

Mahasiswa Magister PGMI
Pascasarjana IAIN Pekalongan

SINOPSIS

Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, serta menyenangkan merupakan dambaan setiap guru dan peserta didik. Guna optimalisasi hal tersebut pendidik, calon pendidik, atau bahkan tenaga kependidikan perlu mengetahui bahwa seluruh proses pembelajaran dibutuhkan input yang matang agar memperoleh output yang maksimal. Mengingat perubahan model pembelajaran di dunia pendidikan di setiap masa tidak bisa dibendung mulai dari era 1.0 hingga sekarang era 4.0 yang menuju 5.0. Jika tidak menyesuaikan perubahan tentu yang ada adalah suatu ketertinggalan. Sementara itu, pembelajaran adaptif menjadi metode yang sangat direkomendasikan untuk kegiatan belajar mengajar, terutama di masa pandemi. Buku "Tren Inovasi dalam Pembelajaran" ini diharapkan dapat menjadi paradigma baru di dunia pendidikan. Dalam buku ini dibahas analisis ragam perubahan pembelajaran dari beberapa aspek sudut pandang. Selanjutnya, semoga karya ini dapat memberikan kemanfaatan bagi pembaca dimanapun berada.

**TAHUN
2021**

Scientist
Publishing
IAIN Pekalongan



MPGMI IAIN Pekalongan

Tren Inovasi dalam Pembelajaran

Scientist
Publishing
IAIN Pekalongan

Mahasiswa Magister PGMI
Pascasarjana IAIN Pekalongan



TREN INOVASI DALAM PEMBELAJARAN

**TAHUN
2021**

Scientist
Publishing
IAIN Pekalongan

Alfiyana Izzatir Rofi'ah, Anik Maghfiroh, Assayyidatu Zil
Kamala Rofi'ah, Awaludin Baharshah,
Diyah Nurul Fitriyati, Lilis Mulyawati, Miftahul Jannah,
Muhammad Faqih Firdaus, Nur Hakimah, Nur Ismiati

TREN INOVASI DALAM PEMBELAJARAN



TAHUN 2021

TREN INOVASI DALAM PEMBELAJARAN

Penulis:

Alfiyana Izzatir Rofi'ah, Anik Maghfiroh, Assayyidatu Zil
Kamala Rofi'ah, Awaludin Baharshah, Diyah Nurul
Fitriyati, Lilis Mulyawati, Miftahul Jannah, Muhammad
Faqih Firdaus, Nur Hakimah, Nur Ismiati

Editor:

Umi Mahmudah

Setting Lay-out:

Nur Ismiati

Cover:

Diyah Nurul Fitriyati

Diterbitkan oleh:

Scientist Publishing

Jl. Kusumabangsa No. 9 Pekalongan 51114

Telp. [0285] 412575, Fax. [0285] 423418



Hak cipta dilindungi oleh Undang-undang.
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku
ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Cetakan ke-1, November 2021

ISBN:

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penyusun panjatkan kehadirat Allah Swt, yang telah memberikan rahmat dan ridhonya kepada kita semua dan khususnya bagi penulis atas terselesaikannya penulisan buku ini dengan baik. Sholawat serta salam semoga tetap kita curahkan kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad Saw, beserta keluarganya dan para sahabatnya, serta para pengikutnya.

IAIN Pekalongan terkhusus jurusan Pascasarjana PGMI yang secara resmi kelembagaan mencetak calon-calon guru MI yang profesional dan berintegritas tentunya sedini mungkin telah mempersiapkan bagaimana kiat-kiatnya agar para lulusannya bisa melaksanakan tugasnya sebagai guru MI yang handal dan bisa bersaing di kancah nasional maupun internasional. Oleh karenanya, guna mencapai tujuan tersebut maka diperlukan pengetahuan secara mendalam terkait tren inovasi yang ada di dalam pembelajaran. Buku yang berjudul "Tren Inovasi dalam Pembelajaran" ini merupakan buku sederhana yang bisa dijadikan sebagai referensi, pegangan atau pedoman bagi para pelaku pendidikan mulai dari guru, kepala sekolah, calon guru, dosen, dan mahasiswa, hal ini dikarenakan objek kajian yang dipaparkan dalam buku ini berkaitan dengan berbagai tren inovasi dalam pembelajaran.

Kehadiran buku ini diharapkan bisa bermanfaat dan berguna bagi para pendidik serta bagi para mahasiswa keguruan yang sedang mempelajari dan memahami berbagai tren inovasi yang terdapat dalam pembelajaran. Tak ada gading yang tak retak, begitulah adanya buku ini. Dengan segala kerendahan hati, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dari pembaca guna peningkatan kualitas buku ini di masa mendatang.

Terakhir, atas bantuan berbagai pihak, kami ucapkan terima kasih, "*jazakumullah khairul jaza*".

Pekalongan, 21 November 2021

Penulis

DAFTAR ISI

BAB 1: PENDAHULUAN

BAB 2: TREN INOVASI PEMBELAJARAN : ROBOT HUMANOID

Alfiyana Izzatir Rofi'ah

BAB 3: MODEL PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DI MASA PANDEMI COVID-19

Anik Maghfiroh

BAB 4: PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19 DI INDONESIA, ETHIPIA, FINLANDIA, DAN JERMAN

Assayyidatu Zil Kamala Rofi'ah

BAB 5: TREN PENDIDIKAN PESANTREN DI PRA, PADA MASA, DAN PASCA COVID 19

Awaludin Baharshah

BAB 6: TREN INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL ABAD 21

Diyah Nurul Fitriyati

BAB 7: INSTRUMEN PEMBELAJARAN DI MASA SEBELUM PANDEMI, PANDEMI DAN PASCA PANDEMI

Muhammad Faqih Firdaus

BAB 8: TREN INOVASI METODE PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIPPED CLASSROOM*

Lilis Mulyawati

**BAB 9: TREN INOVASI ALAT BANTU PENGAJARAN
DALAM PENDIDIKAN ISLAM**

Miftahul Jannah

**BAB 10: PERUBAHAN KONSEP PENILAIAN
PEMBELAJARAN**

Nur Hakimah

**BAB 11: MENELISIK TREN INOVASI DALAM DUNIA
PENDIDIKAN MASA PRA PANDEMI, PANDEMI,
DAN PASCA PANDEMI**

Nur Ismiati

BAB I

PENDAHULUAN

Tren merupakan sesuatu yang sedang marak atau sedang buming-bumingnya beredar di masyarakat, bahkan sebagian besar dari mereka ikut serta menggunakannya. Namun apabila kata tren ini dikaitkan dengan pembelajaran maka dapat diketahui adanya suatu pola pembelajaran yang masih digemari serta menjadi sorotan bahkan pilihan sebagian besar pelaku pendidikan untuk memakai hal tersebut ketika pembelajaran berlangsung. Lebih lanjut, tren pembelajaran pada dasarnya dapat diciptakan bahkan diadakan oleh berbagai pihak, asalkan hal tersebut memiliki ciri khas yang dapat menarik perhatian para pelaku pendidikan dan mampu memberikan gambaran jelas akan kebermanfaatannya. Kemudian guna menjawab hal tersebut maka perlu diadakan pembaruan atau inovasi pembelajaran.

Inovasi merupakan perubahan sistem dari yang kurang baik ke arah lebih baik. Sedangkan pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang disusun guna pemenuhan proses belajar pada siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar yang mana siswa sebagai pelajar dan guru sebagai fasilitator belajarnya.

Adapun beberapa bentuk dari tren inovasi pembelajaran dapat tercerminkan melalui berbagai komponen-komponen pembelajaran yang ada. Seperti tren inovasi media belajar, model belajar, bahan ajar, bahkan sampai pada evaluasi belajar. Kesemuanya dapat menghadirkan serta menampilkan trennya masing-masing, tentunya sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan zaman pada masa itu.

Untuk itu sebagai pelaku pendidikan perlu mengadakan penganalisisan terhadap berbagai tren pembelajaran supaya *stakeholder* mampu berinovasi sesuai dengan kebutuhan saat itu. Oleh karenanya Buku ini hadir dalam rangka memberikan ulasan seputar tren inovasi yang terdapat dalam dunia pembelajaran.

BAB 2

TREN INOVASI PEMBELAJARAN : ROBOT HUMANOID

Alfiyana Izzatir Rofi'ah
NIM. 5320007

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Fakultas Pascasarjana
Institut Agama Islam Negeri Pekalongan

Teknologi saat ini berkembang dengan pesat. Berbagai sektor kehidupan tidak luput dari pengaruh perkembangan teknologi. Teknologi menjadi penting karena telah menyusup di setiap kegiatan manusia. Apabila manusia tidak mampu mengikuti perkembangan teknologi, maka sudah pasti mereka akan tergerus oleh jaman yang semakin maju.

Dengan adanya teknologi, maka manusia akan selalu menciptakan inovasi sehingga lebih memudahkan pekerjaan. Inovasi adalah suatu ide, gagasan, praktek atau objek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi.¹ Salah satu inovasi yang digandrungi saat ini adalah perkembangan robot.

Karel Capek pada 1920-an memperkenalkan kata “robot” untuk menggambarkan makhluk yang terlihat seperti manusia tetapi hanya digunakan untuk pekerjaan

¹Yogi Suwarno, *Inovasi di Sektor Publik*, (STIA-LAN: Jakarta, 2008), hlm. 9.

yang membosankan.² Robot adalah alat berupa orang-orangan dan sebagainya yang dapat bergerak (berbuat seperti manusia) yang dikendalikan oleh mesin.³ Robot pada awal kemunculannya banyak dimanfaatkan manusia untuk melakukan tugas berat yang tidak dapat dilakukan manusia.⁴

Kelas robot menuliskan bahwa robot ditinjau dari bentuknya, memiliki 9 jenis yaitu:⁵

1. Mobile, yaitu robot yang dapat berpindah tempat. Robot ini sering diidentikan dengan robot yang menggunakan roda ketika berjalan
2. Manipulator, robot ini merupakan robot yang bentuknya menyerupai makhluk hidup, namun yang ditiru adalah sebagian anggota saja, bukan seluruh tubuh. Misalnya robot yang berupa kaki saja
3. Humanoid, yaitu robot yang bentuknya seperti manusia pada umumnya. Robot tersebut mempunyai kepala, badan, tangan, kaki dan sebagainya. Robot humanoid bisa berjalan layaknya manusia
4. Android, yaitu robot yang mirip seperti humanoid, namun ada perbedaannya yaitu robot tersebut

² Fukuda, Toshio, Dario Paolo, Yang Guang-Zhong, *Humanoid robotics – History, current state of the art, and challenges*, Science Robotics, 20 Desember 2017, hlm. 1.

³ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, “KBBI Daring” (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/robot>, Diakses pada 21 Oktober 2021, 19:33)

⁴ Nugraha, Bondan Eka dan Gutami, Retsiana Styarti, “Logarithmus: KIT Robot Edukasi Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM) untuk Menyongsong Merdeka Belajar ”. SENAMIKA Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya. 14 Agustus 2020, hal. 39.

