).

Di Eropa, program pendidikan jarak jauh yang lebih formal muncul pada pertengahan abad ke-19 ketika sistem pos dikembangkan dan banyak orang mulai belajar membaca dan menulis. Homberg (1986) menelusuri perkembangan pelajaran melalui korespondensi pada tahun 1830-an di Swedia dan Jerman. Isaac Pitman mendirikan program pendidikan dengan korespondensi yang paling sukses di Inggris Raya pada tahun 1940 dengan menggunakan *Post Penny* untuk mengajarkan tulisan cepat. Kursus berbasis korespondensi lain yang sukses juga di *Skerry College* di Edinburg pada tahun 1878 dan di *University Correspondence College* di London pada tahun 1887.

Charles Toussaint dan Gustav Langensheidt mulai menawarkan pembelajaran berbasis korespondensi untuk bahasa asing di Jerman pada tahun 1873. Salah satu sekolah berbasis korespondensi awal yang paling sukses dimulai oleh HS Hermod

---

<sup>1</sup> *Lyceum* adalah sejenis institusi pendidikan yang didefinisikan pada sistem pendidikan tertentu terutama jenis sekolah menengah di berbagai negara terutama di Eropa. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Lyceum>)

di Swedia juga pada tahun 1873. Pada tahun 1998, Hermods adalah salah satu organisasi pendidikan jarak jauh terbesar di dunia. Di Amerika Serikat, William Rainey Harper, yang menjadi presiden *Universitas Chicago*, mengembangkan salah satu program pendidikan jarak jauh yang memberikan gelar pertama di *Chautauqua College of Liberal Arts* di New York. Pada 1883, Harper mengembangkan Pusat Ekstensi Universitas di Universitas Chicago yang menawarkan berbagai kursus dan program pembelajaran berbasis korespondensi. Program pendidikan jarak jauh berbasis korespondensi lainnya juga dikembangkan di Illinois Wesleyan (1877), University of Wisconsin (1885), dan Pennsylvania State University (1892).

Selama paruh pertama abad ke-20, pembelajaran berbasis korespondensi dan program belajar-rumah mulai dibuka untuk pendidikan dasar dan menengah. *The Calvert School*, sekolah dasar berbasis korespondensi di Baltimore, menerima pendaftaran siswa pertamanya pada tahun 1906. Calvert berlanjut hingga saat ini dan merupakan penyedia penting untuk *home-schooling* untuk siswa sekolah dasar, menengah, dan menengah.

Pada 1920-an, sejumlah sekolah berbasis korespondensi menambah program akademiknya dengan transmisi radio. Hasil penelitian Buckland dan Dye (1991) memperlihatkan bahwa setidaknya 176 stasiun radio di Amerika Serikat menyediakan pelayanan pendidikan jarak jauh. Namun, banyak di antaranya kemudian diganti dengan program televisi. Universitas Negeri Iowa, Universitas Purdue, dan Universitas Negeri Kansas adalah perguruan tinggi pertama yang menggunakan televisi untuk pendidikan jarak jauh. Materi yang disiarkan melalui televisi dilengkapi dengan paket-paket kursus tertentu.

Pada 1950-an program akademik yang lebih luas di televisi seperti *Sunrise Semester* (New York University) dan *Continental College* (Universitas Johns Hopkins) dikembangkan dengan bantuan jaringan televisi raksasa CBS dan NBC. Lembaga-

lembaga penyiaran publik pada tahun 1970-an didorong untuk menyediakan program-program televisi pendidikan nasional dan terlibat dalam sejumlah proyek pendidikan jarak jauh. Pada akhir 1970-an dan 1980-an, televisi kabel (CATV) menjadi mitra utama dengan sejumlah penyedia pendidikan jarak jauh di Alaska, Texas, Hawaii, dan Iowa. Oklahoma State University memulai konsorsium yakni Jaringan Telekonferensi Universitas Nasional (*National University Teleconference Network* = NUTN) pada tahun 1982. Enam puluh enam perguruan tinggi setuju untuk saling bekerja sama melalui NUTN. Saat ini hampir 100 perguruan tinggi adalah anggota aktif NUTN. Pada tahun 1989, *Iowa Communications Network* (ICN) didirikan untuk menyediakan sistem berbasis serat optik untuk mendukung berbagai konektivitas digital, komunikasi video interaktif, dan layanan suara untuk sekolah-sekolah distrik, akademi, rumah sakit, dan lembaga pemerintah.

Universitas Terbuka (Open University) Inggris, didirikan pada tahun 1969, misalnya, merupakan perguruan tinggi dengan reputasi yang sangat baik untuk menyediakan layanan pendidikan jarak jauh di seluruh dunia. Bahkan, Universitas Terbuka tersebut adalah salah satu penyedia pendidikan jarak jauh yang paling sukses di dunia dengan jumlah mahasiswa saat ini 174,898 mahasiswa, dan telah menamatkan lebih dari 2 juta lulusan sejak berdirinya (The Open University, 2020).

Dalam beberapa dekade terakhir banyak negara di Asia, Afrika, dan Amerika Selatan juga telah diselenggarakan program pendidikan jarak jauh karena permintaan akan pendidikan yang terus meningkat. Universitas Terbuka (UT) di Indonesia didirikan pada tanggal 4 September 1984 berdasarkan Keputusan Presiden RI Nomor 41 Tahun 1984 sebagai universitas negeri yang ke-45. UT sepenuhnya menggunakan mode pembelajaran pendidikan jarak jauh dengan sistem korespondensi namun dalam dua dasawarsa terakhir telah menyediakan pembelajaran daring untuk para mahasiswanya menggunakan fasilitas internet. Saat ini UT

memiliki empat fakultas dengan 33 program studi, enam program magister dan memiliki 320.000 siswa yang tinggal di seluruh negara dan di 36 negara (<https://www.ut.ac.id/en/brief-history>).

Sebelum didirikan universitas, layanan pendidikan jarak jauh baik melalui modul maupun siaran radio dan berbagai inovasi pembelajaran jarak jauh untuk kelompok-kelompok masyarakat tertentu sudah dimulai sejak tahun 1970-an. Layanan ini langsung di bawah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dan merespon kebutuhan ini maka dibentuklah sebuah lembaga struktural yang bernama Pusat Teknologi Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom Dikbud) pada tanggal 31 Agustus 1978 berdasarkan Keputusan Presiden No. 27 tahun 1978. Melalui pusat ini maka dikembangkan berbagai modul dan materi pembelajaran dan bekerjasama dengan RRI pusat dilakukan Siaran Pendidikan Nasional pada setiap hari (Miarso, dkk. 1984). Sejak tahun 1990-an Pustekkom Depdikbud mengembangkan program pembelajaran melalui televisi yang disiarkan oleh Televisi Pendidikan Indonesia (TPI) bekerjasama dengan TVRI sampai saat ini.

Pembelajaran daring di Indonesia berkembang pesat sejak penetrasi internet pada tahun 2000-an. Layanan-layanan pendidikan daring disediakan oleh Universitas Terbuka juga sejumlah perguruan tinggi negeri. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI sejak tahun 2004 menyediakan layanan buku elektronik bagi para siswa SD – SMA/SMK pada website Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang bisa diakses dan diunduh secara gratis oleh siswa maupun siapa saja. Sejak tahun 2018-2019 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan juga menyediakan layanan belajar daring melalui situs <https://belajar.kemdikbud.go.id>. Dalam beberapa tahun terakhir juga, sejumlah lembaga swasta baik nirlaba maupun komersial juga menyediakan layanan pembelajaran daring misalnya Kelas Pintar (<https://kelaspintar.id>); Quipper School (<https://www.quipper.com/id/school/teachers/>); Sekolah Online Ruangguru (<https://>

sekolahonline.ruangguru.com); Sekolahmu (<https://www.sekolah.mu/tanpabatas>); Zenius (<https://zenius.net/belajar-mandiri>) dan masih banyak lagi melalui blog-blog pribadi atau institusi.

## **Fase Evolusioner Pembelajaran Daring**

Munculnya pendidikan dan pembelajaran daring berbasis internet pada 1990-an merupakan lompatan besar dalam modus pembelajaran di mana terjadi perubahan dramatis dalam hal guru mengajar dan siswa belajar. Teknologi internet menyediakan fasilitas yang jauh lebih canggih untuk interaksi di antara mereka dibandingkan teknologi sebelumnya. Maka hanya dalam 20 tahun lebih, pendidikan daring telah berkembang demikian spektakuler dan menjadi bagian integral dari sistem penyampaian pembelajaran hampir pada semua tingkat pendidikan. Aplikasi pendidikan daring menggunakan jaringan area lokal (LAN) dan jaringan luas (WAN) dan World Wide Web sudah sedemikian penetratif. Namun model yang berkembang selama 20 tahun terakhir ini bergantung pada komunikasi data yang dimiliki dan dioperasikan secara rutin oleh semua orang pada segala segmen populasi. Orang-orang sekarang memiliki akses ke penyimpanan dan aplikasi digital yang jauh lebih besar menggunakan laptop, ponsel, dan perangkat portabel lainnya. Berikut adalah gambaran pendidikan daring yang berkembang selama periode ini yang dibagi ke dalam beberapa gelombang tahapan. Pembagian berikut dielaborasi oleh Picciano (2019).

### **Gelombang Pertama : Periode Awal (1990-an)**

Gelombang Pertama pendidikan daring menggunakan akses internet melalui jalur modem dial-up berkecepatan lambat. Maka banyak kursus daring paling awal hampir sebagian besar berbasis teks dan sangat bergantung pada pembelajaran yang bersifat asinkron. Multimedia digital masih cukup sulit karena tidak

mudah materi-materi dalam format gambar dan video diunduh ke komputer siswa. Model pedagogis utama pada saat itu adalah jaringan pembelajaran yang sangat interaktif asinkron (*asynchronous learning network* = ALN) yang dipopulerkan oleh program hibah dari *Alfred P. Sloan Foundation* yang berjudul Pembelajaran di Luar Kelas Kapan Saja, Pembelajaran di Mana Saja (*Learning Outside the Classroom / Anytime, Anyplace Learning*).

Konsep yang mendasari ALN adalah bahwa dosen dan mahasiswa tidak perlu *log on* pada saat yang sama untuk mengikuti pembelajaran. Mahasiswa dapat berpartisipasi pada waktu yang paling nyaman bagi mereka (misalnya setelah bekerja, setelah selesai aktivitas tertentu, dll.). Sekolah, perguruan tinggi yang paling tertarik dalam pembelajaran daring selama tahun 1990-an adalah mereka yang telah menjalankan program pendidikan jarak jauh menggunakan modalitas televisi, radio, dan paket kursus. Lembaga publik seperti *Penn State World Campus* dan *University of Maryland University College* adalah pelopor awal dalam pengembangan program pendidikan daring.

Perguruan tinggi nirlaba seperti *University of Phoenix* juga banyak berinvestasi dalam mengembangkan program pendidikan daring. Demikian juga Sekolah Menengah Maya (*Virtual High Schools*) di Massachusetts dan Sekolah Menengah Maya Florida (*Florida Virtual High School*) juga didirikan selama periode ini.

Salah satu katalisator penting untuk pendidikan daring selama periode ini adalah sebuah organisasi nirlaba *Alfred P. Sloan Foundation*.<sup>2</sup> Pada awal 1990-an, Ralph Gomory, presiden yayasan ini, membayangkan tersedianya Program Pembelajaran di Luar Kelas / Kapan Saja, dan Program Pembelajaran Di Mana Saja (*Learning Outside the Classroom / Anytime, Anyplace Learning*

---

<sup>2</sup> Alfred P. Sloan Foundation adalah sebuah yayasan/organisasi nirlaba filantropis Amerika. Didirikan pada tahun 1934 oleh Alfred P. Sloan, Jr., yang saat itu menjabat sebagai Presiden dan Direktur Eksekutif *General Motors*. Sloan Foundation memberikan hibah untuk mendukung penelitian orisinal dan pendidikan berbasis luas yang terkait dengan sains, teknologi, dan ekonomi. Yayasan ini adalah sebuah entitas independen dan tidak memiliki hubungan formal dengan General Motors.

*Program*), berdasarkan gagasan bahwa siswa dapat belajar di rumah mereka, tempat bisnis, atau di mana saja atau kapan saja tergantung mereka dapat terhubung ke jaringan digital.

Pada tahun 1992, *Alfred P. Sloan Foundation* secara resmi mendanai Pembelajaran di Luar Program Kelas melalui program hibah. Tujuan dari program ini adalah untuk mengeksplorasi alternatif pendidikan bagi orang-orang yang ingin melanjutkan pendidikan tinggi tetapi yang tidak dapat mengikuti kuliah tatap muka reguler yang terjadwal. Program hibah ini mengumumkan perkembangan besar dalam praktik pedagogis yang disebut sebagai jaringan pembelajaran *asynchronous* (ALN).

*The Anytime, Anyplace Learning Program* berlangsung 20 tahun dan merupakan fase awal pendidikan daring. Salah satu tantangan yang dihadapi pada saat itu adalah tingkat kepercayaan luas dari masyarakat. Publik masih menilai bahwa pendidikan daring merupakan pembelajaran yang bermutu rendah. Namun demikian Alfred P. Sloan Foundation tetap berinvestasi dan untuk membuktikan kredibilitas layanannya, maka yayasan ini membentuk komunitas pendidik dan para sarjana yang dikenal sebagai *Sloan Consortium*, kemudian berganti nama menjadi Konsorsium Pembelajaran Daring (*Online Learning Consortium*) dengan fokus kegiatan mempromosikan praktik pendidikan berkualitas berdasarkan desain-desain pedagogis yang cermat dan bermutu.

Kritik-kritik terhadap kualitas pembelajaran daring selama Gelombang Pertama dikemukakan oleh Neil Postman (1992) dan David Noble (1998). Mereka memperingatkan kewaspadaan terhadap teknologi daring dan serbuannya ke dalam pembelajaran. Neil Postman (1992) melihat pembelajaran virtual sebagai pengganti pembelajaran tatap muka yang buruk. David Noble (1998) bahkan dalam kritiknya mengingatkan bahwa pembelajaran daring akan mengantar era “pabrik diploma digital.” Terlepas dari itu, perkembangan pendidikan daring terus berlanjut. Pada akhir



1990-an, ratusan ribu mahasiswa mendaftar di kursus daring setiap tahun. Allen and Seaman (2014) bahkan memperkirakan bahwa 1,6 juta mahasiswa mendaftar setiap tahun pada kursus-kursus daring di Amerika pada tahun 2002.

## **Gelombang Kedua : Memasuki Arus Utama (Awal 2000-an)**

Menurut catatan Picciano (2019) pada awal 2000-an, teknologi Internet telah maju luar biasa, di mana sebagian besar masyarakat umum telah mampu membeli modem berkecepatan tinggi atau DSL. Peningkatan konektivitas ini membuka kemungkinan digabungkannya multimedia (gambar, suara, video) ke dalam pengembangan pembelajaran daring. Media sosial seperti blog, twitter, podcasting, dan YouTube juga muncul yang memungkinkan interaksi yang lebih besar. Kebanyakan perguruan tinggi negeri mulai mengembangkan alat-alat pembelajaran dan penyimpanan digital. Perkembangan yang paling penting dari Gelombang Kedua ini adalah pendidikan daring tidak lagi dilihat sebagai wahana untuk pendidikan jarak jauh yang diperuntukkan bagi kelompok masyarakat tertentu tetapi dapat digunakan dalam pendidikan umum pada hampir semua mata pelajaran dan dalam materi apa saja. Model pedagogis yang dominan selama gelombang ini adalah pembelajaran campuran (*blended learning*) atau pembelajaran hibrid (*hybrid learning*) karena pengajar mulai menggunakan fasilitas daring untuk menggantikan sebagian porsi waktu pembelajaran tatap muka.

Selama Gelombang Kedua juga banyak sekolah dan perguruan tinggi meningkatkan aktivitas pembelajaran daring dan pembelajaran campuran (*blended learning*) dalam sistem persekolahan dan perkuliahannya. Pada masa ini mulai diadopsi sistem manajemen pembelajaran (*Learning Management System* – LMS) seperti aplikasi *Blackboard*, *Desire2Learn*, dan *Moodle*. Perguruan tinggi nirlaba memperluas programnya secara signifikan ketika tersedia suntikan modal untuk sektor ini, termasuk

hibah-hibah yang diberikan oleh pemerintah atau kementerian pendidikan. Model pembelajaran daring terus menjadi andalan dari perguruan tinggi nirlaba terutama karena sangat efektif bagi lembaga-lembaga perguruan tinggi yang tidak memiliki prasarana perkuliahan yang bagus. Banyak perguruan tinggi kecil memiliki mahasiswa yang banyak namun tidak tersedia ruang kelas yang cukup akan menyebabkan pelayanan pembelajaran terhadap mereka bisa mengecewakan. Karena itu inovasi pembelajaran daring dengan modal yang lebih sedikit sangat didukung oleh perguruan tinggi-perguruan tinggi kecil yang notabene memiliki keterbatasan dana dan prasarana.

Namun demikian, salah satu keprihatinan yang timbul pada gelombang ini adalah pengawasan terhadap lembaga-lembaga pendidikan terutama yang menyelenggarakan pembelajaran daring. Pemerintah atau badan-badan akreditasi masih memiliki paradigma pembelajaran tradisional yang masih tetap mengutamakan interaksi tatap muka guru/dosen dengan siswa atau mahasiswa. Karena itu, penilaian terhadap ketersediaan ruang-ruang kelas menjadi salah satu ukuran yang membuat kampus-kampus kecil dengan keterbatasan dana menjadi momok bagi mereka.

### **Gelombang Ketiga : Fenomen MOOC (2008 – 2013)**

Istilah pembelajaran daring massif terbuka (*Massive Open Online Course* = MOOC) muncul pada tahun 2008 oleh Dave Cormier dan Bryan Alexander untuk menjelaskan kursus daring yang dipimpin oleh George Siemens dari *Athabasca University* dan Stephen Downes dari *National Research Council*. Kursus ini diikuti oleh lebih dari 2.000 peserta. Menurut catatan Picciano (2019) dengan debut ini, maka Gelombang Ketiga untuk perkembangan pembelajaran daring dimulai. Pada tahun 2011, *Stanford University* menawarkan beberapa model MOOC - salah satunya dipimpin oleh Sebastian Thrun dan Peter Norvig yang membelajarkan lebih

dari 160.000 peserta belajar. Dengan kondisi ini, Thrun kemudian memulai sebuah perusahaan MOOC yang bernama *Udacity*. Beberapa bulan kemudian, Andrew Ng dan Daphne Koller (keduanya dari Universitas Stanford) meluncurkan *Coursera*, penyedia MOOC lainnya.

Model MOOC didasarkan pada meningkatnya akses mahasiswa ke pendidikan tinggi dan efektivitas biaya. Penekanan jenis pembelajaran ini adalah pada jumlah peserta yang mendaftar. Karena model pembelajarannya yang sifatnya massif maka investor swasta juga tertarik untuk menanamkan modalnya selain dari lembaga-lembaga filantropi yang dengan sukarela mendukung pengembangan MOOC. Di Amerika Serikat, dan juga di sejumlah negara maju lainnya, sejumlah perguruan tinggi nirlaba kehilangan sebagian dari daya tarik berkurangnya pembiayaan dari pemerintah federal sehingga MOOC menjadi salah satu pilihan.

Minat utama dalam teknologi MOOC bukanlah keuntungan pedagogisnya, tetapi terbukanya akses kepada layanan pendidikan yang bermutu bagi banyak orang. Banyak kursus di perguruan tinggi bahkan menerima pendaftaran mahasiswa ratusan ribu. Selain itu, sejumlah institusi perguruan tinggi ternama di Amerika Serikat seperti *Stanford University*, *Harvard University*, dan *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) mulai melirik pengembangan MOOC. MOOCs disambut meriah oleh para pendirinya di perusahaan-perusahaan mereka seperti *Udacity*, *Coursera*, dan *edX* dan dianggap sebagai revolusi teknologi akan mengubah wajah pendidikan tinggi.

Ketika merebaknya fenomena MOOC, pengawasan yang sedikit lebih ketat terutama terkait dasar-dasar pedagogisnya mendapatkan perhatian yang serius. Itulah sebabnya, cukup banyak penyedia layanan MOOC mempekerjakan para ahli desain pembelajaran, ahli media, ahli bidang studi yang berpengalaman dalam pengembangan pembelajaran daring. Kehadiran para

ahli dan praktisi telah mengubah gaya mekanistik dari MOOC awal (“baca, tonton, dengar, dan ulangi”) dan menggantikannya dengan pendekatan pedagogis yang lebih interaktif dan saling menumbuhkan.

Pada akhir 2013, euforia MOOC mulai mereda. Beberapa MOOC misalnya yang dikembangkan oleh *Udacity* nampaknya kurang memuaskan. Kritik utama terkait dengan aspek pedagogis yang kurang nampak dalam berbagai desain MOOC. Daphne Koller, pendiri *Coursera*, dalam Konferensi Internasional Konsorsium Sloan tentang Pembelajaran Online pada November 2013 mengakui bahwa siswa yang memiliki masalah belajar dan membutuhkan remediasi serta tidak memiliki keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung yang memadai tidak dapat dibantu dengan MOOC dan disarankan untuk dilayani oleh pembelajaran tatap muka (Koller, 2013).

Menurut catatan Clark (2013), MOOC juga memiliki sejumlah model yang berbeda dan bahkan berevolusi. Ia mengidentifikasi setidaknya terdapat delapan model MOOC yang berbeda sebagai berikut:

**Tabel 2: Tipe Massive Open Online Course (MOOC)**

No.	Tipe MOOC	Deskripsi
1.	<i>transfer MOOCs</i>	Secara harafiah berarti mengikuti kursus yang ada dan memasukkannya ke dalam platform MOOC, dengan asumsi bahwa peserta belajar dipimpin oleh guru. Asumsi pedagogiknya: materi disiapkan oleh guru dan ditransfer kepada para siswa. Model ini seperti pembelajaran tradisional namun disusun dalam format daring dan diperuntukkan bagi banyak orang. Kursus Coursera sebagian besar termasuk dalam kategori ini.

No.	Tipe MOOC	Deskripsi
2.	<i>made MOOC</i>	Merupakan MOOC yang cenderung lebih inovatif dalam penggunaan video mereka. Jenis ini juga cenderung memiliki pendekatan formal, berkualitas dan materi serta tugas-tugas pemecahan masalah dan berbagai tingkat pengalaman interaktif canggih yang digerakkan oleh perangkat lunak lebih menantang. Pekerjaan sebaya dan penilaian sejawat, digunakan untuk mengatasi rasio guru-siswa yang tinggi. MOOC ini cenderung lebih kejuruan sehingga sering juga disebut VOOC ( <i>Vocational Open Online Course</i> ) di mana tujuannya adalah untuk memperoleh keterampilan. <i>Udacity</i> juga menggunakan pendekatan ini.
3.	<i>synch MOOC</i>	MOOC sinkron biasanya di- <i>setting</i> waktu pembelajaran yang bersifat tetap mulai dari waktu memulai pembelajaran, waktu untuk berinteraksi, waktu menyelesaikan tugas-tugas dan mengumpulkannya serta waktu untuk ujian. <i>Coursera</i> menawarkan kursus dengan tanggal awal dan akhir yang ketat dengan tenggat waktu yang jelas untuk penugasan. <i>Udacity</i> memulai dengan kursus 7 minggu ( <i>hexameter</i> ) dengan tanggal mulai yang pasti.
4.	<i>asynch MOOC</i>	MOOC asinkron menyediakan waktu belajar yang lebih fleksibel, ada tanggal awal kursus yang ditetapkan namun tidak ada tanggal akhir. Waktu penyelesaian tugas juga sangat fleksibel. Keuntungan pedagogik dari MOOC asinkron adalah bahwa peserta belajar dapat diambil kapan saja, di mana saja dan jelas bekerja lebih baik di zona waktu yang berbeda. <i>Udacity</i> juga menyediakan kursus yang fleksibel dengan platform asinkron dan peserta belajar bisa belajar dan melanjutkan dengan kecepatannya sendiri. <i>Coursera</i> menawarkan opsi belajar mandiri yang sepenuhnya terbuka tetapi ini tidak menjamin sertifikat penyelesaian.

No.	Tipe MOOC	Deskripsi
5.	<i>adaptive MOOC</i>	MOOC adaptif menggunakan algoritme adaptif untuk menyajikan pengalaman belajar yang dipersonalisasi, berdasarkan penilaian dinamis dan pengumpulan data pada kursus. Jenis ini mengandalkan jaringan prasyarat dan pebelajar dapat dituntun pada jalur yang berbeda yang dipersonalisasi melalui isi pelajaran tertentu. Gates Foundation mengidentifikasi jenis ini sebagai area baru yang penting untuk produktivitas skala besar dalam kursus daring. MOOCs ini cenderung tidak memberikan pengetahuan yang terstruktur linear, tetapi bersandar pada pengalaman yang sebelumnya. <i>Cogbooks</i> adalah contoh jenis MOOC ini
6.	<i>group MOOC</i>	MOOC Grup mulai dengan kelompok siswa yang kecil dan kolaboratif. Tujuannya adalah untuk meningkatkan retensi siswa. Stanford, salah satu manufaktur MOOC, telah mengeluarkan NovoEd (sebelumnya Venture Lab) yang menawarkan MOOC dan kursus internal yang terbatas. Struktur MOOC cukup terbuka dan membutuhkan pendekatan yang terfokus pada kerja kelompok.
7.	<i>connectivist MOOC</i>	MOOC jenis ini dipelopori oleh George Siemens dan Stephen Downes, yang mengandalkan koneksi jaringan daripada konten yang telah ditentukan. Ada dua macam MOOC cMOOC dengan fokus pada penciptaan pengetahuan sedangkan xMOOC fokus pada retensi dan duplikasi pengetahuan (contoh: pada xMOOC siswa menonton video, sementara pada cMOOC siswa membuat video).
8.	<i>mini MOOCs</i>	MOOC jenis ini menyediakan kegiatan kursus dan modul yang berlangsung selama periode waktu yang singkat (hari, minggu), tidak untuk satu semester penuh.

Diadaptasi dari Clark, D. (2013). MOOCs: Taxonomy of 8 types of MOOCs. *Blog posting plan B*. (<http://donaldclarkplanb.blogspot.co.uk/2013/04/moocs-taxonomy-of-8-types-of-mooc.html>)

## **Gelombang Keempat : Integrasi Model Blended dan MOOC (2014 – sekarang)**

Pada tahun 2014, muncul apa yang disebut Gelombang Keempat (Picciano, 2019) di mana teknologi pembelajaran terpadu yang memungkinkan interaksi pengajar yang lebih luas dan bersifat personal diintegrasikan dengan konten pembelajaran yang dikembangkan seperti para penyedia MOOC. Ada modifikasi juga disesuaikan dengan kebutuhan pengajar dan pebelajar. Model Gelombang Keempat memperluas dan menggabungkan pengembangan Gelombang Kedua (*blended learning*) dan Gelombang Ketiga (konten MOOC) dan menggabungkan berbagai pendekatan pedagogis menggunakan berbagai bentuk konten dan alat instruksional. Penggunaan media sosial dan multimedia semakin meluas dan siswa dapat mengaksesnya melalui perangkat portabel seperti laptop, tablet, iPhone, PDA untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Jika gelombang-gelombang sebelumnya, pembelajaran sebagiannya masih tergantung pada teknologi komputer PC desktop yang relatif tersimpan di tempat tertentu, maka pada gelombang ini pembelajaran dapat terjadi di mana saja dengan menggunakan teknologi mobile (handphone/smartphone, android, windows phone, dsb). Gelombang ini juga dikenal belajar mobile (*mobile learning = M-Learning*), pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seluler sebagai medianya (Pachler, Bachmair, and Cook, 2010; Zhang, 2015; McQuiggan, et al., 2015).

Selain itu, terdapat sejumlah fasilitas dan pendekatan baru yang dikembangkan dalam periode ini termasuk *learning analytics*, *adaptive or differentiated learning*, *competence-based instruction*, *open resources*, *gaming and multiuser virtual environments* (MUVE), dan *mobile technology*.

## **Menakar Kesiapan, Menatap Tantangan**

Teknologi dan perubahan sudah ada di depan mata, apakah kita siap untuk memanfaatkannya bagi pembelajaran? Pandemi Covid-19 memaksa semua pihak untuk menerima dan menggunakan sistem pembelajaran ini sebagai sebuah pilihan yang terbaik di samping model-model pembelajaran lainnya. Bagaimana kesiapan kita? Salah satu prasyarat untuk memanfaatkan pembelajaran daring adalah tersedianya jaringan dan akses internet.

Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018 memperlihatkan data yang menarik. Jumlah pengguna internet di Indonesia adalah 171.176.716 orang atau 64,8% dari total penduduk Indonesia (264.161.600 jiwa). Berdasarkan wilayah kota dan desa, pengguna internet kota adalah 74% dari populasi penduduk kota sedangkan pengguna internet di desa adalah 61,6% dari populasi penduduk desa. Dilihat dari segi usia, pengguna internet dibandingkan dengan bukan pengguna internet tertinggi berada pada kelompok usia 15-19 tahun (91%), menyusul usia 20 – 24 (88,5%), usia 25 – 29 (82,7%), usia 30 – 34 (76,5%), usia 35 – 39 (68,5%) dan usia 10 – 14 (66,2%). Sementara itu dari segi tingkat pendidikan, yang sedang sekolah SD/MI (41,4%), sedang sekolah SMP (80,4%), sedang sekolah SMA/SMK (90,2%), dan yang sedang kuliah (92,6%). Dari segi perangkat yang digunakan untuk mengakses internet, smartphone/hp (93,9%) dan tablet (85,2%), sedangkan yang menggunakan laptop hanya 56,6% dan PC desktop (68,9%) (APJII, 2018).

Dari data di atas, Indonesia secara potensial memiliki peluang yang sangat besar untuk memanfaatkan pembelajaran daring. Dari segi pengguna, sebagian besar pengguna berada pada usia sekolah dari SD - PT. Dari segi perangkat untuk mengaksesnya, juga sebagian besar memanfaatkan fasilitas smartphone/hp disamping laptop dan komputer PC desktop. Dari segi ini berarti pembelajaran daring yang sifatnya mobile dapat digunakan.



Persoalan lain terkait dengan kultur belajar dalam era baru, era tanpa batas ini. Ehlers (2013) mengingatkan perlunya transformasi budaya belajar dalam memasuki era digital. Setidaknya, budaya belajar yang terbuka, selektif, ingin tahu, dan kritis dalam berhadapan dengan seliweran informasi yang selalu muncul dalam setiap detik dalam jagat maya menuntut kemampuan manusia yang memiliki keterbatasan penyimpanan informasi untuk mampu memilah-milah mana yang penting dan mana yang tidak penting. Itu berarti prasyarat literasi digital, literasi media, kemampuan berpikir kritis sudah seharusnya menjadi modal utama para siswa/pebelajar.

Dalam kaitan dengan belajar daring, tawaran ini sudah tersedia. Individu dapat memanfaatkannya untuk meningkatkan kualitas dirinya. Salah satu ciri lain dari budaya belajar yang terbuka ini terkait dengan kecepatan belajar. Karena informasi, pengetahuan itu berubah silih berganti dalam hitungan waktu yang sangat singkat maka juga dibutuhkan kesigapan orang untuk merespon dan memilahnya. Menurut *The Illinois Online Network* (Pallof & Pratt, 2007) pembelajaran daring dan juga pembelajaran jarak jauh menuntut siswa memiliki beberapa karakteristik berikut: 1) berpikiran terbuka dan bersedia berbagi pengalaman tentang kehidupan, pekerjaan, dan pendidikan sebagai bagian dari proses pembelajaran, 2) mampu berkomunikasi melalui tulisan, 3) mampu motivasi diri dan disiplin diri, 4) bersedia berbicara jika ada masalah, 5) mampu dan mau berkomitmen empat hingga lima belas jam per minggu per kursus, 6) mampu menerima pemikiran kritis dan pengambilan keputusan sebagai bagian dari proses pembelajaran, 7) memiliki akses ke komputer dan modem dan memiliki kemampuan untuk menggunakannya, 8) mampu memikirkan ide sebelum merespons, 9) menyadari bahwa pembelajaran berkualitas tinggi dapat terjadi tanpa masuk ke ruang kelas tradisional.

## **Penutup: Beberapa Persoalan Etis**

Meskipun kekayaan dan manfaat yang ditawarkan oleh teknologi digital dalam memfasilitasi pembelajaran daring, terdapat juga persoalan-persoalan tertentu yang bahkan memiliki implikasi etis tertentu. Pallof & Pratt (2007) mengangkat beberapa persoalan etis yang terkait dengan pembelajaran daring yakni masalah fisik, emosi, dan masalah psikologis lainnya. Masalah fisik terkait dengan sejumlah sindrom seperti kelelahan akibat waktu interaksi yang lama, gangguan tidur, nyeri punggung, sakit kepala, dan sindrom “lorong kapal” (*carpal tunnel*)<sup>3</sup>. Masalah emosi terkait dengan anonimitas dan kepercayaan (Baggio & Beldarrain, 2011). Anonimitas yang terjadi antara pebelajar dan instruktur menyebabkan adanya kehampaan psikologis karena interaksi terasa sangat mekanistik, kurang melibatkan afeksi selayaknya antara guru dan siswa di dalam dunia nyata. Akibat anonimitas maka interaksi secara daring bisa saja rawan terhadap kejahatan-kejahatan dunia maya.

Problem lain berkaitan dengan kecanduan teknologi (Bozoglan, 2018; Young & Abreu, 2011) karena banyaknya waktu yang harus dihabiskan dalam berinteraksi baik dengan instruktur, dengan teman maupun dengan konten-konten pembelajaran yang sangat kaya. Siswa yang mengikuti pembelajaran daring yang tersambung dengan berbagai layanan e-library akan memasuki lorong-lorong informasi yang tidak pernah habis dan selalu merangsang mereka untuk menelusuri lorong demi lorong itu. Dalam modus pembelajaran asinkron yang tidak terbatas waktu, siswa bisa saja mengalami kesulitan untuk mengendalikan diri ketika berhadapan dengan rimba raya informasi itu. Dan dampak yang lebih jauh adalah terganggunya interaksi asali dengan

---

<sup>3</sup> Sindrom “lorong kapal” (*carpal tunnel*) adalah kesemutan atau mati rasa pada tangan akibat terjepitnya syaraf pada pergelangan tangan. Biasanya ini terjadi karena aktivitas tertentu yang menekan pada pergelangan tangan yang menyebabkan aliran darah yang melewati pergelangan tangan terhambat. Keseringan mengetik pada komputer, menggunakan mouse komputer dianggap sebagai salah satu pemicunya.

orang-orang terdekat yang ada di sekitarnya. Itulah madu dan racun dari pembelajaran daring yang mestinya disadari sejak awal bila memilih modus ini sebagai metode pembelajaran. Namun hal yang positif bahwa interaksi daring yang mengasyikkan juga menjadi salah satu cara untuk mencegah orang-orang bepergian keluar rumah, berkumpul-kumpul atau saling mengunjungi - sesuatu yang sangat cocok dengan protokol kesehatan Covid-19: *#stayathome*.

## REFERENSI

- Allen, E., & Seaman, J. (2010). *Learning on Demand: Online Education in the United States, 2009*. Needham, MA: Sloan-C. (<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED529931.pdf>), diunduh 29 April 2020.
- Allen, E., & Seaman, J. (2014). *Grade Change: Tracking Online Education in the United States*. Needham, MA: Babson College Survey Research Group.
- Anderson, T. (2008). *Theory and Practice of Online Learning*. Edmonton: Athabasca University Press.
- Anglin, G. J. (1995). *Instructional Technology, Past, Present, and Future*, Englewood, Colorado: Libraries Unlimited, Inc.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2018), *Laporan Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet di Indonesia 2018*, Jakarta: APJII.
- Baggio, B., & Beldarrain, Y. (2011), *Anonymity and Learning in Digitally Mediated Communications: Authenticity and Trust in Cyber Education*, Chocolate Avenue Hershey PA: Information Science Reference.
- Barabasi, A. L. (2002). *Linked: The new science of networks*. Cambridge, MA: Perseus Publishing.
- Bonk, C. J., (2009), *The World is Open, How Web Technology is Revolutionizing Education*, San Fransisco: Jossey-Bass.

- Bozoglan, B. (2018), *Psychological, Social, and Cultural Aspects of Internet Addiction*, Chocolate Avenue Hershey PA: Information Science Reference.
- Buckland, M., & Dye, C. (1991). *The development of electronic distance education delivery systems in the United States: Recurring and emerging themes in the history and philosophy of education* . Unpublished manuscript (ERIC Document No. ED345713).
- Carliner, S. (2004), *An Overview of Online Learning*, Massachusetts: HRD Press, Inc.
- Clark, D. (2013). MOOCs: Taxonomy of 8 types of MOOCs. *Blog posting plan B* . (<http://donaldclarkplanb.blogspot.co.uk/2013/04/moocs-taxonomy-of-8-types-of-mooc.html>) diakses 29 April 2020.
- Ehlers, D., (2013), *Open Learning Culture, A Guide to Quality, Evaluation, and Assessment for Future Learning*, London: Springer.
- Flavin, M. (2017). *Disruptive Technology Enhanced Learning, The Use and Misuse of Digital Technologies in Higher Education*, London: Palgrave-Macmillan.
- Homberg, B. (1986). *The growth and structure of distance education* . London: Croom Helm.
- Joksimovic, S, Kovanovic, V., Gasevi, D, (2015) "The history and state of online learning" ([https://www.researchgate.net/publication/313752141\\_The\\_history\\_and\\_state\\_of\\_online\\_learning/link/58a4b680aca27206d97fec41/download](https://www.researchgate.net/publication/313752141_The_history_and_state_of_online_learning/link/58a4b680aca27206d97fec41/download)) diakses 29 April 2020.
- Keegan, D. (1993). *Theoretical principles of distance education* . London: Routledge.
- Keegan, D. (1996). *Foundations of distance education* (3rd ed.). London: Routledge.
- Koller, D. (2013, November). *Online learning: Learning without limits* . Keynote presentation at the 19th Annual Sloan Consortium Conference on Online Learning, Orlando, FL.

- Lynch, M.M., (2004), *Learning Online, A Guide to Success in the Virtual Classroom*, London: RoutledgeFalmer.
- Lynch, M., Engle, J., & Cruz, J. L. (2010). *Subprime opportunity: The unfulfilled promise of for-profit colleges and universities* . Washington, DC: Education Trust.
- McQuiggan, S., Kosturko, L., McQuiggan, J., Sabourin, J., (2015). *Mobile Learning, A Handbook for Developers, Educators, and Learners*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Miarso, Y., et.al. (1984), *Teknologi Komunikasi Pendidikan, Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*, Jakarta; Pustekkom Dikbud & CV. Rajawali.
- Moore, M., & Kearsley, G. (1996). *Distance Education: A systems view* . New York, NY: Wadsworth Publishing Company.
- Noble, D. F. (1998) "Digital diploma mills: The automation of higher education", *Science as Culture*, 7:3, 355-368, DOI: 10.1080/09505439809526510
- Pachler, N., Bachmair, B., and Cook, J., (2010), *Mobile Learning, Structure, Agency, Practices*, London: Springer.
- Palloff, R.M., And Pratt, K. (2005), *Collaborating Online, Learning Together in Community*, San Fransisco: Jossey-Bass.
- Palloff, R.M., And Pratt, K. (2007), *Building Online Learning Communities, Effective Strategies For The Virtual Classroom*, San Fransisco: Jossey-Bass.
- Picciano, A. G., & Seaman, J. (2009). *K-12 Online Learning: A 2008 Follow-up of the Survey of U.S. School District Administrators* . Needham, MA: The Sloan Consortium.
- Picciano, A.G. (2019), *Online Education, Foundations, Planning, and Pedagogy*, London: Routledge.
- Postman, N. (1992). *The End of Education: Redefining the Value of School* . New York, NY: Random House Digital, Inc.
- Schwab, K. (2016), *The Fourth Industrial Revolution*, Genewa: World Economic Forum.

- Siemens, G. (2004). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. Makalah diunduh dari [www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm](http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm) diakses 29 April 2020.
- Tait, A., & Mills, R. (Eds.). (1999). *The Convergence of Distance and Conventional Education: Patterns of Flexibility for the Individual Learner*. London: Routledge.
- The Open University. (2020). *Fact and figures*. from [www.open.ac.uk/about/main/strategy/facts-and-figures](http://www.open.ac.uk/about/main/strategy/facts-and-figures) Diakses 29 April 2020.
- Tifflin, J., & Rajasingham, L. (1995). *In Search of the Virtual Class: Education in an Information Society*. London: Routledge.
- Watts, D. (2003). *Six Degrees: The Science of a Connected Age*. New York, NY: Norton.
- Willis, B. (1993). *Distance education: A practical guide*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications.
- Young, K.S. & Abreu, C.N. (2011). *Internet Addiction, A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. San Fransisco: Wiley.
- Zhang, Y., (2015). "Characteristics of Mobile Teaching and Learning", in Zhang, Y. (ed.). *Handbook of Mobile Teaching and Learning*. London: Springer Reference.



# MUTU PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19

**Petrus Redy P. Jaya & Felisitas Ndeot**

Program Studi Pendidikan Guru PAUD  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng  
Email: [petrusredypartusjaya@gmail.com](mailto:petrusredypartusjaya@gmail.com); [icananoarta@gmail.com](mailto:icananoarta@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah mendorong terjadinya perubahan pada berbagai aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan. Sebagian besar pemerintah di dunia telah menutup sementara lembaga pendidikan dalam upaya memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Kebijakan seperti ini mendapat dukungan dari UNESCO dan untuk memfasilitasi kelangsungan pendidikan, pembelajaran jarak jauh (dari rumah) menjadi alternatif utama pengganti pembelajaran tatap muka (UNESCO, 2020).

Sistem pembelajaran tatap muka yang selama ini (dianggap) mapan harus dipaksa beradaptasi dengan tuntutan menjaga jarak social (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*). Jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi dalam waktu singkat nyaris tanpa persiapan didorong untuk mendesain sistem pembelajaran dari rumah (*learning from home*) agar guru dan peserta didik tetap dapat menyelesaikan muatan kurikulum dan mengejar target kompetensi yang telah ditetapkan. Sederet pilihan model pembelajaran jarak jauh muncul entah dengan persiapan matang maupun dalam kegalauan menghadapi wabah Covid-19. Bagi daerah dengan akses internet yang stabil dan kecukupan finansial para siswa dan guru-dosen, pembelajaran daring dengan



berbagai aplikasi menjadi salah satu alternatif yang cocok untuk diterapkan. Namun, bagi daerah dengan keterbatasan fasilitas, financial, dan sumber daya manusia, pembelajaran daring bukan pilihan yang tepat. Penugasan mandiri (minus interaksi) menjadi pilihan *minus malum*. Sebenarnya, apapun pilihan alternatif modus pembelajaran selama masa pandemi covid-19 tidak akan menjadi masalah sejauh esensi dan mutu pembelajaran tetap terjaga. Pertanyaannya: apakah alternatif modus pembelajaran/ perkuliahan yang telah dilaksanakan selama masa pandemic Covid-19 tidak mengurangi esensi dan menimbulkan degradasi mutu pembelajaran? Pertanyaan ini mungkin dapat dianggap pesimistik namun sebaiknya tidak berlebihan sebab secara substansial kurikulum pendidikan nasional belum secara resmi dan komprehensif mengakomodasi dan mengadaptasi sistem belajar jarak jauh (tanpa pertemuan fisik pendidik-peserta didik) apalagi skema pembelajaran dalam kondisi 'darurat'. Selama ini, pembelajaran secara online hanya merupakan konsep, sebagai perangkat teknis, belum berkembang menjadi cara berpikir dan paradigma pembelajaran. Karena itu, kekhawatiran akan menurunnya kualitas pendidikan/pembelajaran, sekali lagi tidak boleh diabaikan (Media Indonesia, 2/5/2020). Pertanyaan pesimistik tersebut akan lebih baik jika dijadikan bahan refleksi untuk menemukan elemen-elemen mutu dalam pembelajaran.

Refleksi ini dapat bermula dengan menggali masalah-masalah dalam pembelajaran selama masa pandemic covid 19 yang dapat mengancam mutu pembelajaran. Salah satu hasil survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada April 2020 telah mengungkap beberapa masalah yang muncul sebagai akibat pelaksanaan modus pembelajaran jarak jauh selama masa wabah covid-19. Survei tersebut melibatkan 1.700 responden siswa dari jenjang SMA hingga TK di 20 provinsi dan 54 Kabupaten/ Kota (CNN Indonesia, 27/04/2020). Hasilnya cukup membuat banyak pihak bertanya tentang mutu pembelajaran yang telah dilaksanakan. Idealnya, meskipun pembelajaran dilaksanakan

dengan berbagai media komunikasi, antara lain media cetak, elektronik, dan bentuk-bentuk media komunikasi lain yang dimungkinkan oleh perkembangan teknologi, interaksi antara pendidik dan peserta didik harus tetap terjaga, bila dimungkinkan kedua pihak dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka secara terbatas ((Indonesia/Ristekdikti), 2016). Survei KPAI menunjukkan adanya diskrepansi antara fakta dengan idealisme tersebut. KPAI menyebutkan bahwa sebanyak 79.9 persen siswa mengaku tak ada interaksi sama sekali kecuali memberikan tugas dan menagih tugas, tanpa ada interaksi belajar seperti tanya jawab langsung atau aktivitas guru menjelaskan. Komisioner KPAI Bidang Pendidikan Retno Listyarti menjelaskan hanya 20.1 persen responden menyatakan ada interaksi antara siswa dan guru. Selain masalah interaksi, dalam survey ini juga dideskripsikan bahwa 77.8 persen siswa mengatakan mengalami kesulitan dengan banyaknya tugas yang harus dikerjakan, 42.2 persen tidak memiliki kuota internet, 15.6 persen tidak memiliki peralatan yang dibutuhkan dan 37.1 persen waktu belajar yang sempit.