⁵ Kelas Robot, “Mengenal Jenis-jenis Robot di Dunia” (<https://kelasrobot.com/mengenal-jenis-jenis-robot-dunia/>, Diakses pada 21 Oktober 2021, 20:33)

- mempunyai kulit dan mampu bersekspresi seperti manusia.
5. Animaloid, yaitu robot yang bentuk dan perilakunya menyerupai binatang.
 6. Beroda, yaitu robot yang berjalan dan berpindah tempat dengan menggunakan roda. Roda yang digunakan dapat bergerak ke segala arah.
 7. Berkaki, yaitu robot yang berpindah dan berpindah tempat menggunakan kaki, robot ini biasanya berbentuk serangga. Mulai dari yang berkaki dua yaitu Biped, sampai ada yang berkaki delapan yaitu Hexaped, bahkan ada yang mempunyai kaki lebih banyak dari itu.
 8. Fly, adalah robot yang bisa terbang, baik menggunakan baling-baling maupun menggunakan sayap seperti burung.
 9. Underwater, merupakan robot yang dirancang untuk dapat bergerak dan berenang di dalam air tanpa merusak komponen yang ada.

Robot Humanoid

Robot humanoid terdiri dari dua kata yaitu robot dan humanoid. Robot merupakan perangkat cerdas mekanik atau virtual yang bisamenjalakan tugas secara otomatis dengan bimbingan pengguna (user), adapun humanoid ialah setiap hal yang memiliki bentuk atau struktur menyerupai manusia.⁶ Sehingga disimpulkan bahwa robot humanoid merupakan perangkat cerdas mekanik atau virtual yang mempunyai bentuk dan beberapa karakteristik yang hampir menyerupai manusia baik secara keseluruhan struktur maupun pergerakan yang dapat menjalankan tugas secara otomatis ataupun dengan bimbingan.

⁶ Fujikatsu, Humanoid Mechanical Robot and Legged Robot, Tokyo: Mengliang Medali, 2011

Robot Humanoid secara umum mempunyai bagian tubuh yang menyerupai manusia yaitu kepala, badan, dua tangan dan dua kaki. Sedangkan robot android adalah robot humanoid yang dikembangkan lebih menyerupai manusia secara estetika.

Perkembangan Robot Humanoid

1. Abad ke 3

Robot pada awalnya tidak berbentuk seperti sekarang, namun lebih ke alat-alat mekanik sederhana yang dapat digunakan untuk membantu aktivitas sehari-hari. Diketahui bahwa robot pertama kali dibuat oleh bangsa Yunani kuno sekitar 270 M. Seorang insinyur asal Yunani, Ctesibus, membuat orgn dan jam air dengan komponen yang dapat dipindahkan.

Dari karya tersebut, muncul ide-ide lain yang dikembangkan oleh para ilmuwan. Di samping itu, para seniman pun ikut serta dalam memunculkan imajinasi dan kreativitas mereka tentang robot yang dicurahkan dalam novel, film, maupun naskah sandiwara

2. Abad ke 17 dan 18

Jepang memiliki boneka mekanik atau automata yang disebut karakuri ningyo. Karakuri banyak ditemukan di Jepang yang bergerak dengan sederhana. Biasanya dengan menggunakan tali, roda gigi, pegas hingga air merkuri, air maupun pasir.

3. Abad ke 19

Di awal abad ke 19, yaitu pada tahun 1920, Penulis Karel Capek asal Ceko menggunakan istilah robot untuk pertama kalinya. Istilah tersebut muncul pada karyanya yang berjudul *Rossum's Universal Robot (R.U.R.)*. R.U. R. Merupakan sebuah drama dimana ada seorang laki-laki pembuat ronbot yang terbunuh oleh robot ciptaannya sendiri.

Selanjutnya, banyak bermunculan karya-karya lain mengenai robot yang bermunculan. Seperti film Metropolis dan lain sebagainya. Banyak film-film yang menggambarkan bahwa robot merupakan alat yang tidak bersahabat bagi manusia.



1928: Jepang memproduksi robot pertama, yaitu Gakutensoku. Gakutensoku dikembangkan oleh ahli biologi Makoto Nishimura. Beliau merasa prihatin dengan robot yang dipandang sebagai budak manusia, sehingga beliau membuat robot yang akan menjadi teman bagi manusia. Gakutensoku dapat memberikan ekspresi pada wajahnya dan menggerakkan kepala dan tangannya melalui mekanisme tekanan udara,

1948: Penulis fiksi ilmiah, Isaac Asimov membuat cerita mengenai robot untuk majalah fiksi ilmiah. Serial tersebut menceritakan tentang robot dan kasih sayang untuk anak yang dibangun untuk melindungi. Dalam serial tersebut, tanpa disadari, Asimov mengenalkan istilah robotika. Sehingga disepakati bahwa robotika digunakan sebagai istilah teknologi dan ilmu rekayasa robot yang berhubungan erat dengan elektronika, mekanika dan perangkat lunak.

Robotika mengalami perkembangan yang pesat. Pada tahun ini, dibuatlah dua robot autonomus yang berbentuk seperti kura-kura yaitu Elmer dan Elsie. Mereka dibuat oleh ilmuwan yang bernama William Grey Walter.

1956: Perusahaan robot pertama di dunia dibuat oleh George Devol dan Joseph Engelberger. Devol memprediksi bahwa robot kelak akan menjadi teknologi yang penting bagi industri yang dapat bekerja sebagai operator pabrik dan dapat membantu menjalankan mesin-mesin pabrik.

1959: Sebuah perusahaan bernama Planet Corporation memproduksi robot untuk pertama kalinya dan dijual secara komersial. Serta terjadi perkembangan-perkembangan robot lainnya.

2. Abad ke 20

Pada awal abad ke 20, telah diciptakan robot-robot yang semakin canggih. Pada abad ini, beberapa robot juga mulai memasuki dunia pendidikan.

Asimo



Pada tahun 2000, ditemukan robot dengan nama Asimo. Robot tersebut diciptakan oleh Honda Motor Company. Mempunyai tinggi 130 cm dan berat 54 kg. Robot asimo dapat berjalan di atas dua kaki dengan kecepatan 6 km/jam. Asimo bisa memberi respon bila

namanya dipanggil, menatap wajah seorang yang sedang mengajaknya bicara dan mengenali secara cepat bunyi benda jatuh atau benturan dan menghadap kearah asal suara. Asimo dapat mengenali wajah seseorang, meskipun ia atau orang tersebut sedang bergerak. Asimo dapat mengenali kira-kira 10 orang yang namanya sudah didaftarkan dan dapat memberikan salam kepada pengunjung yang datang dan memberi informasi atas kedatangan seseorang dengan mentransmisikan pesan dan foto pengunjung serta dapat membimbing pengunjung ke tempat yang telah ditentukan.

Asimo diketahui pernah ikut membantu mengajarkan sains di sekolah, yaitu di Jepang. Dalam peranannya sebagai 'guru', Asimo akan mendemonstrasikan berbagai kemampuan yang dimilikinya. Asimo juga mendemonstrasikan kemampuan mengangkat tubuhnya pada permukaan bergelombang. Selain itu, sang guru akan meminta robot untuk mendemonstrasikan dalam gerakan lambat, bahwa berat badan bertumpu pada lutut dan ibu jari ketika berjalan. Semua itu dilakukan untuk membantu anak murid memahami dan tertarik pada sains.

Actroid



Actroid dikembangkan oleh Universitas Osaka sekitar tahun 2005. Merupakan robot android dengan tampilan yang menyerupai manusia. Actroid menjadi pelopor untuk mesin nyata yang mirip android atau gynoid dalam fiksi ilmiah. Actroid dapat mengedipkan mata, berbicara bahkan bernapas. Actroid bisa disewa bersama kostumnya untuk memberi salam pada tamu kafe, pusat informasi, kompleks, perusahaan, ataupun museum, dengan biaya 400.000 yen untuk 5 hari termasuk biaya koreografi.

Robot Kaspar versi 5.5

Pada akhir 1990-an menggunakan teknologi robot untuk membantu anak-anak dengan Autistic Spectrum Condition (ASD) muncul sebagai daerah penelitian yang bermanfaat. Sejak itu bidang robotika bantu untuk anak-anak dengan ASD telah berkembang pesat dengan banyak akademisi menguji coba berbagai robot dan pendekatan. Salah satu robot tersebut adalah robot humanoid Kaspar yang awalnya dikembangkan pada tahun 2005 dan terus dibangun sejak itu, mengambil keuntungan dari perkembangan teknologi di sepanjang jalan. Sebuah kunci prinsip dalam pengembangan Kaspar sejak pembuatannya adalah memastikan bahwa semua kemajuan pada platform didorong oleh kebutuhan pengguna.⁷

Sejak tahun 2005 robot Kaspar terus dikembangkan baik dari segi hardware maupun software, selama ini banyak pelajaran telah dipelajari tentang mengembangkan robot humanoid untuk anak-anak dengan ASD (Autistic Spectrum Condition) atau anak autisme dalam pembelajaran. Pertimbangan

⁷ Wood, Luke J. Dkk, Developing Kaspar: A Humanoid Robot for Children With Autism, (*International Journal of Social Robotics*, 2019), hlm. 491.

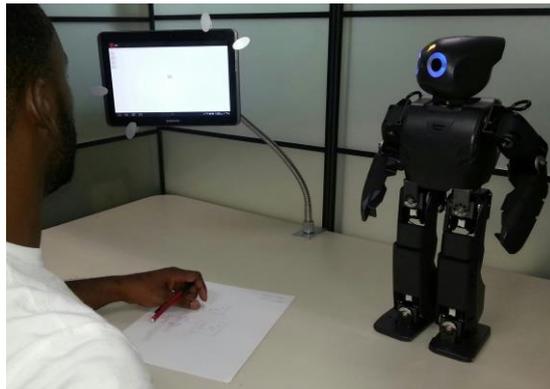
utama yang perlu untuk diamati saat mengembangkan robot untuk grup pengguna ini adalah sebagai berikut:

- a. Berfokus pada pengguna—Meskipun teknologi dapat sangat membantu dalam pengembangan sistem robot, seharusnya tidak menjadi fokus utama. Pertimbangan utama harus tujuan terapeutik dan pendidikan daripada teknologi. Teknologi hanyalah fasilitator dan harus digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna.
- b. Kegunaan—Untuk memastikan bahwa teknologi benar-benar dampak yang berguna pada pengguna targetnya harus cukup dapat digunakan, jika tidak maka kemungkinan besar tidak akan pernah digunakan dan bisa bahkan dipandang sebagai beban oleh penggunanya.
- c. Keandalan—Menanamkan kepercayaan pengguna dalam sistem sangat penting dalam membuat pengguna ingin menggunakan dan merangkul sistem. Meskipun ini sangat menantang di bidang robotika bantu untuk anak-anak dengan ASD, robot Kaspar telah mampu mencapai tingkat keandalan yang baik dengan mempertimbangkan bagaimana pengguna akan menggunakan sistem dan apa yang bisa dan telah salah di masa lalu. Mengembangkan robot apa pun sistem adalah proses berulang untuk membuatnya dapat diandalkan dan dengan demikian dianut oleh pengguna.
- d. Keamanan—Memastikan bahwa sistem robot apa pun aman adalah yang utama prioritas terlepas dari kelompok pengguna. Dengan demikian robot Kaspar dikembangkan untuk memastikan bahwa itu aman untuk digunakan dengan anak-anak. Ini

berarti memastikan bahwa ada tidak ada titik jepit, tidak ada kemungkinan sengatan listrik, tidak ada benda tajam tepi dan banyak pertimbangan lainnya. Robot K5.5 dipasang dengan fitur keamanan yang luas untuk memastikannya cocok ditempatkan di lingkungan rumah atau sekolah.

- e. Keterjangkauan—Agar sistem robot menjadi dapat diakses oleh pengguna, mereka harus diproduksi di tempat yang dapat diakses harga. Memastikan bahwa robot Kaspar berpotensi terjangkau jika akan diproduksi massal selalu menjadi pilar utama platform dan sebagai versi robot K5.5 terbaru telah diproduksi dengan komponen kurang dari £1600 yang membuatnya relatif murah untuk sistem mekatronik yang begitu kompleks.

DARwIn-OP (Darwin)



Penelitian yang dilakukan oleh Brown dan Howard di Atlanta pada tahun 2013. Penelitian ini membuktikan bahwa proses pengajaran, menggabungkan metode keterlibatan berbasis robot, dapat mendekati efektivitas tutor manusia. Robot

yang menarik secara sosial ini tidak hanya digunakan dalam pendidikan, tetapi juga sebagai pelatih penurunan berat badan, mitra bermain, dan pendamping. Robot yang digunakan dalam penelitian adalah DARwIn-OP (Darwin). Dengan demikian, penelitian ini menyelidiki proses embedding interaksi sosial dalam skenario pembelajaran humanoid-siswa untuk melibatkan kembali anak-anak selama tugas-tugas kognitif yang menuntut tinggi. Dilakukan pendekatan sistem secara keseluruhan dan bentuk multi-modal isyarat verbal dan nonverbal (yaitu isyarat) yang digunakan oleh robot agen. Hasil yang diperoleh dari 20 anak, usia 13 sampai 18 tahun, terlibat dengan robot selama ujian aljabar berbasis tablet menunjukkan bahwa, sementara berbagai bentuk interaksi sosial meningkatkan tes kinerja, kombinasi isyarat verbal menghasilkan sedikit hasil yang lebih baik sehubungan dengan waktu penyelesaian tes.⁸

2016



⁸ Brown, LaVonda. Howard, Ayanna M., Engaging Children in Math Education using Socially Interactive Humanoid Robot, IEEE-RAS International Conference on Humanoid Robots (Humanoids), 15-17 Oktober 2013, hlm. 183.

Jeon dkk telah mencoba untuk mempromosikan STEM (Science, Pendidikan Teknologi, Teknik, dan Matematika) bagi yang kurang mampu siswa menggunakan robot interaktif. Penelitian ini menggunakan tujuh robot yang berbeda yaitu Pleo rb, Zoomer, Romo, Mindstorm EV3, Nao, dan DaRWIN-OP 2. Penelitian ini dilakukan di beberapa sekolah Houghton, USA Sebagai upaya lanjutan untuk mengintegrasikan seni dan desain ke dalam pendidikan STEM (yaitu, STEAM), di dalam penelitian ini diperkenalkan program afterschool dimana siswa SD membuat teater langsung menggunakan beberapa robot sebagai aktor. Kegiatan afterschool memungkinkan siswa mempelajari STEAM secara terpadu. Hal ini membuktikan bahwa pasar robot sudah semakin luas di USA.⁹

Pepper



Pepper, robot humanoid buatan perusahaan Jepang, SoftBank Robotics akan jadi robot pertama yang bersekolah. Pepper tercatat sebagai siswa di

⁹ Jeon, Myoungsoon dkk., Making Live Theatre with Multiple Robots as Actors - Bringing Robots to Rural Schools to Promote STEAM Education for Underserved Students, IEEE 2016, hlm. 445.

sekolah menengah atas Hisashi di Waseda, Jepang. Pepper juga akan ikut berpartisipasi dalam kelas bahasa Inggris walaupun sebenarnya Pepper dilengkapi dengan kemampuan bahasa yang baik.

Walaupun sudah pintar, Pepper tetap mempunyai alasan untuk sekolah. Salah satunya adalah karena para guru percaya, kehadiran Pepper di sekolah bisa memberikan pengaruh positif pada para murid dan mendorong semangat mereka untuk terus belajar. Kemampuannya adalah membaca dan merespon manusia

Di situs resmi SoftBank, Pepper disebut sebagai robot humanoid pertama di dunia yang dirancang untuk hidup dengan manusia. Pepper merupakan robot sosial yang bisa berinteraksi dengan manusia dan memang dibuat dengan tujuan awal untuk melayani konsumen di bank atau di toko-toko. Pepper juga memiliki kemampuan untuk mengenali dan memberikan reaksi yang sesuai pada emosi atau perasaan manusia.

Elias



Elias, guru robot bahasa baru di sekolah dasar Finlandia. Robot ini mulai berkembang pada tahun 2018. Robot ini mampu memahami dan berbicara 23 bahasa dan dilengkapi dengan perangkat lunak yang

memungkinkannya memahami persyaratan siswa dan membantu mendorong pembelajaran. Namun dalam uji coba ini hanya berkomunikasi dalam bahasa Inggris, Finlandia, dan Jerman.

Robot mengenali tingkat keterampilan murid dan menyesuaikan pertanyaannya. Ini juga memberikan umpan balik kepada guru tentang kemungkinan masalah siswa. Beberapa guru manusia yang telah bekerja dengan teknologi melihatnya sebagai cara baru untuk melibatkan anak-anak dalam belajar.

Dilansir dari laman reuters, Elias robot bahasa, yang berdiri di sekitar kaki tinggi, didasarkan pada robot pendamping NAO humanoid SoftBank, dengan perangkat lunak yang dikembangkan oleh Utelias, pengembang perangkat lunak pendidikan untuk robot sosial.

3. Memasuki Abad ke-21

Pada tahun Desember 2019, pandemi Covid-19 (Corona Virus Disease 2019) mengancam seluruh dunia. Adanya pandemi tersebut berdampak pada semua sektor kehidupan. Segala kegiatan dilakukan dari rumah untuk mengurangi adanya penyebaran virus yang lebih besar. Seperti diberlakukannya WFH (Work from Home), ibadah di rumah, belanja dari rumah, serta diberlakukan juga pembatasan kunjungan ke tempat ramai dan melakukan kontak langsung dengan orang lain (Social Distancing).

Penggunaan robot dalam bidang pendidikan pada masa pandemi ini menurun. Robot digunakan di sektor industri dan lebih banyak difungsikan sebagai pembantu para tenaga kesehatan.

Sophia



Sophia merupakan sebuah robot humanoid yang dikembangkan oleh perusahaan berbasis di Hong Kong, Hanson Robotics. Robot tersebut dirancang untuk memberikan jawaban berbagai pertanyaan dan telah "diwawancara" di seluruh dunia. Pada Oktober 2017, robot tersebut menjadi warga negara Arab Saudi. Sophia adalah robot pertama yang meraih kewarganegaraan dari sebuah negara. Robot Sophia mulai diproduksi secara masal pada 2021.

David Hanson, founder dan CEO Hanson Robotics menyatakan bahwa ia merasa dunia di kala Covid-19 membutuhkan sistem otomatisasi diterapkan dalam keseharian. Diciptakan dengan program AI yang difokuskan kepada fitur interaksi robot-to-human, Sophia diyakini dapat menjadi teman robot yang menemani para individu yang kesepian selama masih harus menjaga jarak. Faktanya, para pengguna dapat bercakap-cakap dengan Sophia secara dua arah. Maka, Sophia bisa menjadi tempat mencurahkan segala emosi yang dirasakan individu selama dalam karantina.

Sophia dibuat dengan ekstraksi kemampuan dan rupa yang dimiliki manusia. Wajah Sophia terlihat

menyerupai manusia, dilengkapi dengan AI yang adaptif. Ia dikenal sebagai robot yang dapat berdiskusi dengan cerdas dan natural, selayaknya manusia. Kemampuan ini diketahui didapatkan dari fitur dan perangkat yang menggabungkan antara jaringan saraf, machine perception, conversational natural language processing, dan motor kendali yang adaptif sehingga ia dapat mudah bercakap-cakap serupa dengan manusia.

Teknologi yang digunakan di dalam robot Sophia juga dapat mengenali wajah manusia, mengamati perubahan ekspresi, dan memahami berbagai gestur tangan. Bahkan Sophia juga bisa memiliki beragam pikiran dan perasaan. Kemampuan ini diserap dari input manusia yang bercakap-cakap dengannya.

Selain untuk orang dewasa, Sophia juga diciptakan khusus untuk anak-anak dengan ukuran yang lebih kecil. Dinamakan Little Sophia, ia dibuat untuk menjadi teman belajar anak-anak berusia delapan ke atas. Little Sophia dirancang untuk dapat berjalan, berbicara, bernyanyi, bermain game hingga bercanda secara natural. Berbeda dengan Sophia, Little Sophia ditujukan untuk edukasi yang dapat mengajarkan sains, teknologi, keahlian teknik dan matematika. Sophia, Little Sophia dan model robot lainnya diprediksi akan diluncurkan di pertengahan tahun ini.

Shalu



Seperti diberitakan laman Indiatimes.com, baru-baru ini, berkat gagasan seorang guru komputer di Kendriya Vidyalaya, Bombay, Dinesh Patel, purwarupa robot humanoid Shalu memiliki banyak kelebihan.

Sosoknya seperti tiruan murah dari robot Sophia, namun tampilan bisa saja menipu, karena ada kisah kerja keras selama beberapa tahun dari kecerdikan orang India. Menurut penciptanya, robot manusia Shalu adalah satu-satunya robot India yang dibuat 100 persen dari bahan sampah, menggunakan sampah plastik, karton, kayu, dan aluminum.

Shalu dibuat selama tiga tahun dan menghabiskan biaya sebesar Rs 50.000 (sekitar Rp 10 juta) untuk limbah dan bahan elektroniknya. Seperti halnya robot Sophia, robot buatan Dinesh Patel ini bisa melakukan percakapan dalam sembilan bahasa di India selain bahasa Inggris, berkat teknologi kecerdasan buatan (AI).

Robot Shalu, menurut Dinesh Patel, memiliki jangkauan keterampilan yang lebar termasuk mengenali wajah seseorang serta mengingatnya. Selain itu mampu mengidentifikasi objek sehari-hari berkat

pandangan komputernya. Shalu bisa difungsikan sebagai Guru-Robot di lingkungan kelas. Ini karena Shalu memiliki kemampuan memberikan kuis. Shalu juga mampu menjawab pertanyaan dalam topik pendidikan, menyelesaikan persamaan matematika, dan sebagainya.

4. Robot masa Pasca Pandemi Covid-19

Cobot

Para tokoh teknologi robot menilai bahwa cobot menawarkan jalan keluar untuk industri di masa depan. Mereka mengklaim bahwa cobot merupakan alat yang gesit dan dapat diaplikasikan secara inovatif di seluruh dunia, terutama di pasar ASEAN yang sedang berkembang.

Cobot merupakan robot kolaboratif yang bisa dioperasikan menggunakan tablet grafis (seperti iPad dan sejenisnya). Sebagai contoh, cobot bidang medis bisa diaplikasikan untuk tes swab, sterilisasi, dan desinfeksi secara mobile, termasuk desinfeksi sandaran tangan kursi pesawat guna mengurangi kemungkinan cedera dan infeksi pada penumpangnya.

Presiden Universal Robots Jurgen von Hollen, mengatakan, di ASEAN, menurut mereka, tingkat adopsi cobot dan robot industri terus melampaui pasar yang ada di negara-negara Barat yang sudah mapan. Alasannya, pengoperasian cobot dari Universal Robots tidak memerlukan insinyur profesional atau pengembang perangkat lunak.

"Kami memperkirakan cobot akan tumbuh secara eksponensial dalam waktu dekat di kawasan ASEAN, terutama di segmen usaha kecil dan menengah (UKM)," kata Hollen.