Hasil kajian lain menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dari rumah (WFH) justru menimbulkan beberapa kerugian tidak hanya bagi peserta didik tetapi juga bagi pendidik. Kerugian pelaksanaan pembelajaran dari rumah antara lain meliputi peluang kehilangan motivasi kerja, biaya listrik dan internet yang semakin bertambah serta menimbulkan masalah keamanan data (Purwanto & Adriyani, 2020)

Pada level Perguruan Tinggi, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) juga telah melakukan survei terkait pelaksanaan pembelajaran daring selama masa pandemi. Hasil survei menunjukkan bahwa 82.4 persen mahasiswa menganggap pembelajaran daring lebih menyulitkan dibandingkan dengan pembelajaran biasa. Ketersediaan kuota internet merupakan kesulitan terbesar yang dialami mahasiswa. Selain itu, kesulitan jaringan, ketersediaan perangkat pembelajaran (salah satunya

labtop), tingkat pemahaman materi, suasana rumah dan lingkungan sekitar yang tidak mendukung juga turut menentukan efektivitas pembelajaran daring di rumah, bahkan terdapat hal yang cukup menarik adalah kehadiran teman sebagai acuan semangat belajar menjadi salah satu hal yang dirindukan selama pelaksanaan kegiatan akademik dalam masa darurat penyebaran covid-19 ini (Portal Berita UPI, 13/4/2020).

Berdasarkan beberapa hasil survey yang telah dideskripsikan, perubahan modus pembelajaran yang telah terjadi selama masa pandemi covid-19 ternyata cukup menantang *stakeholders* pendidikan dalam mempertahankan mutu pembelajaran. Masalah-masalah yang menjadi tantangan tersebut terkait dengan prinsip pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran, sumber daya manusia, desain instruksional dalam pembelajaran, interaksi yang dibangun, dan pendekatan pembelajaran.

### **Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran**

Salah satu fasilitas/media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Selama pandemik covid-19, pemanfaatan TIK dalam pembelajaran merupakan suatu keniscayaan. Keniscayaan ini bukan tanpa dasar, pemanfaatan TIK menawarkan perubahan modus pembelajaran yang sesuai dengan instruksi pemerintah dalam menjaga jarak social (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*). Modus pembelajaran tatap muka yang terjadi di kampus dan ruang-ruang kelas tergantikan dengan modus pembelajaran online baik virtual/interaktif-real time maupun interaktif non-real time. Inilah yang dikenal dengan istilah *cyber teaching* atau *cyber learning*. Hal ini sejalan dengan pendapat Rosenberg (2001) bahwa dengan memanfaatkan TIK guru-dosen dapat memberikan layanan pembelajaran tanpa harus berhadapan langsung dengan peserta

didik. Demikian pula peserta didik dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui *cyber space* atau ruang maya.

Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran saat ini semakin dikenal dengan istilah e-learning. Menurut Rosenberg (2001), e-learning merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian dan interaksi pembelajaran dalam jangkauan yang luas. Dalam hal ini, penggunaan e-learning tidak sekadar menyajikan materi pembelajaran secara *online*, melainkan e-learning harus bersifat komunikatif dan menarik/atraktif (Pardede, 2011).

Terdapat beberapa prinsip penggunaan e-learning yang dapat menjamin sifat komunikatif dan atraktif (Abdullah, 2009), antara lain:

1. Pendidik dan peserta didik harus memiliki akses kepada teknologi digital;
2. Harus tersedia materi yang berkualitas, bermakna dan dukungan kultural;
3. Pendidik dan peserta didik harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan alat-alat dan sumber-sumber digital.

Jika ditinjau lebih dalam, ketiga prinsip tersebut terkait dengan faktor fasilitas, kultural, dan sumber daya manusia. Faktor-faktor ini dapat dilihat sebagai sebuah lingkaran kausalitas yang menantang perubahan sistem pembelajaran (pendidikan) di Indonesia.

Dalam konteks sosial ekonomi masyarakat yang beragam, faktor kepemilikan fasilitas untuk mengakses teknologi dalam pembelajaran dapat saja menimbulkan adanya disparitas dalam dunia pendidikan. Penekatan pada faktor ini lebih jauh dapat mengganggu prinsip lain dalam konteks pendidikan yang lebih

luas, yakni pendidikan yang adil dan merata. Martono (Martono, 2020) dalam opini yang dimuat dalam Surat Kabarharian (online) Media Indonesia menyebutkan bahwa paksaan kepada pendidik dan peserta didik untuk dapat mengakses teknologi justru akan melahirkan pendidikan borjuasi. Betapa tidak, penggunaan e-learning menuntut subyek dalam pembelajaran memiliki fasilitas yang tidak dapat dianggap ‘murah’. Perangkat lunak dan perangkat keras, kuota internet bukanlah fasilitas akses teknologi yang dapat dimiliki dengan mudah oleh pendidik dan peserta didik.

Faktor kultur juga menjadi masalah dalam usaha pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran. Pembelajaran daring (e-learning) belum menjadi kultur dalam pembelajaran di sebagian besar wilayah Indonesia. Masyarakat Indonesia masih sangat akrab dengan sistem pembelajaran konvensional yang selama ini mengandalkan proses tatap muka dan transmisi pengetahuan satu arah. Di samping fasilitas dan kultur, faktor sumber daya manusia menjadi masalah yang tidak dapat dipandang sebelah mata. Guru-dosen belum memiliki konsep yang jelas mengenai bagaimana e-learning diaplikasikan dalam bentuk desain instruksional pembelajaran. Bahkan, banyak guru-dosen dan peserta didik yang masih gagap teknologi. Guru-dosen dan peserta didik akhirnya hanya memanfaatkan media seadanya. Guru-dosen hanya mengirimkan tugas tanpa menjelaskan materi dan peserta didik hanya mengakses (dengan kesulitan) materi yang diberikan (Martono, 2020).

Penggunaan TIK dalam pembelajaran selama pandemi Covid-19 dan ‘mungkin’ selanjutnya dalam keadaan ‘normal’ akan optimal jika pemerintah dan seluruh *stakeholders* pendidikan memikirkan kebijakan-kebijakan pendukung (*supporting wisdom*) pengembangan e-learning dalam pembelajaran. Kebijakan-kebijakan tersebut terkait dengan bagaimana pemerataan aksesibilitas teknologi bagi semua subyek pendidikan; bagaimana mengembangkan keterampilan/literasi teknologi bagi semua unsur

pendidikan dan bagaimana menjadikan e-learning (cyber teaching-learning) sebagai alternatif kultur pembelajaran masa depan.

## **Sumber Daya Manusia dalam Pembelajaran**

Modus pembelajaran yang dilaksanakan selama masa ‘karantina’ di rumah menuntut sumber daya manusia yang cukup tinggi baik sebagai pendidik maupun sebagai peserta didik. Komponen-komponen sumber daya manusia yang mestinya ada dalam pembelajaran daring/ dari rumah ini dapat disebutkan antara lain: a) **sumber daya pendidik**: (1) Kreativitas mengembangkan desain pembelajaran dan modul belajar; (2) pengetahuan tentang teori belajar dan pendekatan dalam pembelajaran; (3) kemampuan manajemen diri; b) **sumber daya peserta didik**: (1) kemampuan mengakses informasi dan sumber belajar; 2) daya kritis terhadap informasi yang diperoleh; 3) motivasi belajar; 4) kemampuan manajemen diri.

Dalam pembelajaran dari rumah, pendidik sudah seharusnya memiliki kreativitas dalam mengembangkan desain pembelajaran dan modul belajar yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik. Kondisi dalam pembelajaran dari rumah tentu sangat berbeda dengan pembelajaran tatap muka di kelas. Perbedaan yang paling nyata adalah tidak adanya pertemuan langsung (fisik) antara pendidik dengan peserta didik. Tidak adanya pertemuan langsung (fisik) ini dapat berdampak pada minimnya interaksi antar kedua subyek pembelajaran. Selanjutnya, minimnya interaksi ini akan berdampak pada tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang akhirnya menurunkan kualitas luaran pembelajaran. Pengetahuan pendidik tentang teori belajar dan pendekatan dalam pembelajaran juga tidak dapat diabaikan. Pengetahuan ini merupakan acuan yang seharusnya dikuasai oleh pendidik sebagai desainer pembelajaran. Selain itu, Kemampuan manajemen diri merupakan komponen penting lainnya yang tidak dapat diabaikan. Kemampuan manajemen diri antara lain terkait

dengan kemampuan mengatur waktu dan mengontrol tingkat stres. Selama belajar dari rumah tentu banyak hal yang dapat mengganggu dan menghambat proses pembelajaran.

Proses pembelajaran selama pandemi Covid-19 akan menghasilkan *learning outcome* yang bermutu apabila peserta didik juga memiliki sumber daya yang baik. Sumber daya peserta didik paling tidak meliputi: (1) kemampuan mengakses informasi dan sumber belajar; 2) daya kritis terhadap informasi yang diperoleh; 3) motivasi belajar; dan 4) kemampuan manajemen diri.

Kemampuan mengakses informasi dan sumber belajar merupakan kemampuan yang dituntut dalam modus pembelajaran yang mengedepankan teknologi informasi dan internet sebagai sumber belajar utama. Peserta didik yang memiliki kemampuan baik dalam mengakses informasi digital cenderung memiliki kemampuan mencari e-resources digital yang berkualitas (Nurjanah et al., 2017). Kemampuan ini juga harus didukung dengan daya kritis peserta didik. Kemampuan mengakses informasi yang baik tanpa didukung dengan daya kritis terhadap informasi akan membuat peserta didik kesulitan membendung arus informasi digital yang diperoleh yang dapat berakibat peserta didik terjebak dalam pengetahuan-pengetahuan palsu.

Motivasi internal peserta didik juga tidak dapat diabaikan dalam pembelajaran dari rumah. Tanpa motivasi peserta didik, tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Telah banyak penelitian yang menunjukkan adanya korelasi positif dan signifikan antara motivasi internal peserta didik dengan pencapaian tujuan pembelajaran (Aritonang, 2008).

Selain beberapa sumber daya peserta didik yang telah disebutkan, kemampuan manajemen diri juga sangat penting. Selama pembelajaran dari rumah, tentu banyak kondisi yang kurang kondusif untuk melakukan pembelajaran. Peserta didik yang tidak memiliki manajemen diri yang baik akan mudah stress dan kesulitan mencapai tujuan pembelajaran.

## **Interaksi-Komunikatif: Prinsip Esensial dalam Pembelajaran**

Pembelajaran daring dan penugasan muncul sebagai alternatif pembelajaran selama pandemi Covid 19. Masalahnya adalah apapun modus pembelajaran yang tampil, proses interaksi-komunikatif antara agen pembelajaran (pendidik-peserta didik) tidak boleh dihilangkan. Menteri Pendidikan Nadiem Makarim juga sangat menyadari bahwa interaksi dalam pembelajaran harus tetap berlangsung selama pembelajaran dari rumah. Guru dan dosen sudah seharusnya tidak sekadar memberikan pekerjaan saja kepada peserta didik melainkan harus ikut berinteraksi dan berkomunikasi membantu dalam mengerjakan tugas (Nadiem Makarim,Tempo.co,24/03/2020).

Dalam konteks pembelajaran dengan modus penugasan, sangat mungkin interaksi antar agen pembelajaran ditiadakan. Apalagi, bila penugasan dilaksanakan tanpa media komunikasi seperti WhatsApp atau email. Lebih lagi bila penugasan hanya diberikan dalam bentuk pertanyaan/perintah tanpa panduan/desain penugasan yang lengkap. Tugas hanya diberikan diawal dan dikumpulkan pada waktu yang telah ditentukan. Modus pembelajaran dengan penugasan seperti ini cenderung mengutamakan isi daripada kompetensi. Yang diutamakan adalah hasil akhir (isi/ketuntasan materi) bukan proses apalagi kompetensi. Pembelajaran daring dengan modus seperti ini juga sebenarnya belum dapat dikategorikan sebagai pembelajaran daring. Pembelajaran daring yang sesungguhnya tetap mengutamakan adanya interaksi komunikatif antara pendidik dengan pesera didik.

Dalam tulisan ini, interaksi yang diuraikan adalah interaksi-komunikatif dalam modus pembelajaran daring entah menggunakan media Whatsapp, email, googleclassroom, Moodle atau media interaksi pembelajaran lainnya. seperti apakah bentuk interaksi pembelajaran yang dapat dilakukan melalui media-media tersebut?



Johansen sebagaimana dikutip oleh Rahmi Eka Putri (Putri, 2013) membuat klasifikasi bentuk interaksi berdasarkan ruang dan waktu. Klasifikasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.**

Klasifikasi ruang dan waktu dalam interaksi		
	Same Time	Different Time
Same Place	Face to face interaction	Asynchronous interaction
Different Place	Synchronous distributed interaction	Asynchronous distributed interaction

Dalam konteks pembelajaran selama masa pandemi covid-19, bentuk interaksi pembelajaran yang dapat dilakukan adalah *Synchronous distributed interaction* dan/atau *Asynchronous distributed interaction*. *Synchronous distributed Interaction*, Interaksi dapat terjadi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa pada waktu yang sama dan tempat yang berbeda. Model interaksi ini pada dasarnya sama dengan *face to face interaction* dimana pendidik dan peserta didik dapat bertatap muka secara langsung meskipun berada di tempat yang berbeda (*virtual real time*). Interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa dapat terjadi secara langsung dengan menggunakan dukungan teknologi sebagai media komunikasi. Media pembelajaran yang dapat menjamin adanya interaksi tipe ini antara lain zoom, cisco webex, Jitsu meet, googlemeet, dan sebagainya.

*Asynchronous distributed Interaction*, Interaksi dapat terjadi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa pada waktu yang berbeda dan tempat yang berbeda. Pendidik dapat memberikan materi dan penjelasan sementara itu peserta didik dapat berdiskusi dan mengembangkan pemahaman. Cukup banyak aplikasi TIK yang kompatibel dengan tipe interaksi pembelajaran ini. Aplikasi tersebut antara lain WhatsApp, email,

googleclassroom, Facebook, moodle, edmodo, dan sebagainya. Pada model interaksi ini pendidik tidak hanya berperan sebagai pemberi materi tetapi juga memonitor terlaksananya interaksi yang baik antara dirinya dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, sehingga pembelajaran tidak hanya sebatas melakukan *download* dan *upload* materi semata.

Penerapan bentuk interaksi pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan media Teknologi Informasi mesti mempertimbangkan aspek *usability* dan *sociability*. Aspek *usability* terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi sedangkan, *sociability* terkait dengan interaksi komunikatif yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik (Putri, 2013). Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran jarak jauh yang hanya digunakan untuk menyerahkan dan mengumpulkan tugas tergolong dalam aspek *usability*. Dalam hal ini, interaksi hanya terjadi antara pendidik/peserta didik dengan media TIK yang digunakan. Pemanfaatan TIK yang hanya mengutamakan aspek *usability* ini juga menunjukkan bahwa interaksi yang dibangun dalam pembelajaran bukan interaksi komunikatif melainkan interaksi satu arah. Pendidik menyerahkan tugas melalui media TIK dan peserta didik mengumpulkan tugas melalui media TIK. Tidak ada interaksi-komunikatif seperti bertanya dan berdiskusi tentang materi yang diberikan.

Interaksi komunikatif akan terbentuk apabila pemanfaatan TIK dalam pembelajaran jarak jauh juga mengutamakan aspek *sociability*. Media TIK digunakan sebagai media penghubung antara pendidik dengan peserta didik. Interaksi dapat dilakukan dalam bentuk *synchronous* dan/atau *asynchronous*. Dengan mengutamakan aspek *sociability* diharapkan pembelajaran jarak jauh dapat membantu peserta didik dan pendidik mencapai tujuan pembelajaran. Agar interaksi antara pendidik dengan peserta didik dapat berjalan lancar, maka pendidik dapat mengembangkan desain pembelajaran dengan mengacu pada desain pembelajaran Robert M. Gagne.

## Desain Pembelajaran

Dalam menyusun desain pembelajaran, salah satu hal yang dapat menjadi referensi adalah teori belajar. Cukup banyak teori belajar yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam mendesain pembelajaran. Namun, dalam konteks pembelajaran daring selama pandemi, Teori Belajar Kognitif seyogyanya dapat ditampilkan sebagai tawaran referensi desain pembelajaran. Menurut teori ini, belajar mencakup proses pengaturan stimulus yang diterima dan penyesuaian struktur kognitif yang sudah dimiliki (Mudlofir & Evi, 2017). Pendidik dapat merancang pembelajaran dengan stimulus yang mendorong peserta didik belajar. Hal ini sejalan dengan define pembelajaran yang dikemukakan Robert Gagne dalam buku *Principal of Instructional Design* sebagai berikut: *Instruction is a set of events that affect learners in such a way that learning is facilitated* (Gagne, Briggs, dan Wager, 1992). Lebih lanjut, Gagne juga menyebutkan bahwa fungsi instruktur (pendidik) adalah menyediakan kondisi-kondisi yang akan menambah kemungkinan peserta didik memiliki performa dalam membangun koneksi-koneksi pengetahuannya (Gagne, *The Condition of Learning*, 1965). Peran pendidik menurut teori ini sebaiknya lebih banyak mengajarkan peserta didik bagaimana bertanya dan menjawab pertanyaan daripada hanya menanyakan pertanyaan kepada peserta didik (Joyce, Weil, & Calhoun, 2016).

Desain pembelajaran daring selama wabah korona dapat dilakukan dengan mengacu pada teori belajar Robert M. Gagne. Gagne percaya bahwa proses belajar terjadi karena adanya kondisi-kondisi belajar, internal maupun eksternal. Internal adalah kemampuan dan kesiapan diri pembelajar, sedangkan kondisi eksternal adalah pengaturan lingkungan yang didesain. Penyiapan kondisi eksternal inilah yang disebut sebagai desain pembelajaran (Prawiradilaga, 2007). Menurut Gagne, desain pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran sebaiknya ditujukan untuk membantu proses belajar daripada proses mengajar. *Instructional*

*design must be aimed at aiding the process of learning rather than the process of teaching* (Gagne, Wager, Golas, & Keller, 2005). Pembelajaran menurut Gagne hendaknya menimbulkan peristiwa belajar dan proses kognitif (*instructional events*). Peristiwa tersebut memiliki urutan sebagai berikut: (1) menimbulkan minat dan memusatkan perhatian agar peserta didik siap menerima pelajaran; (2) menyampaikan tujuan pembelajaran agar peserta didik tahu apa yang diharapkan dalam belajar itu; (3) mengingat kembali konsep/prinsip yang telah dipelajari sebelumnya yang merupakan prasyarat (4) menyampaikan materi pembelajaran; (5) memberikan bimbingan atau pedoman untuk belajar; (6) membangkitkan timbulnya unjuk kerja peserta didik (7) memberikan umpan balik; (8) mengevaluasi hasil belajar, dan (9) memperkuat retensi dan transfer belajar (Warsita, 2018).

Sembilan peristiwa dalam pembelajaran, menurut Gagne merupakan peristiwa yang dirancang oleh pendidik untuk membantu proses belajar dalam diri peserta didik. Sembilan peristiwa tersebut secara sederhana dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 2.**  
**Sembilan peristiwa pembelajaran (Suciati, 2001)**

No	Peristiwa Pembelajaran	Penjelasan
1	Menimbulkan minat dan memusatkan perhatian peserta didik	Peserta didik tidak selalu siap dan terfokus perhatiannya pada awal pembelajaran. Pendidik perlu menimbulkan minat dan perhatian peserta melalui penyampaian sesuatu yang baru, menarik, kontradiksi atau kompleks

No	Peristiwa Pembelajaran	Penjelasan
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak menebak-nebak apa yang diharapkan dari dirinya oleh guru. Peserta didik perlu mengetahui unjuk kerja apa yang akan digunakan sebagai indicator penguasaan pengetahuan/ keterampilan
3	Mengingatkan kembali konsep/prinsip yang telah dipelajari yang merupakan prasyarat	Banyak pengetahuan baru yang merupakan kombinasi dari konsep, prinsip atau informasi yang sebelumnya telah dipelajari untuk memudahkan mempelajari materi baru
4	Menyampaikan materi pembelajaran	Dalam menjelaskan materi pembelajaran, menggunakan contoh, penekanan untuk menunjukkan perbedaan atau bagian yang penting, baik secara verbal maupun menggunakan feature tertentu
5	Memberikan bimbingan atau pedoman untuk belajar	Bimbingan diberikan melalui pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses/alur pikir peserta didik. Perlu diperhatikan agar bimbingan tidak diberikan secara berlebihan
6	Merespon peserta didik	Peserta didik diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari, baik untuk meyakinkan pendidik maupun untuk dirinya sendiri

No	Peristiwa Pembelajaran	Penjelasan
7	Memberikan umpan balik/penguatan	Umpan balik perlu diberikan untuk membantu peserta didik mengetahui tentang sejauh mana kebenaran atau unjuk kerja yang dihasilkan
8	Mengukur/ mengevaluasi hasil belajar	Pengukuran hasil belajar dapat dilakukan melalui tes. Perlu dipertimbangkan validitas dan reliabilitas tes yang diberikan dan hasil observasi pendidik
9	Memperkuat retensi dan transfer belajar	Retensi dapat ditingkatkan melalui latihan berkali-kali menggunakan prinsip yang dipelajari dalam konteks yang berbeda. Kondisi/situasi pada saat transfer belajar diharapkan terjadi, harus berbeda. Memecahkan masalah dalam suasana di kelas akan sangat berbeda dengan suasana riil yang mengandung risiko.

Sembilan peristiwa pembelajaran yang telah dikemukakan Gagne sesungguhnya dapat disederhanakan dalam tiga tahapan yakni motivasi, presentasi, dan refleksi. Tahapan motivasi terkait dengan peristiwa 1 – 3. Pada tahapan ini dapat dilihat bahwa fokus desain pembelajaran yang dirancang pendidik terletak pada membangkitkan minat belajar. Minat belajar distimulasi melalui penyampaian tujuan-tujuan belajar. Peserta didik tentu akan memiliki motivasi belajar apabila peserta didik mengetahui arah pembelajaran dan target kompetensi yang akan diperoleh. Kemudian, untuk meyakinkan peserta didik dapat mencapai

tujuan pembelajaran, pendidik perlu membuka ingatan peserta didik terhadap berbagai hal yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, pada tahap presentasi (peristiwa 4 – 6) pendidik menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan bimbingan melalui pertanyaan-pertanyaan sebagai stimulus yang mendorong peserta didik untuk menunjukan hal yang telah dipelajari. Akhirnya, pada tahap refleksi (peristiwa 7 – 9) pendidik dapat memberikan umpan balik terkait apa yang telah dipelajari peserta didik, memberikan penilaian dan evaluasi serta mengajak peserta didik melakukan retensi pengetahuan/kompetensi yang telah dimiliki dalam konteks yang baru/berbeda.