Pendapat Guru Mengenai Robot di Dunia Pendidikan

Dalam Penelitian Stiebert dan Eyssel, ditemukan bahwa secara keseluruhan, responden Jerman melaporkan sikap yang cukup negatif menuju belajar mengajar dengan robot pendidikan. Namun, mereka netral terhadap pengajaran masa depan dengan robot pendidikan. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya di Jerman kemauan siswa untuk belajar dengan robot pendidikan. Hal tersebut mungkin dikarenakan robot masih belum umum dalam konteks Jerman dan mungkin akan terus berlanjut sampai robot pendidikan pertama memasuki ruang kelas Jerman di luar aplikasi biasa dalam pelajaran informatika atau teknologi.¹⁰

Menurut penulis, robot dalam pendidikan sebaiknya hanya digunakan sebagai alat pendukung saja, bukan sebagai pengajar yang sebenarnya. Karena tentunya seorang manusia yang memiliki perasaan tidak bisa dibandingkan dengan robot yang perasaannya dibuat oleh manusia itu sendiri.

Kesimpulan

Pada awalnya, robot diciptakan untuk membantu pekerjaan manusia yang dilakukan secara terus-menerus dan cenderung membosankan. Seiring berkembangnya teknologi, robot juga digunakan dalam pendidikan. Di awal abad ke 19, robot masih berkembang untuk menuju ke bentuk robot yang lebih sempurna. Kemudian pada pertengahan abad ke 19 sampai abad 20, terciptalah robot-robot yang membantu pekerjaan manusia dan dapat menghibur manusia dengan menyanyi, menari dan lain sebagainya. Di abad ke 20, robot juga mulai memasuki

¹⁰ Stiebert, Natalia Reich and Eyssel Friederike, *Robots in the Classroom: What Teachers Think about Teaching and Learning with Education Robots*, Springer International Publishing AG, 2016, hlm. 671.

sektor pendidikan dan sudah mulai dikomersialkan. Namun ketika terjadi pandemi Covid-19 (Corona Virus Disease 2019), robot lebih difungsikan untuk membantu tenaga kesehatan untuk menangani pasien-pasien Covid-19. Hal tersebut dikarenakan melonjaknya kasus Covid-19 di seluruh dunia.

Saat ini penggunaan robot dalam industri-industri berat sudah marak. Diprediksi di masa depan, pengembangan sebuah robot akan menjadi lebih pesat. Robot sebagai pekerja dalam industri umumnya berupa lengan yang membantu kegiatan di pabrik. Lengan ini dikendalikan oleh komputer yang telah diprogram sedemikian rupa.

Penggunaan robot dalam industri diperlukan karena robot dapat mengerjakan hal yang sama secara terus menerus sesuai dengan perintah yang diberikan oleh operator. Gerakan berulangnya yang presisi merupakan keunggulan robot sehingga dalam produksi, dapat diperoleh hasil yang tetap dan standar.

DAFTAR PUSTAKA

Brown, LaVonda. Howard, Ayanna M., *Engaging Children in Math Education using Socially Interactive Humanoid Robot*, IEEE-RAS International Conference on Humanoid Robots (Humanoids), 15-17 Oktober 2013.

Fujikatsu, *Humanoid Mechanical Robot and Legged Robot*, Tokyo: Mengliang Medali, 2011.

Fukuda, Toshio, Dario Paolo, Yang Guang-Zhong, "Humanoid robotics – History, current state of the art", and challenges. *Science Robotics*, 20 Desember 2017.

Jeon, Myounghoon dkk., *Making Live Theatre with Multiple Robots as Actors – Bringing Robots to Rural Schools to*

Promote STEAM Education for Underserved Students, IEEE 2016.

Kelas Robot, “Mengenal Jenis-jenis Robot di Dunia” (<https://kelasrobot.com/mengenal-jenis-jenis-robot-dunia/>, Diakses pada 21 Oktober 2021, 20:33)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, “KBBI Daring” (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/robot>, Diakses pada 21 Oktober 2021, 19:33)

Nugraha, Bondan Eka dan Gutami, Retsiana Styarti, “Logarithmus: KIT Robot Edukasi *Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM)* untuk Menyongsong Merdeka Belajar”. SENAMIKA Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya. 14 Agustus 2020.

Stiebert, Natalia Reich and Eyssel Friederike, *Robots in the Classroom: What Teachers Think about Teaching and Learning with Education Robots*, Springer International Publishing AG, 2016.

Wood, Luke J. Dkk, *Developing Kaspar: A Humanoid Robot for Children With Autism*, (*International Journal of Social Robotics*, 2019).

Yogi Suwarno. 2008. “Inovasi di Sektor Publik”. STIA-LAN. Jakarta, hlm. 9.

BAB 3

MODEL PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DI MASA PANDEMI COVID-19

Anik Maghfiroh
NIM. 5320010

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Fakultas Pascasarjana
Institut Agama Islam Negeri Pekalongan

A. Pendahuluan

Saat ini dunia tengah dihadapkan pada suatu masalah yang sama sekali tidak terfikirkan sebelumnya. Berawal dari hal kecil yang bahkan tak nampak oleh pandangan mata. Namun memberikan imbas yang luar biasa. Virus yang melanda dunia ini ditemukan di Wuhan Cina tahun 2019. *Coronavirus Disease* atau yang lebih sering dikenal dengan Corona atau Covid-19 memang bukan wabah pertama yang terjadi. Sebelumnya telah ada virus ebola, cacar dan lain-lain yang diawal kemunculannya berpengaruh pada stabilitas kehidupan umat manusia di bumi. Tetapi setelah vaksin virus tersebut ditemukan, lama kelamaan manusia mampu survive melawan wabah tersebut.

Hari ini, hal tersebut terulang kembali. Virus yang menjadi salah satu momok bagi keberlangsungan kehidupan datang dengan jenis berbeda. Dan menjadi pelengkap kepanikan bagi sebagian manusia adalah karena vaksin virus corona belum ditemukan. Sehingga dengan sekuat tenaga antar manusia harus bahu membahu saling mendukung dan bersinergi untuk survive di masa yang sulit ini. Sudah menjadi hal pasti, ini adalah

tantangan bersama dan tanpa kebersamaan mustahil semua ini akan terlewati dengan baik.

Corona yang dihadapi ternyata punya dampak yang luas diberbagai sektor. Diantaranya ekonomi, sosial, politik, budaya, agama serta pendidikan. Wabah corona yang mendunia ini menjadi satu fase transisi, bahwa manusia harus tetap bertahan dengan segala upaya agar keberlangsungan disemua sektor tersebut tetap terjaga. Meskipun sejenak harus berpikir lebih mendalam menyelesaikan masalah lain yang timbul menyertai pandemi yang terjadi.

Sejalan dengan itu, pemerintah dengan sigap membentuk gugus tugas percepatan penanganan virus covid-19 dengan harapan sesegera mungkin wabah tersebut dapat ditanggulangi. Dalam lingkup pendidikan, melalui Kementerian pendidikan dan kebudayaan mengeluarkan peraturan agar kegiatan pembelajaran di madrasah untuk sementara waktu dilakukan dirumah masing-masing agar mengantisipasi terjadinya kasus dan menekan laju peningkatan kasus korban corona. Pandemi memberikan tantangan lebih bagi pihak madrasah, bagaimana pembelajaran tetap efektif ditengah kondisi yang seperti ini.

B. Pembahasan

Tujuan pendidikan yang berfokus pada membuka pandangan baru masyarakat dalam memahami keadaan nyata yang sesungguhnya, serta mempertahankan nilai dan norma sosial dalam masyarakat. Pendidikan sebagai bagian penting dalam menciptakan keharmonisan dalam kehidupan sosial masyarakat dan instrumen pemanusiaan yang perlu untuk dipertahankan. Fungsi pendidikan yang urgen tersebut memerlukan konsep pendidikan yang berfokus pada perkembangan ilmu pengetahuan dan

kemanausiaan. Kedua fokus pendidikan inilah yang diharapkan bisa menciptakan insan progresif dan solutif dalam menghadapi masalah yang ada dalam kehidupan masyarakat. Konsep pendidikan tersebut dilaksanakan bagi seluruh lapisan masyarakat (*education forral*), proses pendidikan bukan hanya dapat dimiliki sebagian kelompok masyarakat tetapi seluruh masyarakat dapat mengenyam pendidikan tanpa terkecuali. Konsep model pendidikan yang demikian menjamin suatu pembelajaran yang fleksibel, progresif dan posisi yang proporsional antara guru dengan peserta didik.

Peserta didik bukan lagi objek pendidikan, melainkan subjek pendidikan yang sama halnya dengan seorang guru.¹¹ Dari sudut pandang deskriptif para pakar belum pernah ada kesepakatan pendapat terkait pendidikan dan formulasi penerapannya. Hal ini dikarenakan sudut pandang seorang pakar tergantung dari latar belakang dan nilai budaya yang dianutnya. Namun dari segala persepsi tentang pendidikan didapat satu kesimpulan bahwa pendidikan perlu mengedepankan tiga aspek, yakni afektif, kognitif dan psikomotorik bagi peserta didik.¹²

Proses pembelajaran untuk anak didik yang sesuai dengan cara dan gaya belajar mereka untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran secara optimal ada berbagai model pembelajaran yang ditawarkan oleh para ahli pendidikan pasca pandemi Covid- 19. Guru dalam memilih model pembelajaran juga harus memperhatikan kondisi anak didik, sifat,

¹¹ Paulo Freire. *Pendidikan Kaum Tertindas*. (Jakarta: LP3ES. 1991). hlm. 61-77

¹² Ali Muhdi. *Ideologi dan Paradigma Pendidikan Nasional dalam Buku Konfigurasi Politik Pendidikan Nasional*. (Yogyakarta: Pustaka Fahionma. 2007). hlm. 18.

materi ajar, fasilitas, media yang tersedia dan kondisi guru itu sendiri.

Ada beberapa model pembelajaran untuk dipilih dan dijadikan alternatif semoga cocok untuk situasi dan kondisi sekarang pasca pandemi Covid-19. Walaupun demikian guru harus melakukan penyesuaian model pembelajaran agar tercapai tujuan dari materi pembelajaran yang akan diajar kepada anak didiknya.

1. Model Daring

Model pembelajaran daring bisa dijadikan salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengatasi persoalan pembelajaran masa pandemi Covid - 19. Kemendikbud mengungkapkan metode daring bisa mengatasi permasalahan yang terjadi selama pandemi Covid- 19 ini berlangsung.

Dalam model pembelajaran daring ini peserta didik dapat memanfaatkan fasilitas yang ada di rumah dengan baik. Seperti membuat konten dengan menggunakan benda disekitar lingkungan maupun mengerjakan seluruh kegiatan belajar melalui sistem online. Model pembelajaran daring ini sangatlah tepat diterapkan bagi peserta didik yang berada pada area zona merah. Dengan menggunakan model full daring, sistem pembelajaran yang disampaikan akan tetap berlangsung dan seluruh anak didik tetap berada di rumahnya masing-masing dalam suasana aman. Dampak dari kemajuan teknologi terhadap perkembangan pendidikan, maka para guru memanfaatkannya untuk mempermudah proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas pendidikan.

Sistem pembelajaran daring hendaknya memuat materi yang meliputi kurikulum dengan

mengacu pada standar isi di tingkat satuan pendidikan sebagai satu kesatuan yang utuh. Kemudian materi yang merupakan sebuah unit pembelajaran harus dirangkai secara bermakna untuk mencapai kompetensi tertentu.¹³

Pelaksanaan pembelajaran daring memerlukan aplikasi sistem pembelajaran daring yang pada bagian ini diberikan standar proses yang harus dipenuhi untuk dapat mengoperasikan pembelajaran daring. Proses yang dijalankan oleh sistem, dan peran yang dijalankan oleh pengguna, sebaiknya disediakan dan diatur sedemikian rupa sehingga dapat memberikan layanan pembelajaran yang efektif dan efisien bagi seluruh pengguna.¹⁴ Model pembelajaran daring ini digunakan selama pandemik berlangsung sejak tahun 2020 hingga saat ini, meski dalam pelaksanaannya diakhir-akhir bulan ini banyak dijumpai model daring banyak dikolaborasikan dengan model pembelajaran yang lain sesuai kebutuhan pembelajaran disekolah serta dengan memperhatikan keamanan zona wilayah sekolah tersebut.

2. Model Luring

Luring yang dimaksudkan pada model pembelajaran yang dilakukan di luar jaringan, artinya pembelajaran dilakukan dengan cara tatap muka, yang harus memperhatikan zonasi dan protokol kesehatan yang berlaku. Model

¹³ Yusuf Bilfaqih & M. Nur Qomarudin, *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hlm. 14-15

¹⁴ Yusuf Bilfaqih & M. Nur Qomarudin, *Esensi Pengembangan Materi Pembelajaran Daring Panduan Berstandar Pengembangan Pembelajaran Daring untuk Pendidikan dan Pelatihan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hlm. 65-66

pembelajaran ini cocok untuk anak didik yang berada di wilayah zona kuning atau hijau dengan mengutamakan protokol ketat new normal. Model ini banyak digunakan dipertengahan tahun 2020 yaitu sejak mulai menurunnya angka kasus covid-19 di beberapa wilayah di Indonesia. Meski tidak bisa diterapkan secara keseluruhan model luring dalam pelaksanaannya dapat dikolaborasikan model pembelajaran daring. Dalam pembagian alokasi pembelajaran baik luring dan daring disesuaikan dengan keamanan wilayah di masing-masing zona. Sebagai contoh di sekolah yang masuk dalam zona kuning maka pelaksanaan luring dilaksanakan satu minggu satu sampai dua kali dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan yang ada serta jam pembelajaran yang dibatasi. Selain itu dalam pelaksanaannya di setiap kelas ditetapkan maksimal luring dengan kuota 50% dari jumlah siswa yang ada, dengan demikian sekolah dapat membagi jumlah siswa menjadi dua kelompok dan melaksanakan luring secara bergelombang atau bergantian.

Model pembelajaran luring ini anak didik akan mengikuti pembelajaran secara bergiliran (shift model) untuk menghindari kerumunan. Selain itu di masa pandemi bisa dilakukan model pembelajaran Home Visit. Guru mendatangi siswa di rumah tentunya dengan mempertimbangkan serta memperhatikan sejumlah protokol kesehatan. Model ini lebih dekat model Home Schooling. Dikutip dari Kumparan, model pembelajaran ini disarankan oleh Kemendikbud untuk memenuhi penyederhanaan kurikulum selama darurat pandemi Covid-19 ini. Model pembelajaran ini dirancang untuk menyalip penyampaian

kurikulum agar tidak kesulitan saat disampaikan kepada anak didik. Pembelajaran luring ini sangat cocok dan baik bagi anak didik yang kurang sarana dan prasarana untuk mendukung sistem pembelajaran daring.¹⁵

3. *E-Learning*

Salah satu Universitas yaitu Universitas Terbuka (UT) yang menerapkan model pembelajaran e-learning. Yang menjadi faktor utama adalah dalam *distance learning* yang selama ini dianggap masalah karena tidak terjadinya interaksi antara guru dengan anak didik artinya tidak terjadi proses pembelajaran secara langsung. Dengan teknologi salah satunya media internet sangat memungkinkan untuk melalkuakn interksi antara guru dengan anak didiknya, baik dalam bentuk *real time* (waktu nyata) atau *non real time* (tidak nyata). Dalam model *real time* dapat dilaksanakan dengan model class room, vidio, audio dan *Zoom* meting, *Google Meet*, dan lain-lain. Selanjutnya yang tidak real time bisa dilaksanakan atau dilakukan dengan mailing list, diskusi grup, dan buletin board. Dengan demikian interaksi antara guru dengan anak didik di kelas mungkin akan tergantikan walaupun tidak sepenuhnya.

E- Learning adalah pembelajarang yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN-WAN, atau internet) untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media internet atau media jaringan computer lainnya. Sebagai salah satu solusi untuk dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan.

15

www.kumparan.com//modelpembelajarandi-masapandemi di akses 16/10/2021

Media belajar dengan menggunakan model *e-learning* akan mempermudah interaksi antara anak didik dengan guru, materi pelajaran dan dengan sesama anak didik. Anak didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses materi pelajaran setiap saat secara berulang-ulang, dengan demikian anak didik dapat menguasai materi pelajaran. Dalam pembelajaran model *e-learning* yang mengambil peran guru adalah computer dan panduan-panduan elektronik yang dirancang oleh *contents writer, designer e-learning*.

Menurut Setiawan (2020); *E-learning* adalah suatu sistem pembelajaran dengan menggunakan sarana, yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka dengan secara langsung antara guru dengan anak didik. Menurut Koswara (2006:377) kemampuan baru yang diperlukan guru atau dosen untuk *e-learning* antara lain:

- a. Mengerti tentang *e-learning*
- b. Mengidentifikasi karakteristik anak didik
- c. Mendesain dan mengembangkan materi pelajaran atau materi kuliah yang interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi baru
- d. Mengadaptasi strategi pembelajaran untuk menyampaikan materi secara elektronik
- e. Mengorganisir materi dalam format yang mudah untuk dipelajari
- f. Melakukan training dan praktik secara elektronik
- g. Terlibat dalam perencanaan, pengembangan, dan pengambilan keputusan
- h. Mengevaluasi keberhasilan pembelajaran, attitude dan persepsi para anak didik.

Menurut Houghey ada tiga kemungkinan dalam penembangan sistem pembelajaran berbasis internet, yaitu:

- a. *Web course* adalah pembelajaran secara penuh berbasis internet tanpa tatap muka. Anak didik dan guru/dosen sepenuhnya terpisah. Seluruh bahan ajar, diskusi dan konsultasi, penugasan, latihan, ujian dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet.
- b. *Web Centric Course* adalah pembelajaran berbasis internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka, sebagian materi disampaikan melalui internet dan sebagian lagi melalui tatap muka. Model ini guru bisa memberikan petunjuk kepada anak didik untuk mempelajari materi pembelajaran melalui web yang telah dibuatnya. Dalam tatap muka guru dan anak didik lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet.
- c. *Web Enhanced Course* adalah pembelajaran yang memanfaatkan internet sebagai penunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas internet berfungsi memberikan pengayaan dan media komunikasi antara guru dan anak didik sesama mereka anggota kelompok atau dengan nara sumber lain.¹⁶

Perlu kita ketahui bahwa pengembangan *e-learning* tidak semata-mata hanya menyajikan materi pembelajaran secara online saja, tapi harus

¹⁶ Yazid, Muhammad, (2012). *E- Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Ilmiah Foristek, Vol. 2, No.1.

komunikatif dan menarik. Guru mendesain materi pembelajaran seakan-akan anak didik belajar dihadapan gurunya melalui layar komputer yang dihubungkan dengan jaringan internet. Untuk menjadikan pembelajaran dengan model *e-learning* menarik dan minati oleh anak didik ada tiga hal yang harus dipenuhi dalam merancang *e-learning* menurut Onno W. Purbo yaitu “ sederhana, personal, dan cepat”.

Sistem yang sederhana akan memudahkan anak didik dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada, dengan kemudahan pada panel yang disediakan, akan mengurangi pengenalan sistem *e-learning* itu sendiri, sehingga waktu belajar anak didik dapat diefisienkan untuk proses belajar itu sendiri dan bukan pada belajar menggunakan sistem *e-learning*nya.

Syarat personal disini guru dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang guru yang berkomunikasi dengan anak didinya di depan kelas. Dengan pendekatan dan interaksi yang lebih personal, anak didik di perhatikan kemajuannya, dan dibantu segala keluhan yang dihadapinya. Hal ini akan membuat anak didik betah dan berlama-lama di depan komputernya.

Layanan yang cepat ditunjang dengan respon yang cepat terhadap keperluan dan kebutuhan anak didik lainnya. Dengan demikian perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh guru. Model pembelajaran *e-learning* marak digunakan ditengah pandemik, tepatnya ketika siklus angka kasus covid-19 yang tidak stabil dan cenderung kenaikannya drastis. E-learning hadir menjadi salah satu alternatif yang dapat menjadi solusi belajar dirumah bagi anak didik.

Pembelajaran daring yang sebagian besar hanya pembagian tugas melalui watshap saja tentu lama-kelamaan akan menjadi sumber kejenuhan bagi anak didik.

Jadi model pembelajaran *e-learning* mampu menarik minat belajar anak didik untuk mengikuti setiap langkah pembelajaran dengan sukses merupakan tujuan utama. Ketika instruksi disampaikan pada jarak tertentu diharapkan dapat meningkatkan daya serap dari anak didik atas materi yang diajarkan. Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran, maka dalam pengembangan suatu aplikasi *e-learning* perlu diperhatikan terhadap materi yang di ajarkan atau ditampilkan harus menunjang penyampaian informasi yang benar, tidak hanya mengutamakan sisi keindahan saja, harus memperhatikan dengan seksama teknik pembelajaran yang digunakan, memperhatikan juga teknik evaluasinya dan kemajuan anak didik serta penyimpanan data kemajuan anak didik. Jadi pasca pandemi Covid-19 model pembelajaran *e-learning* sangat cocok di gunakan oleh seorang guru atau dosen, sebagai solusi dalam proses pembelajaran di setiap jenjang (SD, SMP,SMA, PT), yang berada di zona merah, kuning pasca new normal.¹⁷

4. *Project Based Learning*

Model pembelajaran *project based learning* ini diprakarsai oleh hasil implikasi dari surat edaran Mendikbud nomor 4 tahun 2020, yang tujuan utama untuk memberikan pelatihan kepada anak didik untuk lebih bisa berkolaborasi, gotong royong, dan empati dengan sesama. Menurut

¹⁷ Yo Ceng Giap, *Pembelajaran E-Learning di Masa Pandemi Covid-19*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 108-109

Mendikbud, model pembelajaran project based learning ini sangat efektif diterapkan untuk para anak didik dengan membentuk kelompok belajar kecil dalam mengerjakan proyek, eksperimen, dan inovasi. Model pembelajaran ini sangat cocok bagi anak didik yang berada pada zona kuning dan hijau pasca new normal.¹⁸

Penerapan model pembelajaran project based learning ini berjalan beriringan dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring semi luring dengan teknik tatap muka terbatas selama pandemi. Model pembelajaran ini sebenarnya sudah ada sejak lama, namun belakangan ini kembali marak dipergunakan karna dianggap mampu menjembatani proses penilaian guru terhadap kompetensi yang dimiliki anak didik dengan memberikan tugas secara berkelompok.

5. *Blended Learning*

Model pembelajaran *Blended Learning* adalah model yang menggunakan dua pendekatan sekaligus, dengan menggunakan sistem daring sekaligus tatap muka melalui *video conference*. Meskipun anak didik dan guru melakukan pembelajaran dari jarak jauh, keduanya masih bisa berinteraksi satu sama lain.