Tiga tahapan desain pembelajaran yang memuat Sembilan peristiwa pembelajaran Gagne secara sederhana dapat digambarkan dalam bentuk siklus motivasi – presentasi – refleksi kemudian terus berulang kembali. Pembelajaran Gagne digambarkan bukan dalam bentuk linear melainkan siklus sebab pembelajaran Gagne lebih mengutamakan proses belajar bukan hasil belajar. Hal ini pula yang menunjukkan bahwa belajar merupakan proses sepanjang hayat. Proses kognitif dalam mengolah berbagai informasi secara terus menerus menjadi pengetahuan dan kompetensi yang baru. Itulah sebabnya teori belajar kognitif Gagne juga disebut sebagai ‘teori pemrosesan informasi’.

## **Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran Selama Masa Pandemi Covid 19**

Sejak instruksi presiden untuk bekerja dari rumah dikeluarkan, Unika Santu Paulus Ruteng langsung mengambil kebijakan yang sejalan. Rektor Unika Santu Paulus Ruteng juga mengeluarkan instruksi agar selama pandemi Covid-19 pelaksanaan perkuliahan tatap muka di kelas ditiadakan, diganti dengan pemberian tugas (*take home course*). Selain itu, dosen dan mahasiswa juga diberi kebebasan untuk memanfaatkan media TIK dan pembelajaran daring seperti Googleclassroom dan Moodle

dalam melaksanakan pembelajaran. Instruksi ini dikeluarkan beberapa kali sejak 18 Maret 2020. Instruksi pertama meminta supaya para dosen dan mahasiswa melaksanakan pembelajaran dari (di) rumah dari 19 Maret 2020 s.d. 3 April 2020. Kemudian, perubahan terhadap instruksi tersebut muncul. Masa belajar dari (di) rumah diperpanjang hingga 18 April 2020. Masa belajar dari (di) rumah ini kemudian dibaharui lagi hingga 30 Mei 2020 berhubung wabah covid 19 belum dapat dipastikan kapan berakhirnya.

Menindaklanjuti instruksi tersebut para dosen langsung merancang pembelajaran dengan memilih alternatif pembelajaran daring. Media pembelajaran daring yang digunakan cukup bervariasi antara lain Whatsapp, email, googleclassroom, dan moodle. Variasi penggunaan media daring ini didasarkan pada pertimbangan aspek *usability*. Dosen dan mahasiswa memilih media dengan pertimbangan kemudahan dalam penggunaannya. Penggunaan berbagai media ini juga memungkinkan dosen dan mahasiswa melakukan interaksi-komunikatif dalam pembelajaran (aspek *sociability*). Bentuk interaksi yang dapat dilaksanakan melalui media-media ini adalah bentuk *synchronous* dan *asynchronous distributed interaction*. Pemilihan bentuk interaksi dalam pembelajaran tentu dengan memperhitungkan kondisi yang muncul di rumah, apakah kondusif atau tidak kondusif. Selain penggunaan media TIK dan internet, tidak sedikit juga dosen yang memilih alternatif pemberian tugas (*take home course*) sebagai pengganti perkuliahan tatap muka di kelas. Namun, jika merujuk pada pembahasan tentang interaksi dalam pembelajaran, alternatif *take home course* tentu mengurangi kemungkinan terjadinya interaksi-komunikatif dalam pembelajaran. Alternatif ini lebih berfokus pada penyelesaian materi apalagi jika tidak didukung dengan motivasi intrinsik mahasiswa untuk mencari pengetahuan. Mahasiswa cenderung akan mengejar target mengumpulkan tugas daripada berusaha mencari berbagai rujukan pengembangan pengetahuan dan kompetensinya. Ini juga berakibat pada masifnya plagiasi hasil kerja diantara mahasiswa.



Pelaksanaan pembelajaran selama masa pandemi Covid 19 memunculkan berbagai fakta yang terkait dengan mutu pembelajaran. Sebagaimana telah dijelaskan, mutu pembelajaran daring (baca: dari rumah) dapat mengacu pada faktor pemanfaatan teknologi informasi, sumber daya manusia, interaksi antar pendidik dengan peserta didik, dan desain pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi kesulitan paling besar yang dihadapi baik oleh mahasiswa maupun dosen selama pelaksanaan pembelajaran dari rumah. Kesulitan tersebut berkaitan dengan ketersediaan fasilitas, jaringan internet, dan finansial. Banyak mahasiswa yang mengeluh tidak memiliki fasilitas seperti labtop atau smartpone. Selain itu, mahasiswa terutama yang berada di luar daerah mengeluhkan kesulitan mencari jaringan internet untuk mengumpulkan tugas atau berinteraksi dengan teman atau dosen.

Masalah lain juga berkaitan dengan sumber daya dan kultur mahasiswa dalam mencari sumber belajar. Mahasiswa belum terbiasa bahkan belum mampu mencari rujukan-rujukan elektronik yang kredibel. Acuan sumber belajar mahasiswa masih pada sumber-sumber konvensional seperti buku cetak. Dalam konteks ini, tingkat literasi digital mahasiswa belum tinggi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Jaya & Edu (Jaya & Edu, 2018) yang menunjukkan bahwa tingkat literasi digital dan daya kritis mahasiswa di kota Ruteng masih tergolong rendah.

Selama pelaksanaan pembelajaran dari rumah, cukup banyak dosen menyampaikan bahwa partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dan pengumpulan tugas cukup rendah. Boleh jadi, faktor penyebab masalah ini bukansaja berkaitan dengan aksesibilitas Teknologi Informasi dan komunikasi melainkan juga terkait dengan motivasi intrinsik mahasiswa. Para dosen menyampaikan bahwa mahasiswa yang cenderung berpartisipasi dalam pembelajaran (mengumpulkan tugas/ berinteraksi/berdiskusi) tidak berbeda ketika pembelajaran

tatap muka dilaksanakan. Mahasiswa dengan riwayat IP tinggi cenderung lebih aktif dibandingkan mahasiswa lainnya. Motivasi ini sesungguhnya dapat dibangkitkan apabila desain pembelajaran yang dirancang menarik dan sesuai konteks pembelajaran daring. Mahasiswa mengeluhkan bahwa desain pembelajaran atau penugasan yang disampaikan dosen kurang menarik dan tidak memancing mahasiswa untuk berinteraksi. Penugasan diberikan tanpa penjelasan. Mahasiswa menjadi bingung dan mengalami kesulitan untuk bertanya. Hal ini dapat disebabkan karena desain pembelajaran daring/penugasan yang dirancang dosen kurang mempertimbangkan struktur kognitif mahasiswa sebagaimana dalam desain pembelajaran berdasarkan teori belajar Gagne.

Bagi mahasiswa, pembelajaran daring dan penugasan selama masa pandemi Covid-19 menimbulkan banyak masalah. Selain masalah aksesibilitas, sumber daya, dan desain pembelajaran, masalah kondisi belajar juga dikeluhkan. Mahasiswa mengatakan bahwa keadaan rumah yang kurang kondusif, tidak adanya pengawasan dan jadwal yang teratur, serta keinginan untuk mengabaikan pembelajaran seringkali menjadi tantangan berat bagi mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran dari rumah. Deretan masalah dan tumpukan tugas justru menyebabkan tingkat stres yang tinggi di kalangan mahasiswa.

Beberapa masalah yang telah disebutkan ini tentu berdampak pada mutu pembelajaran dan hasil belajar mahasiswa. Untuk itu, sudah sepatutnya *stakeholder* pendidikan segera memikirkan desain pembelajaran yang cocok diterapkan dalam kondisi 'darurat' seperti ini. Bukan tidak mungkin, masalah seperti wabah covid-19 akan terulang kembali. Apalagi sampai saat ini, belum dapat dipastikan berakhirnya wabah Covid-19.

## PENUTUP

Pembelajaran daring dan pemberian tugas (*take home course*) merupakan alternatif modus pembelajaran yang telah dilaksanakan selama masa pandemi covid-19. Pemilihan alternatif pembelajaran ini tentu harus sejalan dengan tetap terjaganya mutu pembelajaran. Ancaman penurunan mutu pembelajaran selama pandemi covid-19 dapat saja terjadi. Faktor-faktor yang dapat menyebabkan terjadinya penurunan mutu tersebut antara lain aksesibilitas teknologi informasi dan komunikasi, sumber daya manusia (pendidik-peserta didik), desain pembelajaran, dan bentuk interaksi yang terjalin antara pendidik dengan peserta didik.

Adanya kesadaran akan menurunnya mutu pembelajaran di tengah pandemi covid-19 mendorong para *stakeholder* untuk memikirkan strategi jitu mempertahankan mutu pembelajaran. Mutu pembelajaran dapat terjaga dengan mengambil kebijakan pemerataan aksesibilitas teknologi informasi dan komunikasi, meningkatkan sumber daya dosen dan mahasiswa, merancang desain pembelajaran yang tepat, serta mendorong dosen dan mahasiswa meningkatkan interaksi-komunikatif dalam pembelajaran, bukan sekadar memberikan tugas dan menyerahkan tugas. Pembelajaran yang sesungguhnya mesti memberi penekanan pada proses belajar bukan pada tuntutan penyelesaian materi ajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D. (2009). Potensi teknologi informasi dan komunikasi dalam peningkatan mutu pembelajaran di kelas. *Potensi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran Di Kelas*.
- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*.
- Gagne, R.M., Briggs, L.J., & Wager, W.W. (1992). *Principles of instructional design*. (4th ed.). Orlando: Holt, Rinehart, and Winston.

- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., Keller, J. M., & Russell, J. D. (2005). Principles of instructional design. *Performance Improvement*, 44(2), 44-46.
- Gagne, R. (1965). *The Condition of Learning*. New York: NY: Holt, Rinehart & Winston
- (Indonesia/Ristekdikti). (2016). Panduan Pelaksanaan Pendidikan Jarak Jauh 2016(Indonesia/Ristekdikti). *Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi*.
- Jaya, P. R. P., & Edu, A. L. (2018). Media Literacy and Critical Ability of Students College at Manggarai Regency. In *Proceeding International Conference on Social Science and Humanities in the Era of Market Globalization* (Vol. 1, No. 19, pp. 164-172).
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Martono, N. (2020, Mei 04). *Media Indonesia*. Retrieved Mei 5, 2020, from <https://mediaindonesia.com/read/detail/309931-pendidikan-borjuasi-di-masa-pandemi>.
- Mudlofir, A., & Evi, R.F. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Depok: Rajawali Pers.
- Nurjanah, E., Rusmana, A., & Yanto, A. (2017). Hubungan Literasi Digital dengan Kualitas Penggunaan E-Resources. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v3i2.16737>
- Pardede, T. (2011). Pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran pada pendidikan tinggi jarak jauh. *Seminar Nasional FMIPA UT 2011*.
- Prawiradilaga, D.S. (2007). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Purwanto, A., & Adriyani, Y. (2020). Studi Eksplorasi Dampak Work From Home ( WFH ) Terhadap Kinerja Guru Selama Pandemi Covid-19. In *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*.

- Putri, R. E. (2015, July). Model Interaksi dalam E-learning. In *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)* (Vol. 1, No. 1).
- Rosenberg, M.J. (2001). *E-Learning Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. McGraw-Hill, New York.
- Suciati, I.P. (2001). *Teori Belajar dan Motivasi*. Jakarta: Depdiknas, Ditjen PT. PAU-UT.
- UNESCO. (2020). COVID-19 Educational Disruption and Response. *Unesco.Org*.
- Warsita, B. (2018). Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya pada pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>

# LITERASI DIGITAL DALAM KOMPETENSI KOMUNIKATIF MAHASISWA

(Suatu Refleksi Pembelajaran Pada Masa Pandemi  
Virus Corona-19)

**Sebastianus Menggo**

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng  
Email: [menggosebastianus@yahoo.co.id](mailto:menggosebastianus@yahoo.co.id)

## PENDAHULUAN

Perkembangan *ICT* merupakan tantangan yang tak bisa dihindari bagi pendidik dan peserta didik dewasa ini. Perubahannya merupakan sebuah tantangan fundamental dan mendesak untuk segera diselesaikan. Interaksi suatu pembelajaran selalu beradaptasi dengan tuntutan perkembangan *ICT* yang dimaksud. Literasi digital, seperti literasi informasi, media, dan literasi *ICT* merupakan suatu keterampilan mutlak bagi pendidik, peserta didik, dan *stakeholder* lainnya untuk mendukung kecepatan proses adaptasi dalam suatu pembelajaran. Oleh karenanya, kemajuan *ICT* harus dimanfaatkan secara benar, tepat, dan optimal dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Perkembangan teknologi digital memengaruhi kehadiran paradigma pembelajaran yang berbasis digital (*digital-based learning*). Universitas tidak lagi menjadi satu-satunya pusat dan sumber pembelajaran, karena aktivitas belajar tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Peran dosen juga tidak menjadi satu-satunya sumber belajar karena banyak sumber belajar digital yang

mampu memfasilitasi mahasiswa untuk belajar lebih optimal (Menggo, 2020). Pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi opsi yang ideal dalam dunia pendidikan pada abad ini, karena pendidik dan peserta didik menjadi subyek yang setara dalam proses pelaksanaannya. Opsi ini menjadi nyata ketika pemerintah Indonesia menerapkan kebijakan pembelajaran berbasis daring (*online learning*) untuk semua tingkat satuan pendidikan di seluruh Indonesia pada masa pandemi virus Corona-19 (Kemendikbud, 2020).

Pembelajaran berbasis digital menjadi lebih menarik, interaktif, variatif, sesuai dengan perkembangan gaya belajar mahasiswa, serta seiring dengan tuntutan kemajuan dewasa ini. Karenanya, kemajuan teknologi digital, dipahami sebagai suatu stimulator bagi semua *stakeholder* untuk terus beradaptasi dan terus memacu *spirit* prestasi belajar mahasiswa. Andriani (2015) mengklaim bahwa pembelajaran berbasis digital mampu memperbaiki kualitas pembelajaran, baik dari sisi proses, asesmen, maupun luaranya. Andriani menambahkan bahwa pembelajaran berbasis digital tidak hanya sebagai ruang transformasi pengetahuan semata, tetapi juga wadah pembentukan sikap insiatif, kreativitas, dan kemandirian peserta didik dalam mendukung ketercapaian target pembelajaran yang diharapkan. Pemerintah Indonesia telah mengafirmasi digitalisasi pembelajaran melalui penggunaan berbagai media digital pada aktivitas pembelajaran, seperti *Video Conference*, *Webex*, *Zoom*, *YouTube*, *TeacherTube*, program televisi edukasi, buku-buku elektronik, serta media digital berbasis *website* lainnya (Pemendikbud, 2013). Argumentasi yang mendasari penggunaan media-media tersebut adalah kemudahan akses (mudah dan dapat dimanfaatkan oleh setiap mahasiswa), efektifitas dan efisiensi biaya, interaksional (memunculkan komunikasi dua arah antara dosen dan mahasiswa, serta mahasiswa dengan mahasiswa), fleksibel (kapanpun dan dimana saja), serta kebaruan (teknologi digital selalu memperbaharui berbagai fitur aplikasi sebagai daya tarik para penggunanya) (Kurniawan, 2015).

Dosen dan mahasiswa didorong untuk terus memanfaatkan kemajuan teknologi digital untuk menunjang keberhasilan pembelajarannya. Beberapa kajian terdahulu mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis literasi digital berdampak pada prestasi belajar peserta didik, kemandirian belajar, dan motivasi belajar mereka (Lyesmaya & Saepuloh, 2015; Mango, 2015; Susanti & Tarmuji, 2016; Luna-Nevarez & McGovern, 2018; Tuah, Herman, & Maknun, 2018).

Kajian terdahulu di atas, belum berfokus pada analisis khusus tentang pembelajaran berbasis literasi digital dalam kompetensi komunikatif mahasiswa jurusan pendidikan bahasa Inggris. Celah tersebut dapat disajikan dalam kajian ini. Hasil kajian terdahulu secara eksplisit mengafirmasi bahwa pembelajaran berbasis literasi digital berimplikasi terhadap kompetensi komunikatif bahasa Inggris, minat belajar, sikap insiatif yang tinggi, serta adanya kreativitas dan inovasi dalam mendukung ketercapaian hasil belajar yang maksimal (Andújar-Vaca & Cruz-Martínez, 2017; Hamad, 2017; Al Kandari & Al Qattan, 2020).

Bahwasanya, semua mahasiswa harus memiliki kompetensi komunikatif bahasa Inggris dan keterampilan literasi digital yang mumpuni pada abad ini. Hal tersebut, memungkinkan mereka mampu bersaing dengan tenaga kerja asing dalam dan luar negeri serta ketangguhan mereka dalam menghadapi era MEA, AFTA, ataupun Global yang selalu mengandalkan kompetensi komunikatif bahasa Inggris dan literasi digital dalam mengatasi berbagai persoalan dalam dunia kerja.

Mahasiswa dituntut untuk mampu berkomunikasi dengan jelas dan fungsional. Kemampuan berkomunikasi secara fungsional menghendaki mahasiswa mampu menampilkan suatu kompetensi komunikatif yang lebih komprehensif, yaitu memenuhi semua indikator dari komponen mikro dan makro dari suatu kompetensi komunikasi itu sendiri. Setiap leksikon yang diujarkan dapat menuntun mitra tuturnya memahami sejumlah intensi yang ada



dalam benaknya (Menggo, Suastra, Budiarsa, & Padmadewi, 2019). Keterampilan literasi digital mendorong ketercapaian komunikasi fungsional yang dimaksud.

## LANDASAN TEORI

### Literasi Digital

Literasi digital merupakan satu keterampilan yang harus dikuasai oleh mahasiswa pada saat ini. Keterampilan tersebut merupakan salah satu dari tiga keterampilan utama dalam pendidikan abad ke-21, seperti keterampilan belajar dan berinovasi (*learning and innovation skills*), keterampilan literasi digital (*digital literacy skills*), dan keterampilan hidup dan berkarier (*life and career skills*) (Trilling & Fadel, 2009: 45-86). Ketiga keterampilan ini bersifat resiprokal. Literasi digital dapat dipahami sebagai kecakapan seseorang dalam menganalisis, membuat, mengatur, dan menggunakan media-media berbasis digital dalam mendukung ketercapaian pembelajarannya (Menggo, 2020).

Keterampilan literasi digital memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa, terutama keterampilan komunikasi dan keterampilan analitik. Penguasaan literasi digital dalam konteks ini dapat mengefisienkan, memudahkan, dan menguatkan proses pelaksanaannya (Harjono, 2018). Keterampilan digital literasi, mencakup literasi informasi, literasi media, dan literasi *ICT* (Trilling & Fadel, 2009: 67-71). Ketiga jenis literasi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a) Literasi informasi, yaitu kemampuan mahasiswa untuk mengakses informasi secara efektif dan efisien; mengevaluasi informasi yang akan digunakan secara kritis; menggunakan; dan mengelola informasi secara akurat dan efektif untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. Sebagai contoh, dalam aktivitas pembelajaran *speaking*, mahasiswa diarahkan untuk mengakses, mengevaluasi, menggunakan, dan mengatur informasi yang dapat diselaraskan dengan beberapa topik

- speaking* pilihan mereka. Literasi informasi memfasilitasi mahasiswa untuk mengevaluasi dan menggunakan sumber informasi pada konteks yang benar dan mendorong mereka untuk menghasilkan pengetahuan dan mendiseminaskannya.
- b) Literasi media, yaitu kemampuan mahasiswa untuk memilih dan mengembangkan media yang relevan untuk mendukung ketercapaian kompetensi komunikatifnya. Mahasiswa diarahkan untuk memahami dan memanfaatkan media tersebut untuk mengekspresikan idenya dalam sejumlah tugas mata kuliah *speaking*.
  - c) Literasi *ICT*, yaitu kemampuan mahasiswa untuk menganalisis, menggunakan berbagai jenis media digital, dan menciptakan (jika memungkinkan) media yang sesuai untuk melakukan komunikasi. Contohnya, aktivitas *speaking* didesain agar dapat membantu mahasiswa untuk menggunakan teknologi komunikasi yang relevan dalam proses pembelajaran, seperti *YouTube*, *TeacherTube*, *Skype*, *Podcast*, *Video-blogging/vlog*, *Line*, *Facebook*, *WhatsApp*, *Zoom*, *Webex*, *Videoconference*, perangkat lunak pengenalan bahasa daring (*online speech recognition software*), dan masih banyak lagi. Media-media digital tersebut sangat menarik, menghadirkan atmosfer pembelajaran yang gembira dan menyenangkan, meningkatkan motivasi berbicara bahasa Inggris, dan membantu mahasiswa untuk menjadi pembelajar bahasa yang mandiri (*independent language learner*).

## **Kompetensi Komunikatif Bahasa Inggris**

Keterampilan komunikasi merupakan salah satu indikator capaian pendidikan pada abad ke-21. Mahasiswa dituntut untuk mampu berkomunikasi dengan jelas, tepat, dan fungsional. Tuntutan tersebut mendorong mahasiswa untuk menampilkan suatu kompetensi komunikatif yang lebih holistik, yaitu memenuhi semua indikator dari komponen mikro dan makro dari suatu kompetensi komunikasi itu sendiri (Menggo, Suparwa, & Astawa, 2019).

Komponen-komponen kompetensi komunikatif yang dimaksud, terdiri atas (1) kompetensi gramatikal, yang mengacu pada apa yang disebut oleh Chomsky sebagai kompetensi linguistik yang berada pada kapasitas gramatikal, leksikal, serta peran dari morfologi, sintaksis, semantik, serta fonologi, dan (2) kompetensi wacana yang merujuk pada interpretasi pesan dan keterkaitannya terhadap keseluruhan teks. Pada konteks ini, penutur dituntut untuk mampu menempatkan konjungsi yang sesuai sehingga ada koherensi yang logis dalam suatu ujaran. Sementara, komponen-komponen makro mengakomodasi (1) kompetensi sosiolinguistik yang berfokus pada pemahaman terhadap konteks sosial di tempat komunikasi terjadi, termasuk hubungan partisipan, informasi, dan tujuan komunikatif dalam interaksi tersebut, dan (2) kompetensi strategi, merupakan cara para penutur untuk mengatur strategi yang tepat dalam memulai komunikasi, mempertahankan, memperbaiki, mengarahkan, serta mengakhirinya (Chomsky, 1965; Fromkin, 2003).