Dalam Collins Dictionary secara bahasa istilah *Blended Learning* terdiri dari dua kata “blended dan learning. Kata blended berarti “campuran, bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik”, atau formula suatu penyelarasan kombinasi atau perpaduan. Sedangkan learning secara umum adlah belajar, maka maknanya adalah pola pembelajaran yang

¹⁸ [www.kemdikbud.go.id/Surat Edaran Nomor 36962/MPK.A/HK/2020](http://www.kemdikbud.go.id/Surat_Edaran_Nomor_36962/MPK.A/HK/2020) di akses 16/10/2021

mengandung unsur percampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola lainnya. Elenena Mosa (2006) menyampaikan bahwa yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yaitu pembelajaran di kelas (*Classroom lesson*) dengan online learning.

Blended Learning adalah sebuah proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam pendekatan, dengan memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi, dan mengkombinasikan strategi penyampaian pembelajaran dengan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara online (*internet dan mobile learning*). Materi pembelajaran yang disampaikan melalui media ini mempunyai grafik, teks, animasi, simulasi, audio dan video.

Dari perspektif pendidikan, *blended learning* mengacu pada kursus yang diajarkan oleh mengintegrasikan dua paradigma terpisah: sinkron kelas dan asinkron online sedang belajar. Dalam lingkungan pembelajaran campuran, guru mengintegrasikan pekerjaan online dengan pembelajaran tradisional kegiatan tatap muka secara sistematis terencana yang menambah nilai pembelajaran secara keseluruhan proses. Menurut Graham (2006), *blended learning* dapat didefinisikan sebagai pembelajaran organik integrasi pendekatan tatap muka dan online yang dipilih dengan cermat dan saling melengkapi dan teknologi.¹⁹

¹⁹ Faieza Chowdhury, *Blended learning: how to flip the classroom at HEIs in Bangladesh?*, Southeast Business School (SBS), Southeast University, Dhaka, Bangladesh, *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning* Vol. 13 No. 2, 2020

Secara khusus dalam pendidikan, *blended e-learning* memiliki makna sebagai berikut:

- a. *Blended e-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan-pelatihan tentang materi kejuruan baik substansi materi pembelajaran maupun ilmu pendidikan secara online.
- b. *Blended e-learning* tidak berarti menggantikan model pembelajaran konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model pembelajaran melalui pengayaan content dan pengembangan teknologi pendidikan.
- c. *Blended e-learning* menyediakan berbagai perangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar konvensional kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer.
- d. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik; dimana guru dan anak didik, anak didik dan sesama anak didik, atau guru dengan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protektuler.
- e. Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan komputer network).

Selanjutnya menurut Watson (2009:3) ada beberapa bentuk implementasi *Blended Learning* diantaranya:

- a. Online penuh, dengan nada pilihan untuk melakukan pembelajaran tatap muka (*face to face*)
- b. Sebagian atau online penuh, dengan dibutuhkan waktu tertentu untuk pembelajaran tatap muka (*face to face*), baik di kelas atau laboratorium.

- c. Sebagian besar atau online penuh, dengan anak didik tetap belajar konvensional dalam kelas atau laboratorium setiap hari.
- d. Pembelajaran konvensional di kelas, tapi anak didik dipersyaratkan mengikuti aktifitas online tertentu sebagai pengayaan atau tambahan.
- e. Pembelajaran konvensional, dengan melibatkan sumber online, dan aktifitas online yang bukan menjadi syarat bagi anak didik mengikutinya.

Tujuan dari model pembelajaran *blended learning* adalah; membantu guru untuk berkembang lebih baik di dalam proses pembelajaran, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi atau pilihan dalam belajar; menyediakan peluang yang praktis realistis bagi guru untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang; peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi guru, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi online. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan anak didik dalam pengalaman interaktif. Sedangkan kelas online memberikan guru, sedangkan porsi online memberikan anak didik dengan konten multi media yang kaya akan pengetahuan setiap saat, dan di mana saja selama guru memiliki akses internet.

Penerapan *blended learning* membutuhkan berbagai platform pendukung dalam proses pembelajaran online. Salah satu platform yang digunakan selain website dapat berupa media sosial seperti YouTube, Facebook, WhatsApp, dan Instagram. Erarslan (2019) menyatakan bahwa media sosial merupakan media yang efektif dalam

mendukung pengajaran yang terbuka, interaktif, dan ramah lingkungan sosial.²⁰

Dalam acara Ruang Guru (Artikel Prof.Mc.Ginnis) menyebutkan ada enam hal penting yang harus diperhatikan dalam penyelenggaraan *Blended Learning*:

- a. Penyampaian bahan ajar secara konsisten.
- b. Serius dalam penyelenggaraan *Blended Learning* supaya anak didik menjadi cepat mandiri.
- c. Bahan ajar harus selalu mengalami perbaikan (updated).
- d. Alokasi bisa dimulai dengan 75% pembelajaran daring dan 25% tatap muka.
- e. Alokasi 25% di poin ke 4 bisa digunakan untuk penyelenggaraan remedial.
- f. Penyelenggaraan *Blended Learning* diperlukan kepemimpinan untuk melakukan evaluasi peningkatan kualitas pembelajaran.

Dari uraian diatas dapat kita pahami bahwa pada intinya model pembelajaran *Blended Learning* adalah pembelajaran dengan menggabungkan dua model pembelajaran yaitu online dan offline. Bisa juga menggabungkan kelebihan atau keunggulan dari model pembelajaran konvensional dengan *e-learning*, kita gabungkan muali dari segi penyampaian hingga gaya proses pembelajaran, dijadikan sebuah kombinasi pembelajaran yang tetap menekankan interaksi sosial dengan tidak meninggalkan aspek teknologi. Kemudian ada beberapa manfaat guru dalam menerapkan *Blended Learning* ; pertama dalam kegiatan pembelajaran

²⁰ Ali Mustadi dkk, *Blended learning innovation of social media based active English during the COVID-19 pandemic*, Ilkogretim Online - Elementary Education Online, 2021; 20 (2): pp. 74-88

jarak jauh bisa meningkatkan hasil pembelajaran; kedua bisa meningkatkan kemudahan dalam proses pembelajaran; ketiga bisa mengurangi biaya proses pembelajaran. Model pembelajaran *Blended Learning* ini juga sebuah jawaban atau solusinya proses dalam proses pembelajaran pasca pandemi Covid - 19.

6. Platform Pembelajaran Berbasis Aplikasi

Keberhasilan proses pembelajaran daring model satu arah dan dua arah, salah satunya ditentukan oleh pemanfaat teknologi penyedia layanan interaksi antara guru dan peserta didik. Sarana yang menunjang interaksi tersebut dalam pembelajaran daring banyak disediakan oleh *platform-platform* digital dengan berbagai kelengkapan yang berbeda sesuai dengan tujuan interaksi yang ingin dicapai. *Platform* digital merupakan suatu program yang dapat menunjang dalam keberhasilan pembelajaran daring. Terdapat beberapa *platform* yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring.²¹

Salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi interaktif, menarik, serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap siswa adalah menggunakan Kahoot. Kahoot merupakan media kuis online yang menjadi salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi tidak membosankan baik bagi siswa maupun bagi pengajar. Kahoot adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, digunakan

²¹ Muhamad Hasbi Assidiqi dkk, *Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19*, Seminar Nasional Pascasarjana 2020, ISSN 2686 6404

sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Dalam permainan pembelajaran, "Kahoots" berisi kuis pilihan ganda yang dibuat oleh pengguna yang dapat diakses melalui penjelajah web atau aplikasi Kahoot. Hal ini disebabkan karena Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan partisipasi siswa dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. Penelitian mengenai penggunaan Kahoot pada pembelajaran diantaranya dilakukan oleh Wang (2015) yang menyatakan bahwa respon siswa berbasis permainan berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pembelajaran siswa setelah menggunakannya berulang kali. Menurut Dellos (2015) Kahoot menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan kompetitif dalam mendorong pembelajaran. Kahoot tidak hanya bertujuan untuk aspek akademis saja, tetapi juga psikologis siswa. Siswa dapat tumbuh dalam kepercayaan diri dengan mengerjakan kuis dengan baik dan juga diakui oleh guru dan rekannya. Peneliti lain juga menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan Kahoot mampu meningkatkan minat dan aktivitas siswa (Heni, dkk, 2019). Selain itu penggunaan Kahoot juga menjadikan siswa lebih konsentrasi, semakin bekerjasama, nyaman dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar menurut Chaiyo dan Nokham (2017).

Kelebihan dari Kahoot ini adalah bentuk aplikasinya berupa kuis online yang mengandung unsur persaingan karena hasil kuis dapat langsung terlihat di layar kelas sehingga dapat dijadikan motivasi belajar mahasiswa untuk memperoleh

poin, serta dapat digunakan melalui berbagai media seperti omputer, laptop, tablet dan android (Andari, 2020). Kahoot itu sendiri merupakan aplikasi permainan mendukung visual demonstrasi peserta didik pada proses pembelajaran. Pembelajaran visual lebih suka informasi yang diadakan secara visual, adalah bentuk gambar, diagram, bagan, garis waktu, film Serta berbagai demonstrasi lainnya. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih seru, menarik, dan menantang karena diiringi dengan musik dan waktu pengerjaan soal sehingga mahasiswa dilatih kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal.²²

Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan sola, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya. Salah satu syarat untuk membuat kahoot adalah memiliki akun gmail atau akun lainnya. Kahoot memiliki empat fitur yaitu game, kuis, diskusi dan survey. Untuk game, bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari jawaban yang tepat. Penggunaan Kahoot biasanya digunakan untuk penilaian formatif, untuk memantau setiap kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan

²² Lutfi dkk, *Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar (SD) Pada Guru*, International Journal Of Community Service Learning. Volume 4 Nomor 3 2020

kelemahan, dan untuk mengidentifikasi daerah-daerah di mana siswa akan mendapatkan manfaat lebih dari satu pembelajaran, lebih menantang kesempatan belajar, atau review dari pengetahuan dasar, pengguna lebih berpengalaman juga mengintegrasikan Kahoot ke dalam kurikulum mereka untuk memperkenalkan topik baru, meningkatkan retensi fakta-fakta baru, merevisi sebelum ujian, kelas tantangan di seluruh dunia, pendapat survei, mengumpulkan wawasan, memfasilitasi diskusi, atau untuk menghargai dan mengembalikan energi peserta didik dalam belajar. Bermain game Kahoot dirancang untuk pembelajaran social, dengan peserta didik yang berkumpul di sekitar layer umum. Dilingkungan kelas yang khas, ini akan menjadi Smart Screen, papan tulis interaktif atau monitor computer. Banyak Kahoot juga dimainkan menggunakan berbagai layer alat seperti Skype, Appear in dan Google Hangouts.²³

C. Kesimpulan

Ada beberapa model pembelajaran untuk dipilih dan dijadikan alternatif semoga cocok untuk situasi dan kondisi sekarang pasca pandemi Covid-19. Walaupun demikian guru harus melakukan penyesuaian model pembelajaran agar tercapai tujuan dari materi pembelajaran yang akan diajar kepada anak didiknya, di antaranya: model daring, model luring, e-learning, *project based learning*, *blended learning*, platform pembelajaran berbasis aplikasi. Dari sekian model pembelajaran dapat saling melengkapi sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan porsi

²³ Herwina Bahar dkk, *Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 2020, ISSN(On Line): 2657-2338 DOI: 10.28989, Ejournal Kacangara

disetiap isi pokok pembahasan materi pada mata pelajaran. Setiap model ada kelebihan dan kelemahan masing-masing serta tingkat kesesuaian pada pembelajaran yang dilakukan. Selain melihat kesesuaian dengan materi pembahasan dalam mata pelajaran juga memperhatikan zona keamanan tingkat kasus covid-19 disetiap wilayah.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Mustadi dkk. 2021. *Blended learning innovation of social media based active English during the COVID-19 pandemic*. *Ilkogretim Online - Elementary Education Online*. 20 (2): pp. 74-88

Assidiqi, Muhamad Hasbi dkk. 2020. *Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19*. Seminar Nasional Pascasarjana. ISSN 2686 640

Bahar, Herwina dkk. 2020. *Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, ISSN(On Line): 2657-2338 DOI: 10.28989. *Ejournals Kacaneegara*

Bilfaqih, Yusuf & M. Nur Qomarudin. 2015. *Esensi Pengembangan Materi Pembelajaran Daring Panduan Berstandar Pengembangan Pembelajaran Daring untuk Pendidikan dan Pelatihan*. Yogyakarta: Deepublish.