Komponen mikro dan makro tersebut bersifat konkuren dalam suatu interaksi. Penampilan kompetensi aksional (*performance*) yang berterima tentu didukung oleh kompetensi linguistik mikro (*competence*) yang unggul. Elaborasi keduanya sebagai haluan praktis dari mahasiswa dalam memproduksi suatu ujaran yang penuh fungsional. Konsekuensi dari tuntutan keterpenuhan semua indikator komponen mikro dan makro yang dimaksud di atas, berimplikasi langsung dalam tuntutan akan suatu kompetensi komunikatif mahasiswa jurusan pendidikan atau sastra bahasa Inggris. Bahwasanya, kompetensi komunikatif merupakan suatu keterampilan untuk menyampaikan pikiran, ide, atau perasaan secara tepat, sesuai, dan berterima terhadap mitra tuturnya (Menggo, 2017). Oleh karena itu, seorang mahasiswa dituntut untuk mampu menampilkan semua komponen mikro dan makro dari suatu interaksi itu sendiri.

Brown (2004: 142-143) mendeskripsikan komponen-komponen mikro dan makro dari suatu kompetensi komunikatif seorang penutur bahasa Inggris. Komponen mikro, menurut Brown adalah pengetahuan bahasa yang mencakup pelafalan, gramatika, kosa kata, kelancaran, ketepatan, dan pemahaman. Sementara, keterampilan makronya adalah aksional dari pengetahuan bahasa tersebut, seperti sosiolinguistik dan strategi komunikasi. Kedua keterampilan ini harus dikuasai oleh mahasiswa jurusan pendidikan atau sastra bahasa Inggris dalam interaksi nyata. Selain itu, komponen mikro dan makro ini sejalan dengan konsep kompetensi komunikatif sebelumnya yang secara detail dapat dijelaskan sebagai berikut.

a) Keterampilan mikro, terdiri atas kemampuan berikut ini.

- 1) Mahasiswa mampu memproduksi bunyi-bunyi bahasa Inggris yang berbeda secara jelas sehingga mitra tutur dapat membedakannya,
- 2) Mahasiswa mampu memproduksi tekanan, nada, serta intonasi secara jelas dan tepat dari setiap kata sehingga mitra tutur dapat memahami apa yang diucapkan penutur,
- 3) Mahasiswa mampu menggunakan bentuk-bentuk kata, urutan kata, serta pilihan kata yang tepat dan berterima,
- 4) Mahasiswa mampu menggunakan register atau ragam bahasa yang sesuai dengan tujuan pragmatik,
- 5) Mahasiswa mampu menyampaikan kalimat-kalimat utama dengan jelas dan tepat untuk memudahkan pemahaman mitra tutur,
- 6) Mahasiswa mampu menyampaikan kalimat-kalimat pendukung guna memperjelas ide-ide utama,
- 7) Mahasiswa mampu menampilkan ujaran yang koheren/berpautan secara serasi sehingga mitra tutur mudah mengikuti pembicaraan.

b) Keterampilan makro, terdiri atas kemampuan berikut ini.

- 1) Mahasiswa mampu menggunakan fungsi komunikasi yang sesuai dengan situasi, partisipan, dan tujuan,
- 2) Mahasiswa mampu menggunakan gaya, aturan, implikatur, redundansi yang sesuai dan fitur sosiolinguistik lainnya,
- 3) Mahasiswa mampu menampilkan hubungan yang jelas antara peristiwa dan isi ujaran,
- 4) Mahasiswa mampu menampilkan ekspresi muka, kinestetik, bahasa tubuh, dan ciri-ciri bahasa non-verbal lainnya untuk mempermudah pemahaman mitra tutur,
- 5) Mahasiswa mampu menggunakan deretan strategi komunikasi, seperti penekanan pada kata kunci, intisari, dan memahami bahasa non-verbal mitra tutur.

Konsep komponen mikro dan makro ini, sejalan dengan konsep empat landasan dalam subsistem bahasa yang saling berinterelasi dalam menghasilkan suatu tuturan oleh Finocchiaro dan Bonomo (1973: 40-42). Keempat aspek tersebut, yaitu (1) *The sound system* meliputi pelafalan bunyi vokal dan kosonan, intonasi, ritme, dan tekanan (*stress*), dan jeda (*pause*). (2) *The grammar system* meliputi (a) morfologi, yakni pembentukan kata melalui infleksi bentuk jamak (*plurality*), kepemilikan (*possession*), waktu (*tense*), dan sebagainya, atau melalui derivasi, yakni perubahan kelas kata melalui perubahan prefiks, sufiks, atau infiks; (b) sintaksis, yakni susunan kata, frasa atau klausa dalam sebuah teks; (c) morfofonemik, yakni perubahan bunyi akibat pengaruh gramatika dalam lingkungan tertentu. (3) *The lexical system* meliputi kelas kata (nomina, verba, adjektiva, dan adverbial) serta fungsi dari kata tersebut di dalam struktur klausa; dan (4) *The cultural system* meliputi semua hal yang termasuk dalam fitur bahasa dan sistem leksikal mengingat bahwa bahasa ditentukan oleh budaya, sehingga penggunaan bahasa harus berterima dalam budaya

tersebut. Beberapa di antaranya ditentukan oleh isi dan nada dari respons verbal dan fisikal.

## **Kebijakan Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Virus Corona-19 di Indonesia**

Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19 Republik Indonesia, melaporkan jumlah pasien yang positif akibat penyebaran COVID-19, yaitu 14.265 orang, pasien yang sembuh berjumlah 2.881 orang, dan yang meninggal dunia berjumlah 991 orang (data tentatif, 11 Mei, 2020), angka ini bersifat fluktuatif setiap hari (Kemenkes, 2020). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menanggapi fenomena tersebut dengan menerbitkan surat edaran nomor 3 tahun 2020 tentang pencegahan penyebaran COVID-19 pada semua tingkat satuan pendidikan di seluruh Indonesia (Kepmendikbud, 2020). Pemerintah Indonesia, melalui Kemendikbud telah mengesahkan kebijakan pembelajaran daring (*online learning*) sebagai langkah terbaik dalam menjalankan proses KBM di setiap tingkat satuan pendidikan pada masa pandemi virus Corona-19. Kebijakan ini mulai efektif dari tanggal 15 Maret 2020 sampai dengan 30 Mei 2020 (tentatif, disesuaikan dengan jumlah pasien yang terpapar karena eskalasi penyebaran COVID-19).

Kebijakan pembelajaran daring merupakan langkah adaptif dan solutif dalam mencegah eskalasi penyebaran Covid-19 di Indonesia. Kendatipun demikian, pembelajaran daring (*online learning*) tidak menghilangkan substansinya sebagai wadah *sharing* pengetahuan dan penanaman nilai-nilai humanistik, tetapi justru lebih memperjelas fungsi dan perannya sebagai ruang transformasi pengetahuan yang komprehensif. Pembelajaran daring menawarkan beberapa keunggulan, seperti waktu dan tempat yang fleksibel (kapanpun dan di mana saja), efektivitas *budget* (harga buku-buku elektronik relatif lebih murah dari buku-buku cetak), menstimulasi keterampilan berbahasa dan keterampilan literasi digital para

mahasiswa, (mahasiswa diwajibkan menggunakan media-media digital dalam mempresentasikan sejumlah tugas kuliah), dan mendorong kemandirian belajar para mahasiswa (Cai, 2012; Al-Maqtri, 2014; Tuah, Herman, & Maknun, 2018).

Keunggulan-keunggulan tersebut memengaruhi eksistensi pembelajaran daring, bahwa sistem ini dapat membantu para pembelajar bahasa (Rahmawati, 2016), seperti memungkinkan para mahasiswa untuk berinteraksi langsung dengan penutur asli bahasa Inggris dalam meningkatkan keterampilan-keterampilan berbahasa (*language skills*) dan komponen-komponen berbahasa (*language components*), pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, dan menjembatani mahasiswa menjadi pengguna bahasa Inggris aktif pada tingkat global.

### **Penggunaan *WhatsApp* pada Masa Pandemi Virus Corona-19**

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peran penting dalam mempercepat ketercapaian hasil belajar para mahasiswa. Dosen didorong untuk mampu memilih media yang tepat dan sesuai dalam pelaksanaan pembelajarannya. Kesesuaian pemilihan media tersebut memungkinkan mahasiswa mencapai kompetensi komunikatif bahasa Inggrisnya. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu kecepatan ketercapaian kompetensi pembelajar bahasa Inggris (Tomlinson, 2007: xi), tak terkecuali media-media berbasis digital. Sejumlah media digital, seperti *Online dictionaries*, *YouTube*, *TeacherTube*, *Skype*, *Podcast*, *Video-blogging/vlog*, *Line*, *Facebook*, *WhatsApp*, *Zoom*, *Webex*, *Videoconference*, dan masih banyak lagi dapat digunakan oleh dosen pada masa pandemi virus Corona-19 ini.

Dari beberapa media digital yang ada, *WhatsApp* merupakan pilihan yang tepat dan sesuai dalam mendukung kecepatan ketercapaian kompetensi komunikatif bahasa Inggris para mahasiswa pada masa pandemi virus Corona-19. *WhatsApp* sudah mendunia penggunaannya. Media digital ini ditemukan oleh Jan

Koum dan Brian Acton pada tahun 2009, telah memiliki 1,5 milyar pengguna aktif di 180 negara, sesuai data tahun 2020 (Andjelic, 2020). *WhatsApp* digemari karena penggunaanya yang fleksibel, bersahabat, praktis, dan penuh manfaat. *WhatsApp* mampu mengirim banyak makna kompetensi komunikatif bahasa Inggris para mahasiswa, seperti *voice note*, *video call*, *audio call*, *share/link location*, *documents (PDF, Microsoft Words, Microsoft Excell)*, *video*, dan juga gambar-gambar.

Deskripsi di atas sejalan dengan kajian yang dikemukakan oleh Minalla (2018). Minalla mengklaim bahwa *WhatsApp* adalah media yang ideal dalam interaksi pembelajaran di luar ruang kelas. Media ini dapat mengevaluasi kemajuan belajar sendiri (kekurangan dan keunggulan kompetensi komunikatif) dan sangat fleksibel dari sisi waktu dan tempat. Begitupun, Ajid, Reni, Yunita, dan Dwi (2018), yang melaporkan bahwa *WhatsApp* memiliki implikasi substansial dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama pada keterampilan berbicara. Media ini dapat merefleksikan kekurangan aspek-aspek penilaian pada keterampilan berbicara, seperti kelancaran, akurasi, pelafalan, gramatika, pemilihan diksi, dan parafrase suatu ujaran pada performansi *speaking* mahasiswa. Mereka menambahkan bahwa *WhatsApp* juga merupakan media digital yang tepat untuk menstimulasi psikologi para mahasiswa, seperti semangat belajar, memiliki sikap insiatif dan kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab terhadap target hasil belajar. Dosen memiliki ruang privasi yang memadai untuk memberikan sejumlah *input* terkait progres belajar para mahasiswanya. *Input* yang disajikan tidak menyentuh ruang *chat* kelompok kelas yang dapat mengganggu psikologi mahasiswa. Ruang privasi dengan *personal chat* memungkinkan dosen menggali lebih maksimal potensi yang ada pada diri setiap mahasiswa.

Berikut ini sejumlah langkah penggunaan *WhatsApp* yang dapat dilakukan oleh dosen bersama mahasiswa pada konteks kelas *speaking*.



1. Mahasiswa diminta untuk menawarkan tema *speaking* yang sesuai.
2. Setiap mahasiswa diminta untuk mempresentasikan sesuai dengan tema yang diberikan.
3. Mahasiswa mengajukan satu topik yang relevan dengan tema yang diberikan.
4. Setiap mahasiswa menawarkan jadwal presentasi daring terhadap dosen dengan menggunakan fitur *video call*.
5. Setiap mahasiswa mempresentasi bahasa Inggris dalam 7-10 menit.
6. Presentasi tersebut direkam oleh mahasiswa dan dosen untuk merefleksikan kekurangan performansi mahasiswa.
7. Dosen memberikan *input* yang relevan sesuai dengan aspek-aspek penilaian *speaking*.
8. Mahasiswa melakukan presentasi dengan mengikuti prosedur ini: pembukaan, introduksi diri, introduksi topik, isi, simpulan, implikasi, dan pernyataan penutup.

## **PEMBAHASAN**

Pemberdayaan kompetensi komunikatif mahasiswa jurusan pendidikan bahasa Inggris melalui pembelajaran berbasis digital merupakan pilihan yang tepat dan sesuai pada masa pandemi virus Corona-19 di Indonesia. Sejak kemunculan virus ini akhir Desember 2019, di Wuhan, China, telah memacu dan memicu segala bidang kehidupan manusia di seluruh dunia, termasuk bidang pendidikan.

Eskalasi penyebaran virus Corona-19 ini telah memacu daya kreatifitas dan inovasi pembelajaran. Dosen didorong untuk mampu memilih dan menggunakan media digital yang benar dan tepat.

*WhatsApp* dengan fitur *video call group* dipandang sebagai salah satu media digital yang mampu memfasilitasi kecepatan ketercapaian kompetensi komunikatif mahasiswa jurusan pendidikan atau sastra Inggris. Aplikasi ini membuat mahasiswa lebih menyadari kekurangan dan keunggulan, baik pada komponen mikro maupun makro dari kompetensi komunikatif itu sendiri.

Mahasiswa dapat melakukan asesmen sendiri (*self-assessment*) terkait kekurangan mereka pada aspek linguistik mikro, seperti morfologi, sintaksis, semantik, fonetik; linguistik makro (bahasa tubuh, strategi komunikasi, diskursus, fitur-fitur sosiolinguistik, pragmatik); dan ketepatan penggunaan sejumlah fungsi bahasa, seperti emotif, informatif, refrensial, interaksional, patik, dan konatif. Telaah ini sejalan dengan kajian yang dikemukakan oleh Mustafa (2018). Mustafa memaparkan bahwa *WhatsApp* memiliki peran penting dalam memperdaya kompetensi komunikatif pembelajar bahasa Inggris, terutama keterampilan komunikasi lisan dan keterampilan menyimak. *WhatsApp*, menurut Mustafa, juga diyakini sebagai stimulator yang luar biasa bagi pembelajar bahasa Inggris dalam meningkatkan motivasi belajar mereka, kepercayaan diri, serta keterampilan literasi digitalnya.

Testimoni terkait *WhatsApp video call group* juga dilaporkan oleh Aulia (2018), yang meyakini bahwa *WhatsApp* sebagai media yang memicu ketercapaian kompetensi komunikatif dan faktor afektif belajar para mahasiswa. *WhatsApp video call group*, menurut Aulia, dapat mengurangi kecemasan mahasiswa pada aspek fonologi (pelafalan bunyi-bunyi) karena pelaksanaan secara daring, dan meningkatkan kepercayaan diri, evaluasi diri, dan motivasi belajar mereka. *WhatsApp* merupakan media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan keterampilan berbahasa pembelajar, kemandirian belajar, kepercayaan diri, serta memaksimalkan literasi pembelajaran virtual pembelajar (Alshammari, Parkes, & Adlington, 2017; Bensalem, 2018).

Pemanfaatan yang ditawarkan oleh *WhatsApp* dengan video presentasi mandiri tak dapat dipungkiri. Video presentasi mandiri menuntun mahasiswa untuk merefleksikan progres kompetensi komunikatif, peningkatan motivasi belajar, dan keterampilan literasi digital. Menggo, Suastra, dan Padmadewi (2019) mengklaim bahwa video presentasi mandiri menyediakan sumber linguistik yang komprehensif, yang membuat pembelajar lebih menyadari penggunaan paralinguistik dalam kompetensi komunikatif, mendorong kepercayaan diri dan motivasi belajar, mengurangi keengganan dan kecemasan berkomunikasi bahasa Inggris, serta meningkatkan kesadaran literasi *ICT*, baik dosen maupun mahasiswa.

Video presentasi mandiri menopang keterampilan berbahasa para mahasiswa (keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), komponen-komponen berbahasa (kosa kata, gramatika, dan pelafalan), keterampilan mengalibahasakan, kemandirian belajar, evaluasi diri, serta melek perkembangan *ICT* (Guo, 2013; McNulty, 2012; Pitarch, 2018). Kajian-kajian ini semakin memperjelas esensi keterampilan literasi digital dalam kompetensi komunikatif para mahasiswa. Bahwasannya, mahasiswa tidak hanya mampu menggunakan sejumlah media digital tetapi juga menganalisis dan mengevaluasi informasi yang didapatnya sebelum dijadikan rujukan dalam mendiseminasikan karya akademiknya.

Literasi digital merupakan keterampilan yang tak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris secara daring. Bantuan keterampilan tersebut dapat menjamin keberhasilan kompetensi komunikatif mahasiswa, keaktifan belajar, motivasi belajar, sikap insiatif, serta fleksibilitas pelaksanaannya (Abbasova & Mammadova, 2019). Klaim ini didukung oleh kajian yang dikemukakan oleh Gaballo (2019). Gaballo menegaskan bahwa peran kompetensi literasi digital sangat strategis dalam pembelajaran bahasa, seperti mempercepat

ketercapaian kompetensi komunikatif pembelajar, praktis dan fleksibel dari sisi waktu dan tempat, kemudahan melakukan asesmen, serta mengukur kemampuan asli pembelajar. Literasi digital merupakan tren kekinian dalam pembelajaran bahasa, baik pendidik maupun peserta didik (Hockly & Dudeney, 2018). Hockly dan Dudeney mengungkapkan bahwa pendidik dan peserta didik dapat menggunakan salah satu jenis teknologi digital dalam pelaksanaan pembelajarannya. Pembelajaran berbasis media digital menurut mereka sangat fleksibel, ekonomis, praktis, dan merata untuk semua warga belajar.

Pada sisi lain, pembelajaran daring yang berbasis digital memicu sejumlah implikasi yang tidak menguntungkan sebagian warga belajar pada konteks Indonesia, seperti resistensi, neo-kapitalis, menyalahgunakan, dan penanaman nilai-nilai humanistik. Keempat hal tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Resistensi, terhadap kebijakan perubahan pembelajaran konvensional (*face-to-face setting/classroom setting*) menjadi pembelajaran daring (*online learning*). Hal ini terjadi, terutama pada wilayah pedesaan Republik Indonesia yang belum terkoneksi baik oleh infrastruktur jaringan teknologi, informasi, dan komunikasi. Kominfo (2020) melaporkan bahwa masih ada 40% desa di seluruh Indonesia belum tersentuh oleh teknologi, informasi, dan komunikasi. Kebijakan pembelajaran daring pada masa pandemi virus Corona-19 tidak berkorelasi baik dengan para pengambil kebijakan membangun infrastruktur telekomunikasi yang memadai dan merata di seluruh pelosok tanah air. Di samping itu, belum maksimalnya kesejahteraan pendidik untuk membeli media digital juga merupakan variabel yang memengaruhi kesuksesan pembelajaran daring ini.
- 2) Neo-kapitalis, semua pendidik, peserta didik, dan *stakeholder* menghabiskan *budget* ekstra kepada pemilik modal teknologi, informasi, dan komunikasi. Kebijakan pembelajaran daring pada masa pandemi virus Corona-19

ini, Google dan tujuh operator seluler, seperti PT. Hutchison 3 Indonesia (Tri), PT. XL Axiata (XL), PT. Indosat (Indosat), PT. Sampoerna Telekomunikasi Indonesia (Ceria), PT. Telekomunikasi Selular (Telkomsel), PT. Smartfren, dan PT. Bakrie Telecom mendapat keuntungan yang lebih maksimal.

- 3) Menyalahgunakan, fungsi utama dari telepon genggam pintar (*smartphone*) dengan aplikasi *WhatsApp* selama masa pandemi virus Corona-19 adalah media pembelajaran. Kendatipun demikian, masih banyak pendidik dan peserta didik sebagai pengguna telepon genggam pintar menyalahgunakan (*misuse*) fungsinya. Media ini dimanfaatkan untuk tujuan non-edukatif.
- 4) Penanaman nilai-nilai humanistik, kemajuan *ICT* tidak dapat menghapus peran pendidik untuk menanamkan nilai-nilai humanistik pada diri peserta didik. Interaksi langsung pendidik-peserta didik dalam fungsi mengembangkan kepribadian atau membina hubungan sosial, kebersamaan, dan kohesi sosial merupakan variabel yang harus dipertimbangkan dalam kebijakan pembelajaran daring.

## SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Keterampilan literasi digital, mencakup literasi informasi, media, dan literasi *ICT*. Keterampilan literasi informasi menghendaki mahasiswa mampu mengakses informasi secara efektif (sumber informasi) dan efisien (waktunya); mengevaluasi informasi yang akan digunakan secara kritis dan tepat; menggunakan dan mengelola informasi secara akurat dan efektif untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran. Keterampilan literasi media mendorong mahasiswa untuk mampu memilih dan mengembangkan media yang digunakan untuk kecepatan ketercapaian target pembelajarannya, dan keterampilan literasi *ICT* fokus pada mahasiswa harus mampu menganalisis berbagai jenis media informasi dan menggunakannya searah dengan tujuan pembelajaran.

Kompetensi literasi digital yang memadai menjembatani kecepatan ketercapaian kompetensi komunikatif pembelajar, mengurangi kecemasan belajar mahasiswa, meningkatkan kepercayaan diri, evaluasi diri yang autentik, motivasi belajar, serta memaksimalkan literasi pembelajaran virtual para mahasiswa. Dosen, mahasiswa, dan pemangku kepentingan lainnya untuk memilih dengan cermat dan benar serta menggunakan media digital untuk tujuan akademis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbasova, M., & Mammadova, N. (2019). The Role of Digital Technology in English Language Teaching in Azerbaijan. *International Journal of English Linguistics*, 9(2), 364-372. <https://doi.org/10.5539/ijel.v9n2p364>
- Ajid, L. H., Reni, R., Yunita, D. U., & Dwi, S. (2018). The use of WhatsApp in collaborative learning to improve English teaching and learning process. *International Journal of Research Studies in Educational Technology*, 7(1), 29-35. <https://doi.org/10.5861/ijrset.2018.3004>
- Al Kandari, A. M., & Al Qattan, M. M. (2020). E-Task-Based Learning Approach to Enhancing 21st-Century Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(1), 551-566. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13136a>
- Al-Maqtri M. A. T. (2014). How effective is e-learning in teaching English? : A case study. *Journal of Education and Human Development*, 3(2), 647-669.
- Alshammari, R., Parkes, M., & Adlington, R. (2017). Using WhatsApp in EFL instruction with Saudi Arabian university students. *World English Journal*, 8(4), 68-84. <https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol8no4.5>
- Andjelic, J. (2020). *WhatsApp statistics: Revenue, usage, and history*. Diunduh pada tanggal 25 April, 2020 dari <https://fortuny.com>.