Bilfaqih, Yusuf & M. Nur Qomarudin. 2015. *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish.

Chowdhury, Faieza. 2020. *Blended learning: how to flip the classroom at HEIs in Bangladesh?*, Southeast Business School (SBS), Southeast University, Dhaka,

Bangladesh. Journal of Research in Innovative Teaching & Learning Vol. 13 No. 2

Freire, Paulo. 1991. *Pendidikan Kaum Tertindas*. Jakarta: LP3ES.

Giap, Yo Ceng. 2020. *Pembelajaran E-Learning di Masa Pandemi Covid-19*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 108-109

Lutfi dkk. 2020. *Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar (SD) Pada Guru*. International Journal Of Community Service Learning. Volume 4 Nomor 3

Muhammad, Yazid. 2012. *E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Ilmiah Foristek, Vol. 2, No.1.

Muhdi, Ali. 2007. *Ideologi dan Paradigma Pendidikan Nasional dalam Buku Konfigurasi Politik Pendidikan Nasional*. Yogyakarta: Pustaka Fahima.

www.kemdikbud.go.id/SuratEdaranNomor36962/MPK.A/HK/2020 diakses 16/10/2021

www.kumparan.com//modelpembelajarandi-masapandemi di akses 16/10/2021

BAB 4

PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19 DI INDONESIA, ETHIPIA, FINLANDIA, DAN JERMAN

Assayyidatu Zil Kamala Rofi'ah
NIM. 5320008

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Fakultas Pascasarjana
Institut Agama Islam Negeri Pekalongan

A. Pendahuluan

Pentingnya pendidikan telah dituangkan pula didalam konstitusi nasional Indonesia di UUD 1945. Pendidikan adalah hak dasar setiap orang, bahkan pendidikan sudah dianggap sebagai suatu investasi yang harapannya mempunyai kontribusi dalam pembangunan ekonomi suatu bangsa.²⁴ Namun, dunia pendidikan mengalami tantangan yang cukup besar dengan adanya pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 telah menjadi permasalahan dan tantangan yang kini dihadapi secara global. Secara definitif, Covid-19 merupakan virus yang disebabkan oleh jenis baru virus korona. 'CO' kependekan dari corona, 'VI' untuk virus, dan 'D' merupakan disease (penyakit). Secara formal, disebut sebagai '2019 novel coronavirus' atau '2019-nCoV'. Virus ini sejatinya memiliki kaitan dengan keluarga virus SARS (severe acute respiratory syndrome) dan beberapa jenis flu

²⁴ Irianto, A. (2017). Pendidikan Sebagai Investasi dalam Pembangunan Suatu Bangsa. Jakarta: Kencana

biasa.²⁵ Perebakan wabah Covid-19 telah membawa pengaruh yang cukup besar dalam dunia pendidikan. Pemerintah telah memutuskan untuk memutus rantai penyebaran virus dan dalam rangka melindungi seluruh warga negara, maka dilakukan serangkaian pembatasan yang membatasi ruang gerak dalam setiap aspek kehidupan.

Pembatasan tersebut juga berdampak pada dunia pendidikan dan pembelajaran di setiap jenjang pendidikan, pembatasan pertemuan untuk kegiatan pembelajaran di kelas menjadi tantangan dan menghasilkan permasalahan yang sangat menarik untuk dikaji, disikapi, dan diselesaikan. ²⁶ Permasalahan utama yang muncul adalah tidak tersampainya materi secara optimal yang menyebabkan tidak tercapainya secara optimal kompetensi peserta didik. Salah satu penyebab berasal dari faktor pendidik, dimana penguasaan IT pendidik masih lemah, yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam menguasai/memahami materi.²⁷

²⁵ Unicef, WHO, & IFRC. (2020). Key Messages and Actions for Prevention and Control in Schools. Key Messages and Actions for COVID-19 Prevention and Control in Schools, (March), 13.

²⁶ Yuangga, K. D., & Sunarsi, D. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA DAN STRATEGI PEMBELAJARAN UNTUK MENGATASI PERMASALAHAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI PANDEMI COVID- 19. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 4(3), 51-58.

²⁷ Oktawirawan, D. H. (2020). Faktor Pemicu Kecemasan Siswa dalam Melakukan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 541-544. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i2.932>

Menurut catatan dari UNESCO dalam per-6 April 2020, terdapat 1.576.021.818 ($\pm 1,5$ milyar) pelajar dari 188 negara terpengaruh oleh covid, di segala jenjang pendidikan. Sedangkan, per-17 November 2020, 224.068.338 pelajar (13% dari total pelajar) dari 23 negara terpengaruh. Artinya jumlah pelajar terdampak telah berkurang sebanyak $\pm 86\%$, sedangkan jumlah negara dengan pendidikan sangat terpengaruh berkurang sebanyak $\pm 88\%$. Kondisi ini mengindikasikan bahwa telah terdapat usaha- usaha sehingga tantangan pembelajaran dapat diatasi dan pembelajaran telah berjalan kembali dengan berbagai cara sesuai kebijakan dan keadaan masing-masing negara. Di sisi lain, negara-negara yang masih bermasalah dengan pendidikan di kala pandemi mengindikasikan adanya suatu gap perbedaan yang jelas antara negara yang sudah bebas masalah di bidang pendidikan selama pandemi dengan negara yang masih bermasalah.²⁸

Deskripsi diatas menunjukkan bahwa pandemi ini membawa pengaruh yang cukup signifikan, baik bagi negara yang belum berkembang, sedang berkembang, maupun mempengaruhi negara maju. Negara maju yang secara sosial, ekonomi, dan kemajuan iptek sudah sangat maju-pun sangat terpengaruh di segala lini kehidupannya, termasuk dalam dunia pendidikan. Laporan mengenai strategi

²⁸ Toquero, C. M. (2020). Challenges and Opportunities for Higher Education amid the COVID-19 Pandemic: The Philippine Context. *Pedagogical Research*, 5(4), em0063. <https://doi.org/10.29333/pr/7947>

dunia pendidikan dalam menghadapi pandemi telah banyak dilaporkan dan diperbandingkan.²⁹

Secara generik, permasalahan ini berpengaruh dalam dunia pendidikan secara global. Kondisi sosial, ekonomi, budaya, dan kemajuan teknologi yang berbeda mempengaruhi perbedaan kesiapan dan keberhasilan suatu komunitas atau negara dalam menghadapi tantangan dalam pandemi ini. Secara global perbedaan tersebut sangat menarik untuk dikaji, sehingga diperoleh gambaran umum mengenai diversitas problematika pembelajaran daring selama pandemi covid-19 secara global. Sehingga, kita dapat membandingkan antara kondisi yang ditemui di Indonesia dan negara lain. Perbandingan tersebut dapat dijadikan sebagai suatu usaha dalam perbaikan di dunia pendidikan Indonesia. Namun, tidak dimaksudkan untuk secara umum memperbandingkan antara negara maju, berkembang, dan sedang berkembang.

B. Pembahasan

1. Respon berbagai negara di bidang pendidikan
 - a. Indonesia

Indonesia mengumumkan kasus covid pertamanya pada 3 Maret 2020.³⁰ Setelah munculnya kabar tersebut, pemerintah segera

²⁹ Crawford, J., Henderson, K. B., Rudolph, J., Malkawi, B., Glowatz, M., Burton, R., ... Lam, S. (2020). Journal of Applied Learning & Teaching COVID-19: 20 countries' higher education intra-period digital pedagogy responses. Journal of Applied Learning & Teaching, 3(1), 1-20.

³⁰ Kompas.com. (2020a). Fakta Lengkap Kasus Pertama Virus Corona di Indonesia Halaman all - Kompas.com.

melakukan tindakan-tindakan preventif untuk mencegah berkembang dan tersebarnya virus tersebut. Salah satu yang dilakukan adalah munculnya aturan-aturan dan edaran terkait pelaksanaan kehidupan di era covid. Surat edaran yang menyangkut dunia pendidikan berisi mengenai pelaksanaan pendidikan di era covid adalah Surat Edaran No. 4 Tahun 2020.³¹ Surat edaran tersebut berisi mengenai pedoman pelaksanaan pendidikan dan pembelajar masa covid. Intinya, di era ini, pembelajaran dan komponennya dilakukan secara daring tanpa adanya kontak dan pertemuan antara guru dan murid. Selain itu, pemerintah juga memberikan dukungan dan bantuan berupa kuota internet untuk kepentingan pembelajaran, yang didukung oleh Peraturan Sekretaris Jendral Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No.14 Tahun 2020.

Kebijakan-kebijakan tersebut diikuti oleh respon berbagai institusi pendidikan dalam rangka mendukung implementasi pembelajaran daring yang terwujud dalam bentuk aturan- aturan, hingga dalam bentuk pelatihan-pelatihan bagi tenaga pengajar dalam melakukan pembelajaran daring menggunakan berbagai media.

b. Ethiopia

Sebagai salah satu negara Afrika yang memiliki permasalahan finansial dan termasuk kedalam negara yang masih berjuang untuk berkembang. Kondisi tersebut memberikan

³¹ Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 | GTKDIKMENDIKSUS | 2020

pandangan pesimis terhadap kemampuan Ethiopia dalam menghadapi Covid-19. Pasien positif pertama terdeteksi pada 13 Maret 2020, dimana warga negara Jepang yang singgah di Ethiopia menunjukkan gejala Covid-19. Setelahnya, dilakukan upaya-upaya untuk menanggungi dampak dan persebaran covid ini oleh Ethiopian Public Health Institute (EPHI).³²

Ethiopia mendapat banyak pujian dalam kasus penanganan Covid-19. Gerakan cepat dan tidak biasa yang diambil oleh otoritas setempat terbukti efektif menekan dampak dan persebaran Covid-19, dengan hanya 6 kematian untuk 109 juta penduduk. Kondisi tersebut berlawanan dengan kondisi finansial yang ada di Ethiopia saat ini. Mereka melakukan respon cepat dengan screening dari rumah ke-rumah, tes, dan mendorong produksi serta aktivitas ekonomi untuk terus berjalan.³³

c. Finlandia

Finlandia sebagai salah satu negara maju di Eropa, tidak lepas dari pengaruh Covid-19. Kasus pertama dideteksi dan dibawa oleh turis Cina pada 29 Januari 2020. Epidemii Covid-19 di Finlandia mulai pada pertengahan Maret, diikuti dengan gerakan cepat dan sigap dari pemerintah dengan mengumumkan situasi

³² WHO. (2020). FIRST CASE OF COVID-19 CONFIRMED IN ETHIOPIA | WHO | Regional Office for Africa