- Andriani, T. (2015). Sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal Sosial Budaya: Media Komunikasi Ilmu-Ilmu Sosial dan Budaya*, 12(1), 127-150.
- Andújar-Vaca, A., & Cruz-Martínez, M. S. (2017). Mobile instant messaging: WhatsApp and its potential to develop oral skills. *Media Education Research Journal*, 25(50), 43-52. <https://doi.org/10.3916/C50-2017-04>
- Aulia, V. (2018). Reducing students' pronunciation anxiety by utilizing WhatsApp group in learning English consonant sounds. *ELT Worldwide*, 5(2), 165-178.
- Bensalem, E. (2018). The impact of WhatsApp on EFL students' vocabulary learning. *Arab World English Journal*, 9(1), 23- 38. <https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol9no1.2>
- Brown, D, H. 2004. *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. New York: Addison Wesly Longman Inc.
- Cai, H. (2012). E-learning and English teaching. *Ieri Procedia* 2, 841–846. <https://doi.org/10.1016/j.ieri.2012.06.180>
- Chomsky, N. 1965. *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge: MIT Press.
- Finocchiaro, M., & Bonomo, M. (1973). *The foreign language learner: A guide for teachers*. New York: Regents publishing company.
- Fromkin, V. A. (2003). *Linguistics: An introduction to linguistic theory*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd.
- Gaballo, V. (2019). *Digital language teaching and learning: A case study*. Diunduh pada tanggal 10 Mei, 2020 dari [https://www.researchgate.net/publication/337415640\\_Digital\\_Language\\_Learning\\_and\\_Teaching](https://www.researchgate.net/publication/337415640_Digital_Language_Learning_and_Teaching)
- Guo, R. X. (2013). The use of video recordings as an effective tool to improve presentation skills. *Polyglossia*, 24, 92-101.
- Hamad, M. M. (2017). Using WhatsApp to enhance students' learning of English language "experience to share". *Higher Education Studies*, 7(4), 74-87. <https://doi.org/10.5539/hes.v7n4p74>

- Harjono, H. S. (2018). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1-7.
- Hockly, N., & Dudeney, G. (2018). Current and future digital trends in ELT. *RELC Journal*, 49(2) 164–178. <https://dx.doi.org/10.1177/0033688218777318>
- Kemenkes. (2020). *Kementerian kesehatan Republik Indonesia*. Jakarta: Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19.
- Kepmendikbud. (2020). *Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kominfo. (2020). Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. Diunduh tanggal 10 Mei, 2020 dari [https://kominfo.go.id/content/detail/11556/60-persen-desadi-indonesia-sudah-tersentuh-tik/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/11556/60-persen-desadi-indonesia-sudah-tersentuh-tik/0/sorotan_media)
- Kurniawan, M. R. (2015). *Blanded learning* sebagai model pembelajaran di era digital untuk meningkatkan budaya literasi. *Prosiding Seminar Nasional tentang Membangun Imajinasi dan Kreativitas Anak Melalui Literasi*. Diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, 127-150.
- Luna-Nevarez, C., & McGovern, E. (2018). On the Use of Mobile Apps in Education: The Impact of Digital Magazines on Student Learning. *Sage Journal of Educational Technology Systems*, 1-15. <https://doi.org/10.1177/0047239518778514>
- Lyesmaya, D., Saepuloh, L. (2015). Model pembelajaran literasi melalui pendekatan proyek media cetak di sekolah dasar untuk menumbuhkan nilai karakter. *Prosiding Seminar Nasional tentang Membangun Imajinasi dan Kreativitas Anak Melalui Literasi*. Diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, 93-102.



- Mango, O. (2015). iPad use and student engagement in the classroom. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 14(1), 53-57.
- McNulty, A. (2012). Best practices in using video technology to promote second language acquisition. *Teaching English with Technology*, 12(3), 49-61.
- Menggo, S. (2017). Budaya lonto léok dalam kemampuan berbicara bahasa Inggris. *Proceedings of the 1<sup>st</sup> International Conference on Language, Literature and Teaching*. Held by Graduate Program of Language Study, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 722-730. Available at <https://publikasiilmiah.ums.ac.id>
- Menggo, S., Suastra, I. M., Budiarsa, M., dan Padmadewi, N. N. 2019. Needs Analysis of Academic-English Speaking Material in Promoting 21st Century Skills. *International Journal of Instruction*, 12(2), 739-754. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12247a>
- Menggo, S., Suastra, I. M., Budiarsa, M., & Padmadewi, N. N. (2019). Speaking for academic purposes course: An analysis of language functions. *e-Journal of Linguistics*, 13(2), 314—332. <https://doi.org/10.24843/e-jl.2019.v13.i02.p10>
- Menggo, S., Suparwa, IN., & Astawa, IG. (2019). Hindering factors in the achievement of English communicative competence in tourism academy students. *Aksara*, 31(1), 137-152. <https://doi.org/10.29255/aksara.v31i1.235.137-152>
- Menggo, S., Suastra, I. M., & Padmadewi, N. N. (2019). Self-recording videos to improve academic English-speaking competence. *The Asian EFL Journal*, 25(5.2), 133—152.
- Menggo, S. (2020). *Pembelajaran bahasa abad 21*. Seminar Nasional, Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng, Ruteng, 6 Maret 2020.
- Minalla, A. A. (2018). The Effect of WhatsApp chat group in enhancing EFL learners' verbal interaction outside classroom contexts. *English Language Teaching*, 11(3), 1-7. <https://doi.org/10.5539/elt.v11n3p1>

- Mustafa, E. N. E. (2018). The Impact of YouTube, Skype and WhatsApp in improving EFL learners' speaking skill. *International Journal of Contemporary Applied Researches*, 5(5), 18-31.
- Permendikbud No. 65 tahun 2013 tentang standar proses. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pitarch, R. C. (2018). An approach to digital game-based learning: Video-games principles and applications in foreign language learning. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(6), 1147-1159. <https://doi.org/10.17507/jltr.0906.04>
- Rahmawati, F. (2016). E-Learning implementation: Its opportunities and drawbacks perceived by EFL students. *Journal of Foreign Language, Teaching & Learning*, 1(1), 1-15.
- Susanti, A., & Tarmuji, A. (2016). Techniques of optimizing *WhatsApp* as an instructional tool for Teaching EFL writing in Indonesian senior high schools. *International Journal on Studies in English Language and Literature*, 4(10), 26-31. <https://doi.org/10.20431/2347-3134.0410005>
- Tomlinson, B. (2007). *Materials development in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21<sup>st</sup> century skills: Learning for life in our times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Tuah, T., Herman, N. D., Maknun, J. (2018). E-books in teaching and learning process. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research by Atlantis Press*, (299), 281-287.



# INOVASI PENDIDIKAN DI TENGAH PANDEMI COVID-19

**Stephanus Turibius Rahmat**

Program Studi Pendidikan Guru PAUD  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng  
Email: [stephan\\_rahmat@yahoo.com](mailto:stephan_rahmat@yahoo.com)

## PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2020 ini, dunia dikejutkan dengan wabah *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19) yang menginfeksi hampir seluruh negara di dunia. Badan Kesehatan PBB, WHO, semenjak Januari 2020 telah mendeklarasikan keadaan darurat global terkait virus yang mematikan ini (Anung, 2020; Suni, 2020). Dengan kata lain, WHO telah menetapkan Covid-19 sebagai pandemi global. Pandemi merujuk pada penyakit yang menyebar dan menyerang banyak orang di beberapa negara dalam waktu yang bersamaan. Jumlah penyebaran virus ini bertambah signifikan dan berkelanjutan secara global. Pandemi terakhir yang terjadi di dunia pada tahun 2009, yaitu flu babi yang menewaskan ratusan ribu orang. Pandemi memiliki ciri-ciri meliputi, jenis virus yang baru, dapat menginfeksi banyak orang dengan mudah, serta dapat menyebar antar manusia secara cepat. Virus corona memiliki ketiga karakteristik tersebut. Dengan belum ditemukannya vaksin atau cara lain untuk mencegahnya, menahan penyebarannya sangat penting (Putri, 2020). Hal ini merupakan fenomena luar biasa yang terjadi di bumi pada abad ke-21, yang skalanya mungkin dapat disamakan dengan Perang Dunia II, karena *event-event* skala besar, seperti pertandingan-pertandingan olahraga internasional, hampir seluruhnya ditunda bahkan dibatalkan. Kondisi yang hanya pernah terjadi hanya pada saat perang dunia.

Sejak akhir Februari 2020, Indonesia sudah termasuk negara yang terpapar virus corona. Sejak saat itu, pemerintah Indonesia telah memberikan imbauan-imbauan kepada masyarakat dalam mengatasi wabah ini agar berjalan efektif dan efisien. Semua sektor kehidupan diinstruksikan untuk menghindari perkumpulan massa dengan menerapkan *social* dan *physical distancing*. Hal ini bertujuan untuk memutuskan mata rantai penyebaran Covid-19. Pemerintah Indonesia telah mengeluarkan status darurat bencana terhitung mulai tanggal 29 Februari 2020 hingga 29 Mei 2020 (selama 91 hari) terkait pandemi ini. Kepala Pusat Data, Informasi, dan Komunikasi Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) Agus Wibowo mengatakan status darurat penanganan virus Corona (Covid-19) yang sebelumnya sudah ditetapkan oleh Kepala BNPB Doni Monardo sampai tanggal 28 Februari 2020, diperpanjang hingga 29 Mei 2020 (Kominfo, 2020; Koesmawardhani, 2020). Penyebaran virus ini terus berkembang dari waktu ke waktu. Data virus corona di dunia pada 16 Mei 2020 sebanyak 4.617.840 (4,6 juta) orang terinfeksi, 308.013 orang meninggal dunia, dan 1.749.346 (1,7 juta) orang pasien dinyatakan sembuh (Bramasta, 2020). Sedangkan, data virus corona di Indonesia pada 17 Mei 2020 sebanyak 17.514 orang terinfeksi virus corona, 1.148 orang meninggal dunia dan pasien yang telah sembuh sebanyak 4.129 orang (Prabowo; Hakim; & Farisa, 2020).

Jika melihat penyebaran virus corona yang terus meluas dari waktu ke waktu dengan jumlah yang terinfeksi terus meningkat, maka perlu diupayakan langkah untuk memutuskan mata rantai penyebarannya. Langkah-langkah telah dilakukan oleh pemerintah untuk dapat menyelesaikan kasus luar biasa ini. Salah satunya adalah dengan mensosialisasikan gerakan *Social* dan *Physical Distancing*. Konsep ini menjelaskan bahwa untuk dapat mengurangi bahkan memutus mata rantai infeksi Covid-19, seseorang harus menjaga jarak aman dengan manusia lainnya minimal 2 meter, dan tidak melakukan kontak langsung dengan orang lain, serta menghindari pertemuan massal (Kemenkes RI,

2020). Meskipun demikian, banyak orang yang tidak menyikapi hal ini dengan baik, contohnya, pemerintah sudah meliburkan para siswa dan mahasiswa untuk tidak berkuliah atau bersekolah, belajar dari rumah (*Study from Home*) ataupun memberlakukan bekerja dari rumah (*Work from Home*), namun kondisi ini malahan dimanfaatkan oleh banyak orang untuk berlibur. Selain itu, walaupun Indonesia sudah dalam keadaan darurat, masih saja dilaksanakan kegiatan sosial dan keagamaan yang mengumpulkan ribuan orang di satu tempat. Hal ini justru dapat menjadi mediator terbaik bagi penyebaran virus corona dalam skala yang jauh lebih besar. Masyarakat Indonesia masih ada juga yang menunjukkan sikap tidak peduli dan tidak menganggap serius virus ini, sehingga cenderung tidak mengindahkan imbauan-imbauan itu.

Penyebaran virus corona tidak hanya berdampak pada lumpuhnya sektor ekonomi, tetapi juga sektor pendidikan dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Lembaga pendidikan tidak dapat melaksanakan proses pendidikan tatap muka seperti biasanya. Proses pendidikan mengalami perubahan, yakni harus melaksanakan pembelajaran *online* atau *e-learning* (Khasanah et al., 2020). Lembaga pendidikan harus mengubah model pembelajaran (pendekatan, strategi, metode, teknik atau taktik) menuju pembelajaran *online*. Atas dasar itulah, maka pendidik di era 4.0 harus siap dan terbuka dengan segala inovasi atau perubahan, baik perkembangan teknologi maupun karena kondisi seperti saat ini. Seorang pendidik (guru) atau orangtua harus terampil melakukan kreasi, inovasi, dan variasi dalam proses pembelajaran selama pandemi Covid-19. Para pendidik dapat menggunakan pembelajaran *e-learning* yang dikembangkan di sekolah dan *google classroom*, yang divariasikan dengan tatap muka *online* dengan aplikasi yang menarik. Pembelajaran *online* diarahkan agar peserta didik tetap memperoleh pengalaman belajar yang setara dengan pembelajaran tatap muka. Selain itu, beban tugas yang diberikan kepada peserta didik selama bencana (*disaster*) Covid-19 perlu dipertimbangkan dengan

memperhatikan kesehatan fisik, psikis, dan mental, sehingga tetap mengedepankan protokol kesehatan. Selain itu, proses pembelajaran yang dilaksanakan selama pandemi Covid-19 ini perlu mempertimbangkan juga ketersediaan fasilitas pembelajaran *online* dari peserta didik, seperti akses internet dan sarana-sarana pendukung lainnya.

Dalam konteks inilah, seorang pendidik harus inovatif dan kreatif dalam mendesain atau merancang media dan strategi pembelajaran *online* yang efektif dan efisien. Selain itu, orang tua sebagai pendidik di rumah juga harus kreatif dalam menemani dan mendidik anak. Sebab, anak-anak selama belajar dari rumah sangat mengharapkan peran orangtua dalam membimbing dan menuntun anak agar proses pembelajaran tetap berjalan sebagaimana mestinya.

## **INOVASI PENDIDIKAN DI TENGAH PANDEMI COVID-19**

### **Pengertian Inovasi Pendidikan**

Kata inovasi berasal dari kata Bahasa Inggris "*innovation*" yang sering diterjemahkan sebagai segala hal yang baru atau pembaruan (Wojowasito, 1974). Kemudian, kata *innovation* menjadi kata Indonesia, yaitu "inovasi." Kata ini juga dipakai untuk menyatakan hasil penemuan sesuatu yang baru. Kata penemuan juga sering digunakan untuk menerjemahkan kata "*discovery*" dan "*invention*." dari bahasa Inggris. Ada juga yang mengaitkan pengertian inovasi dan modernisasi, karena keduanya membicarakan usaha pembaruan (Syafaruddin et al., 2012). Selain itu, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Pusat Bahasa Kemdikbud, 2016) menjelaskan bahwa inovasi berarti pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru atau pembaruan. Penemuan baru tersebut berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode, atau alat). Sedangkan, pendidikan

dapat didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kemendikbud RI, 2003)

Berdasarkan definisi ini, maka inovasi pendidikan berarti upaya sadar dan terencana untuk mengadakan pembaharuan dalam proses pelaksanaan pendidikan. Pembaharuan tersebut terjadi dalam hal model pembelajaran yang meliputi pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik proses pendidikan. Dalam konteks pandemi Covid-19 saat ini, inovasi dalam pendidikan merupakan suatu keharusan (*conditio sine qua non*). Inovasi pendidikan dalam konteks ini berkaitan dengan menemukan cara baru untuk melaksanakan proses pendidikan yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Sebab, proses pendidikan saat ini tidak dapat terjadi secara langsung (tatap muka), tetapi harus dilaksanakan dengan cara baru, yaitu belajar dari rumah masing-masing. Dalam konteks ini, inovasi pendidikan dapat dipahami sebagai suatu perubahan baru dan kualitatif. Artinya, terdapat perbedaan antara keadaan sebelumnya dengan usaha yang dilakukan secara sengaja untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal. Inovasi pendidikan merupakan usaha pembaharuan dalam bidang pendidikan untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan. Inovasi pendidikan dapat berupa ide, gagasan, dan metode sebagai hasil invensi (yang baru) atau *discovery* (mengubah yang lama) yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau memecahkan masalah-masalah pendidikan.

Inovasi pendidikan merupakan sesuatu yang urgen dan mendesak untuk konteks saat ini ketika badai pandemi Covid-19 menjadi alasan membatasi seluruh pelaksanaan proses pendidikan yang normal. Inovasi pendidikan dalam situasi pandemi Covid-19 saat ini berkaitan dengan perubahan sistem atau model pembelajaran seperti pendekatan, strategi, metode, teknik, dan



taktik proses pendidikan. Dengan demikian, peserta didik terus mendapat kesempatan untuk melakukan pembelajaran dari rumah. Serentak dengan itu, tujuan pendidikan akan tetap tercapai secara optimal sebagai upaya untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis.

## Apa Itu Pandemi Covid-19?

Virus corona merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pada manusia, virus ini biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, mulai dari flu biasa sampai penyakit yang serius, seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan Sindrom Pernapasan Akut Berat/*Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS) (Kemenkes RI, 2020). Penyakit ini terutama menyebar di antara orang-orang melalui tetesan pernapasan dari batuk dan bersin. Virus ini dapat tetap bertahan sampai tiga hari pada plastik dan *stainless steel*. SARS CoV-2 dapat bertahan hingga tiga hari, atau dalam aerosol selama tiga jam. Virus ini juga telah ditemukan di feses, tetapi hingga Maret 2020 tidak diketahui apakah penularan melalui feses itu mungkin, dan risikonya diperkirakan rendah.

Pada 31 Desember 2019, WHO *China Country Office* melaporkan kasus pneumonia yang tidak diketahui etiologinya di kota Wuhan, Provinsi Hubei, China. Pada 7 Januari 2020, China mengidentifikasi pneumonia yang tidak diketahui etiologinya tersebut sebagai jenis baru *coronavirus* (novel coronavirus). Pada awal tahun 2020, *Novel Coronavirus Pneumonia* (NCP) mulai menjadi pandemi global dan menjadi masalah kesehatan di beberapa negara di luar RRC. Berdasarkan *World Health Organization* (WHO), kasus kluster pneumonia dengan etiologi yang tidak jelas di kota Wuhan telah menjadi permasalahan kesehatan di seluruh dunia. Penyebaran virus ini terus meluas hingga akhirnya diketahui bahwa penyebab kluster pneumonia ini adalah *Novel Coronavirus*.

Pandemi ini terus berkembang hingga adanya laporan kematian dan kasus-kasus baru di luar China. Pada 30 Januari 2020, WHO menetapkan Covid-19 sebagai *Public Health Emergency of International Concern* (PHEIC)/Kedaruratan Kesehatan Masyarakat yang Meresahkan Dunia (KKMMD). Pada 12 Februari 2020, WHO resmi menetapkan penyakit *Novel Coronavirus* pada manusia dengan sebutan *Coronavirus Disease* (Covid-19) (Kemenkes RI, 2020). Covid-19 disebabkan oleh SARS-COV2 yang termasuk dalam keluarga besar *coronavirus* yang serupa dengan penyebab SARS pada tahun 2003, hanya berbeda jenis virusnya. Gejalanya mirip dengan SARS, namun angka kematian SARS (9,6%) lebih tinggi dibanding Covid-19 (saat ini kurang dari 5%), walaupun jumlah kasus Covid-19 jauh lebih banyak dibandingkan SARS. Covid-19 juga memiliki penyebaran yang lebih luas dan cepat ke beberapa negara dibanding SARS.

Berdasarkan penjelasan ini, maka dapat disimpulkan bahwa pandemi Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh virus jenis baru yang belum pernah teridentifikasi pada manusia. Virus ini menyebabkan penyakit saluran pernapasan (seperti flu) dengan gejala, seperti batuk, demam, dan pada kasus yang lebih serius, pneumonia. Penyebaran utama coronavirus baru ini adalah melalui kontak dengan orang yang terinfeksi ketika orang tersebut batuk atau bersin, atau melalui kontak dengan tetesan air liur atau cairan/lendir hidung dari orang-orang yang terinfeksi.

Atas dasar itulah, pemerintah menginstruksikan supaya tetap di rumah (*stay at home*), bekerja dari rumah (*work from home*), berdoa dari rumah (*pray from home*), belajar dari rumah (*study from home*), menunda pertemuan atau acara yang dihadiri banyak orang, hingga tidak mengunjungi orang yang sedang sakit (cukup melalui telepon atau *video call*). Instruksi ini bertujuan untuk memastikan supaya tidak terjadi pengumpulan massa yang menyebabkan penularan virus ini berjalan begitu cepat (Kemenkes RI, 2020). Dalam instruksi tersebut ditegaskan bahwa setiap orang perlu menjaga jarak (*social distancing*) dengan berdiam di rumah, mengurangi aktivitas publik lainnya, tidak memperkenankan

seseorang berjabat tangan, dan menjaga jarak setidaknya satu meter saat berinteraksi dengan orang lain. Disinilah sebenarnya masyarakat secara global diharapkan untuk dapat menjaga jarak fisik (*physical distancing*). *Physical distancing* bukanlah menjaga jarak secara sosial, tetapi jarak fisik. Artinya, bahwa menjaga jarak fisik bukan berarti memutus hubungan sosial dengan orang lain atau sesama. Penerapan *social* dan *physical distancing* ini diharapkan membantu setiap orang supaya terhindar dari penularan virus corona. Selain itu, penyebaran virus corona bisa diperlambat atau bahkan dihentikan.

Lembaga pendidikan sebagai kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan dari jenjang pendidikan dasar sampai dengan pendidikan tinggi merupakan tempat berlangsungnya interaksi pedagogis antara pendidik, peserta didik, dan tenaga kependidikan. Interaksi ini meniscayakan terjadinya pengumpulan massa dalam jumlah yang banyak. Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menginstruksikan supaya proses pendidikan berubah dari pertemuan tatap muka menjadi belajar dari rumah (Kemendikbud RI, 2020). Inilah salah satu jalan bagi setiap jenjang pendidikan untuk memutuskan mata rantai penyebaran atau penularan virus corona. Oleh karena itu, setiap satuan (sekolah) perlu merancang suatu inovasi dalam pendidikan supaya peserta didik tetap memperoleh kesempatan untuk belajar secara teratur dan terkontrol dengan baik.

## **Bentuk-bentuk Inovasi Pendidikan**

Pandemi Covid-19 merupakan krisis kesehatan yang pertama dan terutama di dunia. Virus corona yang menyerang dan merenggut ratusan ribu jiwa manusia saat ini menunjukkan bahwa manusia modern memiliki batas-batas diri tertentu. Virus yang memiliki daya mematikan ini telah menghentikan semua bentuk aktivitas manusia yang bersifat sosial, budaya, dan pendidikan yang bersifat massal. Ketika semua kesibukan dan rutinitas

manusia dipaksa berhenti, mobilitas yang tinggi dipaksa untuk diam, kebisingan dan hiruk-pikuk dipaksa senyap, dan segala rutinitas keseharian diputus mata rantainya, aktivitas pendidikan dihentikan sementara, masyarakat modern seakan terlempar ke keterasingan yang mengerikan. Harus diakui bahwa masyarakat modern adalah masyarakat yang tenggelam dalam rutinitas keseharian yang padat dan selalu bergerak, tidak pernah berhenti untuk beraktivitas. Namun, saat ini, ketika Covid-19 memutuskan semua mata rantai rutinitas, termasuk aktivitas pendidikan, manusia seakan-akan didesak untuk menepi pada eksistensi dan terlempar kepada kesendirian. Dengan berhentinya roda kesibukan dan berkurangnya mobilitas manusia, setiap individu diajak untuk pulang ke rumah eksistensinya, merenungkan aspek terdalam kehidupannya. Di sana, di ruang percakapan dengan eksistensi tersebut, manusia mungkin akan menemukan bahwa di samping segala bentuk idealisme kemajuan dan arogansi kemewahan yang memaksa setiap orang untuk terus bergerak, bising, hiruk-pikuk, tenggelam dalam rutinitas dan jadwal yang serba padat, eksistensi manusia sesungguhnya rapuh dan terbatas. Di tengah situasi seperti ini, masyarakat dunia harus membatasi semua aktivitas yang bersifat massal, termasuk aktivitas pendidikan. Atas dasar itulah, hampir semua negara yang terkena dampak virus corona, termasuk Indonesia memutuskan untuk menutup sekolah dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi.

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang terkena dampak virus corona. Penyebaran virus corona ini yang pada awalnya sangat berdampak pada dunia ekonomi, tetapi kini telah terasa dalam dunia pendidikan. Kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi peserta didik yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan pada lembaga pendidikan. Berdasarkan data yang diperoleh dari UNESCO, total terdapat tiga puluh sembilan negara yang

menerapkan penutupan sekolah dengan total jumlah pelajar yang terpengaruh mencapai 421.388.462 anak. Total jumlah pelajar yang berisiko dari pendidikan pra-sekolah dasar hingga menengah atas adalah 577.305.660. Sedangkan jumlah pelajar yang berisiko dari pendidikan tinggi sebanyak 86.034.287 orang (Agus Purwanto, Masduki Asbari, Rudy Pramono, 2020).

Pada saat ini, semua kampus dan sekolah di Indonesia mulai menerapkan kebijakan proses pembelajaran jarak jauh atau *online*. Seluruh jenjang pendidikan dari sekolah dasar/ibtidaiyah sampai perguruan tinggi (universitas) baik yang berada di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI maupun yang berada di bawah Kementerian Agama RI menerapkan sistem belajar dari rumah karena pembelajaran tatap muka ditiadakan untuk mencegah penularan Covid-19. Dengan itu, setiap komponen yang bergerak dalam dunia pendidikan tetap mengambil jarak demi memutuskan rantai penularan Covid-19. Inovasi pendidikan yang dibutuhkan pada saat darurat pandemi Covid-19 ini terkait dengan pendekatan, strategi, metode, media, teknik dan taktik pendidikan. Kajian dalam tulisan ini terfokus pada inovasi pendidikan yang terkait dengan media dan strategi pembelajaran *online* serta strategi pembelajaran yang membuat anak betah untuk belajar di rumah selama masa darurat pandemi Covid-19.

## **MEDIA DAN STRATEGI PEMBELAJARAN**

### **Media Pembelajaran yang Relevan**

Pandemi Covid-19 berdampak besar terhadap proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, lembaga pendidikan yang menyelenggarakan layanan pendidikan harus melakukan inovasi dalam menyediakan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dan strategi bagi pendidik dan peserta didik agar proses pembelajaran tetap berjalan walaupun

pembelajaran berlangsung secara *online*. Media pembelajaran yang dimaksud adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber atau pengirim pesan (*sender*) secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif, di mana penerima pesan (*receiver*) dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Brückner, 2015). Media pembelajaran yang digunakan harus memenuhi prinsip (Huang et al., 2019) yaitu, (1) kesesuaian (*appropriateness*), jika pendidik mengetahui apa yang ingin diajarkan dan apa yang dibutuhkan peserta didik, maka perlu memilih media yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan perilaku tertentu yang dapat ditunjukkan setelah pembelajaran berlangsung. (2) tingkat kesulitan (*level of sophistication*), pendidik perlu mempertimbangkan tingkat kesulitan media yang digunakan. Media yang dipilih mudah digunakan dan tidak menyulitkan peserta didik untuk memperolehnya. (3) biaya (*cost*), pendidik juga perlu mempertimbangkan juga besar kecilnya biaya yang dikeluarkan untuk mendapatkan media tersebut. Pertimbangan yang paling urgen diperhatikan adalah keuntungan yang diperoleh peserta didik dengan penggunaan media tersebut. Artinya, peserta didik memperoleh keuntungan dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran. (4) ketersediaan media (*availability*), media yang digunakan tersedia ketika pendidik mengajarkan suatu topik atau pokok bahasan tertentu. Pada saat pendidik hendak mengajar dan dalam rancangan pembelajaran dicantumkan jenis media yang hendak dipakai. Pendidik perlu mengecek ketersediaan media pembelajaran. (5) kualitas teknis (*technical quality*), pendidik hendaknya menggunakan media yang berkualitas tinggi dalam pembelajaran.

Penggunaan media yang relevan dalam pembelajaran *online* sebenarnya membantu para pendidik untuk memastikan bahwa proses pembelajaran tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Oleh karena itu, pendidik harus kreatif dan inovatif mendesain media pembelajaran *daring (online)*. Hal ini sesuai dengan instruksi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan

Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) (Kemendikbud RI, 2020). Selain itu, Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 dan Permenkes Nomor 9 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) menjadi dasar untuk bekerja dari rumah dan belajar dari rumah (Kemenkes, 2020). Peraturan-peraturan ini mendorong setiap lembaga pendidikan untuk memikirkan alternatif model pembelajaran bagi peserta didik. Dunia pendidikan menjadi berubah 180 derajat dengan beralih pada alternatif melakukan pembelajaran daring (*online classroom*) atau *e-learning* atau *virtual learning*. Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat *personal computer* (PC), *laptop*, *gadget* yang terkoneksi dengan jaringan internet. Disinilah, peran teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Para pendidik harus kreatif dan inovatif dalam merancang atau mendesain pembelajaran daring yang ringan sesuai dengan materi yang diajarkan dan kebutuhan masing-masing jenjang peserta didik. Pembelajaran daring memberikan peluang yang besar bagi para pendidik untuk dapat mengeksplorasi materi yang disampaikan secara langsung atau dapat disimpan dalam waktu yang lama. Para pendidik dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama dengan menggunakan media, seperti *Whatsapp* grup, *YouTube*, video tutorial, Telegram, Instagram, aplikasi *Zoom* ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Selain itu, para pendidik dapat memberi tugas terstruktur sesuai dengan tujuan materi yang disampaikan kepada peserta didik. Dalam pembelajaran seperti ini, para pendidik perlu memilih aplikasi yang tepat dengan menyesuaikan metode belajar, keadaan ekonomi, dan letak geografis (Fitriah, 2020). Selain itu, para pendidik perlu menyesuaikan pemanfaatan media pembelajaran berdasarkan jenjang pendidikan, seperti jenjang pendidikan PAUD/TK, Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) maupun Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Pendidikan Tinggi.

Kenyataan pandemi Covid-19 saat ini mengharuskan seluruh jenjang pendidikan bertransformasi untuk beradaptasi secara drastis untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media pembelajaran daring (*online*). Hal ini tentu bukanlah sesuatu yang mudah, karena tidak semua lembaga pendidikan siap melaksanakan pembelajaran seperti ini. Betapa pun demikian, berbagai aplikasi media pembelajaran pun sudah tersedia, baik yang disiapkan pemerintah maupun pihak swasta. Pemerintah telah mengeluarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 9 Tahun 2018 tentang Pemanfaatan Rumah Belajar (Kemendikbud, 2018). Pustekkom Kemendikbud yang merupakan *owner* Rumah Belajar ini menyebutkan bahwa portal Rumah Belajar sebagai portal pembelajaran yang menyediakan bahan atau sumber belajar elektronik atau online dan fasilitas komunikasi serta interaksi antar komunitas, dan rumah belajar yang ditujukan untuk peserta didik, pendidik, dan masyarakat luas. Pihak swasta pun menyediakan bimbingan belajar *online*, seperti Ruang Guru, *Zenius*, *Klassku*, *Kahoot*, dan lainnya. Akses-akses tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan pengetahuan dan wawasan teristimewa pada masa darurat pandemic Covid-19 ini.

## **Strategi Pembelajaran Online**

Pembelajaran elektronik atau *online* merupakan aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet (LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya (Riyana & Pd, n.d.). Pembelajaran jarak jauh atau *distance learning* menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan selama masa pandemi Covid-19. Ada beberapa istilah berkaitan dengan pembelajaran jarak jauh dengan sistem *online* atau memanfaatkan internet, yaitu *online learning*, *e-learning* (pembelajaran elektronik), *internet-enabled learning*, *virtual learning*, *virtual classroom* atau *web based learning* (Waryanto, 2006).



Pembelajaran *online* dapat berfungsi sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), dan substitusi (pengganti). Dalam konteks sekarang ini, pembelajaran *online* menjadi pengganti pembelajaran tatap muka yang berlangsung di kelas. Pembelajaran *online* memiliki beberapa karakteristik (Waryanto, 2006), yaitu (1) sebagai media interpersonal dan juga sebagai media massa yang memungkinkan terjadinya komunikasi *one-to-one* maupun *one-to-many*, (2) memiliki sifat interaktif, (3) memungkinkan terjadinya komunikasi secara sinkron (*synchronous*) maupun komunikasi tertunda (*asynchronous*), sehingga memungkinkan terselenggaranya ketika jenis komunikasi yang merupakan syarat terjadinya suatu proses pembelajaran, (4) memanfaatkan jasa teknologi elektronik, di mana pendidik dan peserta didik atau peserta didik dengan sesamanya atau para pendidik dapat berkomunikasi dengan relatif mudah tanpa dibatasi hal-hal yang protokoler, (5) memanfaatkan keunggulan komputer (*digital media* atau *computers networks*), (6) menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (*self learning materials*) dan disimpan di komputer atau laptop, sehingga dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik kapan saja dan di mana saja yang bersangkutan membutuhkannya, (7) memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer. Ketujuh karakteristik ini menjadi dasar pelaksanaan pembelajaran *online*.

Pembelajaran *online* dapat didesain dengan membuat kelas *online* atau *virtual classroom*. Ada beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan dalam menciptakan *virtual classroom* supaya kelas tersebut dapat menjadi wahana proses pembelajaran yang efisien dan efektif (Waryanto, 2006), yaitu (1) kelas virtual tersebut harus dilengkapi dengan sumber belajar yang pada saat diperlukan siswa telah tersedia dan mudah diakses. Jika sumber belajar tidak dapat disediakan, penyelenggara (pendidik) harus dapat menunjukkan di mana sumber belajar tersebut dapat dicari, sehingga dalam kelas maya harus ada atau dilengkapi dengan peralatan (*tool*) yang dapat digunakan untuk mencari dan mengirimkan pesan kepada guru

atau dosen atau sesama peserta didik, (2) kelas maya harus dapat memberikan harapan kepada peserta didik untuk terjadinya proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar, (3) kelas maya harus dapat menyatukan peserta didik dan guru/dosen supaya terciptanya sikap terbuka untuk berbagi informasi dan tukar gagasan, (4) kelas maya harus menyediakan ruang untuk percobaan dan penerapan. Artinya, kelas maya dirancang supaya peserta didik dapat berbagi (*share*) hasil karya dan bertukar pengalaman dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh, (5) kelas maya harus dapat memberikan penilaian terhadap kinerja peserta didik, (6) kelas maya harus dapat menjadi wahana kebebasan akademik.

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan sangat cepat membuat keputusan untuk memberlakukan pembelajaran secara *online* sebagai aplikasi dari bentuk instruksi *social* dan *physical distancing*. Apalagi masa depan negara ini berada di tangan tiga generasi dalam perkembangan teknologi disebut (1) generasi Milenial, (2) generasi Z, dan (3) generasi Alpha. Kenyataan ini menjadi dasar bagi Mendikbud memutuskan untuk *study from home* (SFH) atau belajar secara *online*. Kemajuan teknologi saat ini dengan cepat masuk hingga ke pedesaan, meskipun masih dalam batas-batas tertentu. Misalnya media sosial seperti *Facebook* dengan *Facebook Messenger*, dan *WhatsApp*. Artinya, sekalipun masih sangat sederhana, tetapi kontak langsung dengan orang lain dan orang banyak dalam suatu area terbatas dapat dihindari. Keterbatasan sarana penunjang pembelajaran *online* di dunia pendidikan saat ini tidak perlu menjadi alasan untuk tidak berusaha menggunakannya walaupun serba terbatas. Pemerintah Indonesia telah berusaha untuk menerapkan sistem pembelajaran *online*. Namun demikian, keterbatasan sarana dan prasarana yang terjadi saat ini harus menjadi pendorong dan penyemangat dunia pendidikan di Indonesia untuk membuat variasi pembelajaran virtual yang berbentuk *flipped classroom* (pembelajaran kelas terbalik). Teknis pelaksanaan pembelajaran model ini adalah (1) pendidik menyiapkan dan memberikan

sebuah media (dapat berupa video pembelajaran/ *digital book*) yang ditonton dan dipelajari oleh peserta didik di rumah. (2) Peserta didik menonton video dan mempelajari instruksi yang diberikan oleh pendidik melalui video tersebut agar terlebih dahulu mengenal konsep dan materi yang diberikan pada pertemuan selanjutnya. (3) Peserta didik mengerjakan tugas berdasarkan instruksi yang telah disampaikan sebelumnya (melalui video). Dalam hal ini, peserta didik dapat lebih memfokuskan diri pada kesulitannya dalam memahami materi ataupun kemampuannya dalam menyelesaikan soal-soal berhubungan dengan materi tersebut. (4) Pendidik berperan sebagai fasilitator yang mendampingi peserta didik dalam mengerjakan tugas tersebut.

Lembaga pendidikan yang berada di pedesaan seperti TK, SD, SMP dan SMA dapat menggunakan *Facebook* dan *WhatsApp* dalam memantau perkembangan belajar peserta didik. Hal itu dapat dilakukan dengan cara mengirim video dan gambar ketika peserta didik sedang belajar atau mengerjakan tugas. Sedangkan, lembaga pendidikan di perkotaan dapat lebih banyak menggunakan *WhatsApp* dan *Line* atau juga media online sejenisnya. Pada jenjang pendidikan sekolah menengah, para pendidik dan peserta didik dapat menggunakan fasilitas pembelajaran online seperti *Google Classroom*. Hal serupa juga terjadi pada jenjang pendidikan tinggi, para dosen dan mahasiswa dapat menggunakan fasilitas *virtual* berupa *Google Classroom*. Akan tetapi, sebagian besar lembaga pendidikan tinggi sudah memiliki perangkat *Edulect* (Edukasi Teknologi Pendidikan Berbasis Web dan Android) yang mumpuni, andal, dan bahkan memiliki satu link yang dikenal dengan *Microsoft Office 365* (Walukow, 2020). Pada umumnya, lembaga pendidikan tinggi yang demikian menjalankan perkuliahan *OnSite* atau bersifat *synchronous*, tetapi sarana perkuliahan yang *online* atau *asynchronous* tetap disediakan. Bahkan, lembaga tersebut mengharuskan setiap dosen untuk menggunakan sarana *moodle* atau *e-learning*. Para dosen diberi pelatihan bukan hanya teknis menggunakan perangkat teknologi tersebut, tetapi juga termasuk teknis menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan

materi yang *asynchronous*, seperti bahasa harus jelas, tegas, terukur, mudah dimengerti oleh pembaca, memiliki rubrik, dan lain-lain. Selain itu, para dosen juga dapat menggunakan video melalui *stream* yang tersedia dalam *Microsoft Office 365*. Ketika ada presentasi kelompok, dosen menggunakan *Microsoft Team* atau *Zoom*, sehingga kelas berjalan seperti *OnSite* meskipun bersifat *online*. Dalam hal tugas, ada ruang yang disediakan, seperti forum, *assignment*, atau jurnal, dll. Keberhasilan proses pembelajaran dalam satu semester dapat dipantau dengan empat (4) kuis yang disediakan, selain ujian tengah semester (UTS) dan ujian akhir semester (UAS).

Pembelajaran *online* merupakan salah satu upaya inovatif untuk mencerdaskan kehidupan bangsa di tengah badai pandemi Covid-19 ini. Pembelajaran *online* sebagai hal baru dan menjadi tantangan tersendiri bagi sebagian besar peserta didik, pendidik maupun orangtua. Oleh karena itu, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim, ketika memberikan sambutan secara *online* pada Hari Pendidikan Nasional, Sabtu, 2 Mei 2020 mengemukakan tujuh (7) strategi bagi para pendidik maupun orangtua dalam menghadapi kondisi krisis saat ini (*Tempo.Com*, 2020), yakni sebagai berikut.

**Pertama**, dalam situasi pandemi Covid-19 saat ini, hal pertama dan terpenting adalah jangan stress. Situasi dan kondisi krisis saat ini merupakan masa adaptasi yang penuh kebingungan dan ketidakpastian. Kenyataan menunjukkan bahwa terdapat para pendidik, orangtua, atau peserta didik yang masih belum familiar dengan teknologi. Oleh karena itu, para pendidik, orangtua dan peserta didik perlu terus mempelajari hal-hal yang baru dan metode yang terbaik supaya digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kedua**, hal yang juga perlu dilakukan para pendidik adalah membagi kelas menjadi kelompok yang lebih kecil. Pembagian kelompok belajar tersebut dapat didasarkan atas kompetensi yang sama. Artinya, tidak semua peserta didik memiliki kemampuan yang sebanding. Ada peserta didik yang unggul di satu bidang,

namun belum tentu unggul pada bidang lainnya, karena itu, setiap kelompok belajar harus fokus pada topik yang paling sulit atau paling menarik.

**Ketiga**, pendidik dapat mencoba menerapkan model *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek). Pembelajaran seperti ini dapat tercapai jika kelas peserta didik dibagi menjadi kelompok yang lebih kecil. Para pendidik dapat memberikan proyek penugasan kepada masing-masing kelompok peserta didik. Hal ini dapat menciptakan satu tantangan dan kolaborasi di antara peserta didik. Peserta didik dibantu untuk bekerja sama serta melatih empati dan kemampuan mendorong atau memberi motivasi kepada sesama peserta didik yang lain. Oleh karena itu, para pendidik tidak boleh meremehkan kemampuan peserta didik untuk mengatur dirinya sendiri. Peserta didik yang memiliki kebiasaan bekerjasama dengan peserta didik yang lain cenderung memiliki motivasi belajar yang tinggi.

**Keempat**, pendidik perlu mengalokasikan lebih banyak waktu bagi peserta didik yang tertinggal. Hal ini merupakan kesempatan bagi pendidik untuk memfokuskan perhatian kepada peserta didik yang tertinggal. Dengan itu, peserta didik akan lebih percaya diri, ketika bergabung di kelas selanjutnya pada saat wabah Covid-19 sudah berakhir. Sedangkan, bagi para orangtua, hal ini menjadi kesempatan emas supaya dapat memahami dan membantu peserta didik menghadapi tantangan dalam pembelajaran di kelas.

**Kelima**, para pendidik lebih fokus pada hal yang paling penting. Para pendidik tidak dianjurkan untuk mengejar target menyelesaikan seluruh topik pembelajaran. Para pendidik dapat menguatkan konsep-konsep fundamental yang mendasari kemampuan peserta didik supaya sukses di berbagai mata pelajaran, seperti literasi, numerasi, dan pendidikan karakter.

**Keenam**, para pendidik perlu saling belajar. Seperti halnya peserta didik, ada juga pendidik yang lebih cepat atau lebih lambat dalam beradaptasi dengan teknologi. Oleh karena itu, para pendidik tidak perlu ragu untuk meminta bantuan dari pendidik

lainnya (*best practice*). Para pendidik yang lebih menguasai teknologi diharapkan untuk mengajak pendidik yang lain untuk masuk dalam kelas *virtual*. Dengan demikian, pendidik dapat melihat dan menginspirasi dalam memberikan pelajaran kepada peserta didik.

**Ketujuh**, strategi terakhir adalah “*have fun*.” Kegiatan mengajar itu memang tidak mudah, akan tetapi juga tidak harus membosankan. Para pendidik harus mengetahui sesuatu yang terbaik untuk para peserta didik. Saat ini adalah waktu bagi para pendidik untuk mendengarkan insting sebagai pendidik dan orangtua, bukan mengikuti proses seadanya. Seperti halnya peserta didik, para pendidik dan orangtua memanfaatkan situasi sekarang ini untuk berinovasi dengan lebih banyak bertanya, mencoba, dan berkarya yang nyata. Para pendidik dan orangtua tetap menyisihkan waktu untuk peserta didik atau anak-anak di rumah. Para pendidik harus terus-menerus mengembangkan diri dalam teknologi, agar peserta didik tetap mendapatkan pelajaran selayaknya pembelajaran tatap muka di kelas.

Kesiapan sarana dan mental bagi pelaksanaan pembelajaran *online* di Indonesia masih terbatas dan sangat bervariasi. Dengan demikian, pembelajaran *online* saat ini belum dapat dievaluasi secara tersistem yang berskala nasional. Hal yang paling penting bagi dunia pendidikan saat ini adalah dengan pembelajaran *online* sehingga proses pembelajaran tetap dapat berlangsung. Selain sarana yang memadai, pembelajaran *online* juga mengharuskan sumber daya manusia yang terlatih. Sebab, lembaga pendidikan yang fasilitasnya tersedia dan memadai pun, tidak menjamin tercapainya mutu pembelajaran *online* jika terdapat pendidik yang jarang bahkan tidak pernah menggunakannya. Hal ini ditegaskan oleh Keith Krueger; *CEO Consortium for School Networking* (CoSN) di Washington DC, bahwa sekalipun memiliki sumber daya sarana untuk *e-learning*, tetapi tidak berarti berhasil melaksanakannya, jika sumber daya manusia tidak diberikan pelatihan untuk itu (Walukow, 2020). Jika lembaga pendidikan sudah siap dengan semua aspek sumber dayanya, maka hendaknya menjadikan pembelajaran *online* ini sebagai bentuk pelayanan. Sebab, jika tidak

dilakukan dengan “hati,” maka hasil dari proses pembelajaran itu adalah “robot-robot manusia” yang dikendalikan oleh teknologi semu, bukan oleh akal budi pekerti.

## **Strategi Pembelajaran untuk Anak di Rumah**

Selama masa darurat pandemi Covid-19, peserta didik harus berada di rumah masing-masing. Selain menerapkan pembelajaran *online*, di mana terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik, dapat juga peserta didik melakukan pembelajaran mandiri di rumah. Artinya, peran orangtua sebagai pendidik sangat menentukan keberhasilan belajar seorang anak. Orangtua harus mampu berinovasi untuk menemukan cara terbaik supaya anak betah untuk belajar di rumah. Banyak strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam masa darurat Covid-19, khususnya strategi pembelajaran yang membuat anak merasa betah, nyaman, dan menyenangkan untuk belajar di rumah. *Child Protection Specialist Unicef Indonesia*, Astrid Gonzaga Dionisio, membagi tiga (3) strategi yang dapat diaplikasikan oleh para orangtua kepada anak-anak yang harus belajar di rumah (Tambubolon, 2020), yakni sebagai berikut.

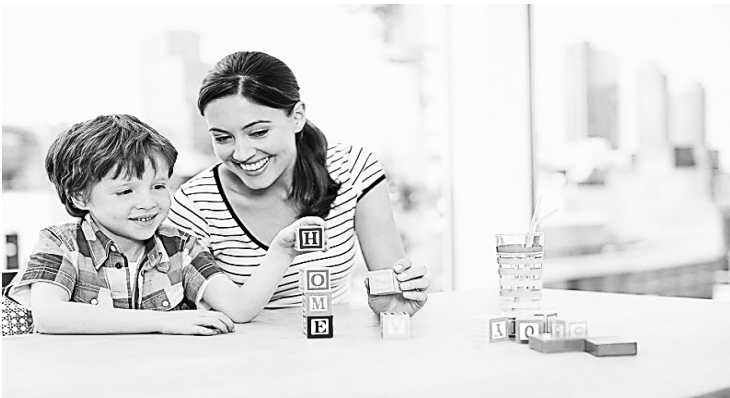
**Pertama**, orangtua melakukan kegiatan bersama anak. Instruksi pemerintah agar masyarakat tetap di rumah untuk memutus rantai penularan Covid-19 menimbulkan tantangan baru bagi para orangtua. Sebab, rutinitas orangtua menjadi berubah karena anak-anak harus belajar di rumah. Orangtua harus berperan menjadi pendidik bagi anak-anaknya. Orangtua yang terlalu sibuk dengan rutinitas pekerjaan terkadang membuat hubungannya dengan anak menjadi jauh. Instruksi pemerintah melalui kampanye *study from home* dan *stay at home* (tinggal di rumah) menjadi kesempatan yang bagus bagi para orangtua untuk melakukan kegiatan bersama anak di rumah, seperti makan bersama, beribadah bersama, belajar bersama yang sebelumnya sulit dilaksanakan karena orangtua fokus dengan pekerjaan.





**Gambar 1. Orangtua Melakukan Kegiatan Secara Bersama-sama dengan Anak.**

*Kedua*, orangtua harus menjadi pendidik di rumah. Dengan belajar di rumah, orangtua juga harus siap berperan menjadi pendidik pengganti untuk anak-anaknya di rumah. Selain itu, orangtua juga harus menyiapkan fasilitas belajar *online* untuk menunjang kegiatan belajar anak di rumah. Orangtua juga diharapkan bisa menciptakan suasana belajar yang aman, kondusif dan menyenangkan bagi anak, sehingga anak tidak merasa bosan. Dengan itu, anak merasa senang dan betah untuk belajar di rumah karena didampingi dan ditemani oleh orangtuanya.



**Gambar 2. Orangtua Menjadi Pendidik bagi Anak di Rumah.**



**Ketiga**, orangtua memperluas akses pengetahuan *parenting* selama pandemi. Strategi lain yang perlu dilakukan orangtua selama anak belajar di rumah adalah orangtua harus memperluas akses pengetahuan tentang pengasuhan (*parenting*) anak selama pandemi berlangsung, seperti (a) orangtua menyediakan waktu yang berkualitas bersama anak-anak. Belajar di rumah menjadi kesempatan bagi orangtua untuk mendekatkan hubungan dengan anak-anak. Caranya, orangtua dapat membuat kegiatan yang istimewa bersama anak. Cara seperti ini membuat anak merasa dicintai, aman, sekaligus mengetahui bahwa dirinya penting; (b) orangtua menunjukkan sikap yang positif terhadap anak. Pengasuhan bisa menjadi cukup melelahkan bagi orangtua karena juga harus mendampingi anak dan siap menggunakan *gadget* dan internet. Hal ini sudah pasti membuat orangtua *stressful* (tertekan), apalagi jika tidak ada orang yang membantu di rumah. Orangtua yang mempunyai pengetahuan tentang berbagai bentuk pengasuhan anak akan merasa betah dan tekun untuk membimbing, mendidik, dan mengarahkan anak-anak selama berada di rumah.



**Gambar 3. Orangtua Harus Memperluas Akses Pengetahuan Parenting.**

Ketiga strategi ini membuat anak tetap merasa bahwa belajar itu penting walaupun berlangsung di rumah bersama

orangtua. Sebab, selama masa pandemi Covid-19 ini, seorang anak lebih banyak berinteraksi dengan orangtuanya di rumah. Oleh karena itu, orangtua harus menciptakan situasi dan kondisi yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi anak untuk belajar. Orangtua hadir untuk menemani anak dalam belajar, bukan menyuruh anak untuk belajar. Kehadiran dan partisipasi orangtua sangat penting untuk menumbuhkan motivasi belajar anak. Jika anak mendapat perhatian dan apresiasi yang positif dari orangtua, maka anak cenderung untuk menunjukkan perilaku yang positif dalam belajar.

## **PENUTUP**

Penyebaran virus corona pada awal tahun 2020 ini telah menggoncangkan kehidupan umat manusia di seluruh dunia. Penyebaran virus ini membuat manusia panik dan takut. Jutaan manusia terinfeksi dan ratusan ribu lainnya meninggal dunia. Sejak akhir Februari 2020, Indonesia sudah termasuk negara yang terpapar Covid-19. Sejak saat itu, pemerintah Indonesia telah memberikan sejumlah instruksi kepada masyarakat dalam mengatasi wabah ini agar berjalan efektif dan efisien. Semua sektor kehidupan diinstruksikan untuk menghindari perkumpulan massa dengan menerapkan *social* dan *physical distancing*. Hal ini bertujuan untuk memutuskan mata rantai penyebaran Covid-19.

Lembaga pendidikan sebagai kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan dari jenjang pendidikan dasar sampai dengan pendidikan tinggi diinstruksikan untuk belajar dari rumah (*studi from home*). Belajar dari rumah sebagai alternatif belajar di tengah pandemi Covid-19. Belajar dari rumah bertujuan untuk memastikan bahwa dalam kondisi darurat sekarang ini, peserta didik terus mendapat kesempatan untuk melakukan pembelajaran di rumah, seperti melalui media televisi atau pembelajaran *online* lainnya. Dalam situasi darurat saat ini dibutuhkan suatu inovasi pendidikan terkait dengan strategi pembelajaran. Dengan

demikian, proses pembelajaran tetap berlangsung walaupun tanpa harus bertatap muka. Proses pembelajaran tetap berjalan dengan suatu model pendekatan yang fleksibel, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Dengan demikian, proses pembelajaran tetap berjalan untuk mencapai tujuan yang optimal.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agus Purwanto, Masduki Asbari, Rudy Pramono, P. B. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology, and Counseling*, 2(1).
- Anung. (2020). Pedoman Kesiapsiagaan Menghadapi Coronavirus Disease (COVID-19). *Direktorat Jenderal Pencegahan dan Pengendalian Penyakit*.
- Brückner, M. (2015). *Educational Technology Educational Technology Literacy of Instructors at Higher Education Institutions in Thailand View project Influence analysis in technological networks (SNA) View project*. February, 1–181. <https://doi.org/10.13140/2.1.2180.9449>
- Huang, R., Spector, J. M., & Yang, J. (2019). Educational Technology a Primer for the 21st Century. In *Journal of Educational Television* (Vol. 1, Issue 2). <https://doi.org/10.1080/1358165750010212>
- Kemendikbud. (2018). *Surat Edaran Mendikbud Nomor 9 Tahun 2018 Tentang Pemanfaatan Rumah Belajar.pdf*.
- \_\_\_\_\_. (2003). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- \_\_\_\_\_. (2020). *SURAT EDARAN MENDIKBUD NO 4 TAHUN 2020 TENTANG PELAKSANAAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DALAM MASA DARURAT PENYEBARAN CORONA VIRUS DISEASE (COVID- 19)* (Issue 4).
- Kemendes RI. (2020). *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020 Tentang Pedoman Pembatasan*

- Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)*. 28.[http://hukor.kemkes.go.id/uploads/produk\\_hukum/PMK\\_No\\_9\\_Th\\_2020\\_ttg\\_Pedoman\\_Pembatasan\\_Sosial\\_Berskala\\_Besar\\_Dalam\\_Penanganan\\_COVID-19.pdf](http://hukor.kemkes.go.id/uploads/produk_hukum/PMK_No_9_Th_2020_ttg_Pedoman_Pembatasan_Sosial_Berskala_Besar_Dalam_Penanganan_COVID-19.pdf)
- \_\_\_\_\_. (2020). Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease (COVID-19). *Germas*, 0–115.
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyekti, B. (2020). Pendidikan dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*.
- Pusat Bahasa Kemdikbud. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). *Kementerian Pendidikan dan Budaya*.
- Putri, G. S. (2020). Mengenal Gejala Virus Corona Baru Penyebab Covid-19. *Www.Kompas.Com*.
- Riyana, C., & Pd, M. (n.d.). Konsep Pembelajaran Online. *Www.Pustaka.Ut.Ac.Id*, 1–43.
- Suni, N. S. P. (2020). Kesiapsiagaan Indonesia Menghadapi Potensi Penyebaran Corona. *Pusat PenelitianBadan Keahlian DPR RI*.
- Syafaruddin, Asrul, & Mesiono. (2012). Inovasi Pendidikan Suatu Analisis Terhadap Kebijakan Baru Pendidikan. In *Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana*. <https://www.mendeley.com/catalogue/inovasi-pendidikan-suatu-analisis-terhadap-kebijakan-baru-pendidikan/>
- Waryanto, N. H. (2006). On-line Learning Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran. *Pythagoras* (Vol. 2, Issue 1, hlm. 10–23). [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132304807/Online\\_Learning\\_sebagai\\_Salah\\_Satu\\_Inovasi\\_Pembelajaran.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132304807/Online_Learning_sebagai_Salah_Satu_Inovasi_Pembelajaran.pdf)
- Wojowasito, S. (1974). Javanese-English Dictionary. By Elinor Clark Horne. New Haven: Yale University Press, 1974. xl, 728. *The Journal of Asian Studies*. <https://doi.org/10.2307/2052452>

## INTERNET

- Bramasta, Dandy, Bayu. (2020). “Update Virus Corona Dunia 17 Mei: 4,7 Juta Orang Terinfeksi”, (Online), (<https://www.kompas.com/tren/read/2020/05/17/072114965/update->

[virus-corona-dunia-17-mei-47-juta-orang-terinfeksi-kabar-baik-dari](#), diakses 17 Mei 2020)

Fitriah, Maria. 2020. “Metamorfosa Media Pembelajaran Daring saat Pandemi Covid-19” (Online), (<https://www.radarbogor.id/2020/05/01/metamorfosa-media-pembelajaran-daring-saat-pandemi-covid-19/>), diakses 12 Mei 2020)

Koesmawardhani, Nograhani, Widhi. (2020). “Pemerintah Tetapkan Masa Darurat Bencana Corona hingga 29 Mei 2020” (Online), (<https://news.detik.com/berita/d-4942327/pemerintah-tetapkan-masa-darurat-bencana-corona-hingga-29-mei-2020>), diakses 7 Mei 2020)

Kominfo. (2020). “BNPB Perpanjang Status Darurat Covid-19 Hingga 29 Mei 2020” (Online), (<https://kominfo.go.id/content/detail/25140/bnpb-perpanjang-status-darurat-covid-19-hingga-29-mei-2020/0/berita>), diakses 8 Mei 2020).

Prabowo, Dani., Hakim, Rakhmat, Nur., Farisa, Fitria, Chusna. 2020. “UPDATE 17 Mei: Bertambah 489, Kini Ada 17.514 Kasus Covid-19 di Indonesia, (Online), (<https://nasional.kompas.com/read/2020/05/17/15585601/update-17-mei-bertambah-489-kini-ada-17514-kasus-covid-19-di-indonesia>), diakses 17 Mei 2020)

Tampubolon, Marco. (2020). “Tiga (3) Cara Bikin Anak Betah Belajar di Rumah saat Pandemi Corona Covid-19” (Online), (<https://www.liputan6.com/bola/read/4217941/3-cara-bikin-anak-betah-belajar-di-rumah-saat-pandemi-corona-covid-19>)

Tempo.com. 2020. “Belajar Saat Pandemi Covid-19, Tujuh Tips Mendikbud bagi Para Pengajar” (Online), (<https://nasional.tempo.co/read/1338312/belajar-saat-pandemi-covid-19-tujuh-tips-mendikbud-bagi-para-pengajar/full&view=ok>), diakses 10 Mei 2020)

Walukow, Devy, Stany. 2020. “Pembelajaran OnLine Akibat Menangkal Covid 19 di Indonesia” (Online), (<https://mediaindonesia.com/read/detail/306141-pembelajaran-online-akibat-menangkal-covid-19-di-indonesia>), diakses 12 Mei 2020)

# PENERAPAN FLIPPED CLASSROOM PADA MASA PANDEMI COVID-19

**Viviana Murni**

Program Studi Pendidikan Matematika  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng  
Email: [vivianamurni0123@gmail.com](mailto:vivianamurni0123@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Saat ini dunia sedang diguncang oleh suatu wabah yang mengubah total rutinitas manusia. Covid-19 telah menyebar ke seluruh dunia, sehingga disebut sebagai pandemik Covid-19. Covid-19 telah mengubah rutinitas manusia di berbagai bidang, semua orang bekerja dari rumah (*work from home*) untuk mencegah terjadinya penyebaran virus corona. *Work from home* bertujuan agar setiap orang menaati kebijakan pemerintah, yaitu *social/physical distancing*. Tak terkecuali, sistem pendidikan pun ikut berubah. Pendidik dan peserta didik di-rumahkan, sehingga sistem pembelajaran mengalami transformasi. Sistem kegiatan belajar mengajar telah berubah dari tatap muka secara langsung menjadi tatap muka secara daring.

Dalam Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang metode pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka mencegah penyebarluasan Covid-19, menyatakan bahwa untuk mengoptimalkan instruksi pemerintah yang berkaitan dengan *physical distancing*, maka metode pembelajaran diubah ke metode pembelajaran daring. Penggunaan metode pembelajaran daring tentunya menuntut pendidik dan peserta didik untuk mahir memanfaatkan teknologi dalam menunjang pembelajaran yang berlangsung lama. Menjadi pendidik di era industri 4.0 harus merasa terpanggil untuk memiliki

keterampilan dalam bidang IT (*Information Technology*) (Saroh Jarmin, 2018). Pendidik harus mampu menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada dalam menyajikan materi, apabila pendidik mampu melakukan hal tersebut maka pendidik tersebut mudah memotivasi dan menjadi fasilitator bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran daring.

Untuk menjawab tuntutan pembelajaran saat pandemi covid-19 terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan. Salah satu dari sekian model pembelajaran tersebut adalah *Flipped Classroom*. *Flipped Classroom* melibatkan teknologi dan merupakan model pembelajaran yang sangat berlawanan dengan metode pembelajaran yang biasa dilakukan. *Flipped Classroom* terjadi di luar kelas, pendidik menggunakan video atau bacaan tertentu yang dapat diakses secara online oleh peserta didik untuk maksimalkan pemahaman materi oleh peserta didik (Bergmann & Sams, 2012). Menurut Ghavifekr, dkk (2015) kemampuan informasi, komunikasi, dan teknologi dapat memberikan pengajaran yang dinamis dan proaktif dalam lingkungan belajar. *Flipped Classroom* mulai populer di dunia pendidikan dan berdasarkan studi ditemukan bahwa peserta didik merespon positif terhadap pembelajaran ini. Model *flipped classroom* merupakan salah satu model yang dapat menjawab kebutuhan di era revolusi industri 4.0 (Kadry & Ham, 2012). Dengan demikian, penerapan *Flipped Classroom* pada saat pandemi covid-19 sangat relevan.

### ***Flipped Classroom***

Konsep *Flipped Classroom* berasal dari Harvard University pada tahun 1990, di mana pada saat itu dilakukan pengajaran berbasis komputer untuk mendorong peserta didik belajar di luar rumah. Pada dasarnya, *Flipped Classroom* mengubah pembelajaran di kelas menjadi pembelajaran di rumah. Di kelas, pengajar hanya membantu menegaskan tugas-tugas yang dikerjakan peserta didik dan inti dari materi yang dipelajari. Ketika pembelajaran terjadi di rumah, maka pengajar menyiapkan video atau bacaan lain yang dapat diakses peserta didik (Lo & Hew, 2017). Adapun tahapan-tahapan pembelajaran *Flipped Classroom* menurut O'Flaherty &

Philips (2015), yaitu a) fase 0, peserta didik belajar materi sendiri di rumah, baik menggunakan buku teks ataupun video; (b) pembelajaran di kelas dibagi ke dalam beberapa kelompok secara heterogen untuk mengerjakan tugas yang diberikan berkaitan dengan materi tersebut; (c) fase 2, pengajar memfasilitasi kegiatan diskusi di kelas sambil memberikan *feedback*; (d) kegiatan belajar mengajar di kelas diakhiri dengan kuis untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta terhadap materi yang telah dipelajari. Ada pun kelebihan *Flipped Classroom* menurut Al-Zahrani (2015), yaitu mengikuti perkembangan peserta didik sesuai zamannya, membantu peserta didik yang sibuk dan kesulitan, meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, dan mengubah manajemen kelas.

## **PEMBAHASAN**

### ***Implementasi Flipped Classroom Saat Pandemi Covid-19***

Sejak munculnya pandemi covid-19, terjadi suatu perubahan mengenai metode pembelajaran yang diterapkan. Ketika pendidik dan peserta didik bekerja dan belajar dari rumah, maka pembelajaran daring merupakan alternatif yang harus diterapkan. Penggunaan pembelajaran daring menuntut pendidik dan peserta didik untuk menguasai teknologi. Dalam pembelajaran daring guru/dosen sangat diharapkan agar dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif, efektif, dan menyenangkan dengan menggunakan teknologi. Pada masa pandemi Covid-19, guru/dosen dituntut agar merancang suatu pembelajaran yang sesuai dengan situasi pembelajaran saat ini. *Flipped Classroom* sangat direkomendasikan untuk diterapkan, karena urgensi dari model *Flipped Classroom* sangat relevan dengan tuntutan pembelajaran yang sedang terjadi. *Flipped Classroom* mengarah pada suatu perubahan budaya belajar sehingga model pembelajaran ini disebut model pembelajaran terbalik, berbeda dengan situasi pembelajaran normal. *Flipped Classroom* lebih menekankan pembelajaran terjadi di luar kelas, jadi pembelajaran



yang sesungguhnya terjadi di rumah. Sedangkan, pembelajaran yang terjadi di kelas hanya untuk mengecek pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari di rumah dan pengajar memberi penegasan terhadap hal-hal yang belum dipahami peserta didik. Dengan demikian, hal-hal yang dapat dilakukan pengajar untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah membuat video pembelajaran atau bacaan yang dapat diakses oleh peserta didik di rumah. Ada banyak media atau aplikasi yang dapat mendukung penerapan *Flipped Classroom*, salah satu aplikasi yang sangat mudah digunakan adalah *Google Classroom*. Aplikasi ini dapat dipasang baik di laptop maupun telepon genggam, sehingga murah dan mudah untuk digunakan, seperti menggunakan aplikasi-aplikasi peserta didik. *Google Classroom* merupakan perubahan bentuk pembelajaran tradisional (di kelas) menjadi pembelajaran daring. Dalam aplikasi ini, tersedia *icon* “forum” yang digunakan untuk berdiskusi, “tugas kelas” untuk melampirkan tugas materi, dan pertanyaan oleh pengajar, dan “anggota” yang berisi pengajar dan siswa. Selain itu, pada layanan *Website* (situs internet) gratis ini pengajar memberikan nilai terhadap pekerjaan siswa dan dikembalikan kepada peserta didik untuk mengetahui nilai yang mereka peroleh.

## **PENUTUP**

Tulisan ini bertujuan untuk mengenal model/metode pembelajaran yang dapat digunakan pada masa pandemi covid-19 ini. *Flipped Classroom* merupakan model pembelajaran yang metodenya sangat relevan dengan situasi saat ini. Pada dasarnya, model ini menekankan pembelajaran di luar kelas dengan memanfaatkan teknologi. Penguasaan terhadap teknologi adalah salah satu tuntutan kurikulum 2013 yang harus dikuasai oleh pendidik, dengan demikian pendidik sangat diharapkan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan melalui teknologi agar menunjang pembelajaran pada masa pandemi covid-19. Implementasi *Flipped Classroom* berjalan dengan efektif apabila didukung oleh media atau aplikasi tertentu. Pada tulisan ini penulis merekomendasikan *Google Classroom*, aplikasi

ini sangat mudah dan murah untuk digunakan. *Google Classroom* cukup dipasang secara gratis di laptop dan telepon genggam. Cara penggunaannya pun mudah karena terdiri dari fitur-fitur yang mudah dipahami atau dioperasikan. *Google Classroom* merupakan bentuk transformasi pembelajaran tradisional menjadi pembelajaran daring, cara dan konsepnya mirip dengan hal-hal yang dilakukan oleh pengajar dan peserta didik di kelas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Al-Zahrani, Abdurahman.(2015). From Passive to Active: The Impact of the Flipped Classroom through Social Learning Platform on Higher Education Students' Creative Thinking. *British Journal of Educational Technology*. Vol 46 No 6, 1133-1148.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. Alexandria, va: international Society for technology in education.
- Ghavifekr, S., Athirah, W., & Rosdy, W. (2015). Teaching and Learning with technology: Effectiveness of ICT integration in schools. *International jurnal of research in education and science (IJRES)*, 1 (2), 175-191).
- <http://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelejaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19>
- <https://www.kompasiana.com/Sarohjarmin15081979/5a8c459acbe-52339d06a6982/mengapa-guru-harus-melek-it>
- Kadry, S., & Ham, A. (2012). Flipped Classroom Model in calculus II. *Education*, 4 (4), 103-107
- Lo, C.K & Hew, K. F. (2017). A Critical Review of Flipped Classroom Challenges in K-12 Education: Posible Solution and Recommendations for Future Research. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 12 (1)
- O'Flaherty, J & Philips, C. (2015). The Use of Flipped Classroom in Higher Education: a Scoping Review. *The Internet and Higher Education*, 25, 85-95