³³ World Economic Forum. (2020). Ethiopia's unconventional COVID-19 response

darurat yang diikuti dengan serangkaian aturan-aturan pembatasan.³⁴

Finlandia termasuk negara dengan tingkat infeksi terendah secara global,³⁵ dan salah satu yang memiliki penanganan terbaik di dunia. Pemerintah Finlandia menunjukkan respon yang cepat, tegas, komunikasi yang jelas, dan transparans dalam penanganan Covid-19. Pemerintah Finlandia melakukan tindakan dini dan menentukan/tegas dengan memberlakukan lockdown dan aturan-aturan darurat (emergency art). Akibatnya, laporan dari delegasi Finlandia pada pertemuan UEMO (European Union of General Practitioners) pada pertengahan Juni 2020 mengemukakan bahwa pandemi Covid-19 dalam kondisi relatif terkontrol di Finlandia. Lockdown berjalan lancar, dan kehidupan mulai kembali ke normal dibandingkan dengan bagian dunia yang lain.³⁶

d. Jerman

Jerman sebagai salah satu negara maju dunia, memberikan contoh penanganan covid yang efektif dan efisien. Bahkan Jerman ikut membantu dan “mengimpor” pasien dari

³⁴ Tiirinki, H., Tynkkynen, L.-K., Sovala, M., Atkins, S., Koivusalo, M., Rautiainen, P., ... Keskimäki, I. (2020). COVID-19 pandemic in Finland – Preliminary analysis on health system response and economic consequences. *Health Policy and Technology*, 9(4), 649–662. <https://doi.org/10.1016/j.hlpt.2020.08.005>

³⁵ Financial times. (2020). How Finland kept Covid in check. Retrieved November 20, 2020, from <https://www.ft.com/content/61dccfaa-0871-48a2-80ac-dbe6d5b5b5f8>

³⁶ The BMJ Opinion. (2020). Covid-19: what can we learn from Finland’s experience of the pandemic? - The BMJ

negara tetangganya. Jerman mendapatkan banyak apresiasi terkait penanganan Covid-19. Hal-hal yang mempengaruhi keberhasilan penanganan covid di Jerman diantaranya adalah berjalannya komunikasi ilmiah, dimana terdapat keterbukaan informasi kepada publik terkait fakta dan penanganan covid dari ilmuwan ke publik. Alasan kedua adalah tidak terjadinya banjir pasien di rumah sakit. Bahkan, Jerman merawat pasien dari Spanyol dan Italia. Selain itu, kualitas fasilitas kesehatan membawa pengaruh signifikan. Faktor ketiga adalah dukungan kesehatan mental. Faktor keempat adalah mudahnya akses ke dokter oleh penduduk, menyebabkan kesehatan selalu terpantau. Faktor kelima dan terakhir adalah kepemimpinan, yang sering disebut sebagai "The Merkel effect". Kepemimpinan Merkel dan pemerintahannya membawa Jerman selamat dari pandemi ini. Aturan-aturan, kebijakan dan langkah-langkah strategis terbukti efektif dalam penanganan Covid-19.³⁷

2. Kebijakan terkait pendidikan

a. Indonesia

Kementerian Pendidikan Indonesia telah melakukan penyesuaian terkait kondisi covid dengan pelaksanaan pendidikan di Indonesia, yang pada intinya tidak membebani guru maupun siswa. Terlebih, guru tidak difokuskan untuk menyelesaikan materi dalam kurikulum

³⁷ CNBC. (2020). Germany's coronavirus response: masterful science communication

semata, namun memberikan bekal penguatan karakter.³⁸

Penutupan sekolah untuk kegiatan belajar secara luring membawa dampak bahwa pembelajaran daring harus dilakukan, hal itu membawa dampak terhadap konsumsi kuota internet yang bertambah. Maka dari itu pemerintah memberikan fasilitas bantuan kuota internet pendidikan baik siswa maupun pendidik dengan jumlah disesuaikan dengan tingkatannya. Selain itu, untuk siswa sekolah, terdapat acara pembelajaran yang dapat dilihat di TVRI sebagai televisi milik pemerintah.³⁹

Keterbatasan ruang gerak dan larangan berkumpul menyebabkan perubahan dalam pendaftaran siswa baru, yang kini dilakukan secara daring. Selain itu, penyesuaian dilakukan untuk ujian nasional (UN), dimana UN kini ditiadakan. Terkait dana bantuan sekolah (BOS) dan biaya operasional pendidikan (BOP), telah dibuat fleksibel sesuai dengan kebutuhan sekolah selama pandemi.⁴⁰

b. Ethiopia

Tidak banyak informasi yang dapat diperoleh mengenai pendidikan di Ethiopia selama adanya covid. Ethiopia merupakan anggota GPE (Global Partnership for Education), dan negara ini telah memperoleh bantuan dana sebesar 14,85 dollar Amerika

³⁸ Republika. (2020, May 28). Deretan Perubahan Kebijakan Pendidikan Selama Covid-19 | Republika Online

³⁹ Kompas.com. (2020b, May 15). Covid-19, Ini Sederet Perubahan Kebijakan Pendidikan di Indonesia Halaman all-Kompas.com

⁴⁰ Republika. *Op.cit*

sebagai upaya penanggulangan dampak covid terhadap pendidikan. Upaya yang dilakukan oleh COVID-19 Education Response Project menyangkut dalam hal pembelajaran selama sekolah masih ditutup, mendukung keamanan ketika sekolah dibuka, dan memperkuat ketahanan sistem pendidikan⁴¹.

Beberapa hal yang dilakukan terkait pembelajaran di Ethiopia adalah pembelajaran jarak jauh melalui berbagai platform seperti TV, radio, maupun digital. ⁴² Pembelajaran melalui TV maupun radio ditujukan untuk siswa sekolah, sedangkan untuk mahasiswa, upaya pembelajaran dilakukan melalui media-media digital utamanya internet.

c. Finlandia

Pendidikan di Finlandia mengalami perubahan dalam pelaksanaannya mengikuti adanya instruksi untuk menghentikan sementara kegiatan pembelajaran dengan tatap muka. Keputusan tersebut diambil untuk menghentikan rantai persebaran virus.

Kegiatan pembelajaran karena adanya serangkaian aturan-aturan terkait pembatasan kemudian dilakukan secara daring. Kegiatan pembelajaran secara daring bukan merupakan hal yang baru di Finlandia. Para praktisi pendidikan telah lama memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Sehingga, dengan adanya

⁴¹ The World Bank. (2020, September 3). Education in Ethiopia Gets Boost from the Global Partnership for Education with \$15 million for COVID-19 Response.

⁴² United Nations. (2020). Policy Brief: Education during COVID-19 and beyond. <https://doi.org/10.24215/18509959.26.e12>

pandemi ini, yang menjadi pembeda adalah durasi dan frekuensi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar. Di era pandemi ini, dengan tidak adanya tatap muka, maka pembelajaran secara daring dilakukan secara penuh untuk tiap jenjang pendidikan.⁴³

d. Jerman

Sebagai salah satu negara maju di Eropa, Jerman merupakan salah satu destinasi belajar favorit bagi mahasiswa di seluruh dunia. Pandemi yang merebak mendorong pemerintah untuk menutup sementara Universitas dan sekolah-sekolah. Hal tersebut mendorong dirumahnya sekitar 400.000 mahasiswa asing dan mendorong diberlakukannya pengembangan metode dan materi pembelajaran daring.⁴⁴ Jerman menjadi salah satu negara terdepan dalam pengembangan inovasi teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, namun sebelum covid merebak, hal ini masih menjadi perdebatan dan digunakan dengan sangat berhati-hati di Jerman,⁴⁵ walaupun demikian teknologi tersebut akhirnya banyak dimanfaatkan di masa pandemi ini agar proses pembelajaran tetap berjalan.

⁴³ OECD. (2020). School Education During Covid-19. Were Teachers and Students Ready? Finnish National Agency for Education

⁴⁴ Studying in Germany. (2020). The Impact of Coronavirus on Higher Education in Germany - Study in Germany for Free.

⁴⁵ Kerres, M. (2020). Against All Odds: Education in Germany Coping with Covid-19. *Postdigital Science and Education*, 2(3), 690-694. <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00130-7>

Melihat perkembangan kasus Covid di Jerman, peserta perkembangannya ke arah yang positif, maka Pemerintah Jerman dan beberapa negara bagian memutuskan untuk kembali mengaktifkan sekolah-sekolah dan Universitas dengan protokol yang ketat.⁴⁶

3. Permasalahan pembelajaran selama pandemi

Permasalahan terkait penerapan metode pembelajaran dengan menyesuaikan kondisi pandemi berbeda-beda antar tiap negara, maka permasalahan tersebut disajikan dalam tabel dibawah

Tabel 1. Permasalahan pembelajaran selama pandemi di berbagai Negara

Negara Permasalahan	Kesulitan memahami materi
Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • Kesulitan mengerjakan tugas-tugas/ terlalu banyak tugas • Ketersediaan dan kondisi jaringan internet • Ketersediaan alat • Jaringan listrik • Penguasaan TIK masih kurang dan tidak merata • Kemampuan finansial yang berbeda antar keluarga • Kebosanan peserta didik • Mengerjakan pekerjaan rumah tangga
Ethiopia	<ul style="list-style-type: none"> • Sarana dan prasarana yang tidak mendukung

⁴⁶ DW. (2020). German schools reopen despite rising coronavirus numbers.

	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan TIK yang tidak memadai • Ekonomi keluarga • Belum adanya respon dan koordinasi yang baik terkait kendala yang ada.⁴⁷ • Belum pernah ada pembelajaran jarak jauh sebelumnya, sehingga tidak memiliki cukup pengalaman baik untuk pendidik maupun peserta didik. • Biaya internet yang mahal • Ditundanya ujian nasional • Kurangnya pemahaman orang tua terhadap belajar online • Sudah buruknya kondisi pendidikan sebelum pandemi
Finlandia	<ul style="list-style-type: none"> • Perlunya dukungan keluarga dalam mengawasi dan membantu pembelajaran jarak jauh • Perubahan yang cepat menyebabkan tidak tersedianya cukup waktu untuk membuat desain pembelajaran yang sesuai • Adanya kesenjangan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi serta mental yang baik dalam belajar

⁴⁷ UKFIET. (2020, May 11). Education response to COVID-19: How can basic education be implemented in Ethiopia? - The Education and Development Forum.

	<p>dengan peserta didik dengan sifat kebalikannya akan mengalami kegagalan atau penurunan kualitas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terlalu banyak tugas • Tugas kelompok secara online kurang efektif • Kelelahan
Jerman	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak semua anak didik siap dari sisi peralatan dan konektivitas jaringan • Sekolah belum siap. • Adanya pandangan bahwa teknologi dalam dunia pendidikan dirasa tidak baik bagi anak • Belum meratanya penguasaan TIK untuk perkuliahan daring, khususnya integrasi antara pembelajaran daring dengan penilaian secara daring. • Tidak meratanya akses sekolah terhadap software-software untuk pembelajaran daring.

Perubahan yang sangat cepat dan mendadak karena adanya pandemi covid mengakibatkan semua negara merespon dengan cepat sesuai dengan kapasitas dan kondisi sumberdaya masing-masing negara. Berdasarkan perbedaan tersebut dan kondisi awal masing-masing negara maka dampak yang dirasakan dan tantangan yang dihadapi akan berbeda. Permasalahan-permasalahan yang dihadapi beberapa negara

disintesis dari berbagai sumber dan ditunjukkan di Tabel 1.

Indonesia sebagai negara terbesar di Asia Tenggara dengan salah satu negara berpenduduk terbesar di dunia memiliki ±68 juta peserta didik yang terpengaruh oleh adanya pandemi ini. Kesemua peserta didik tersebut mencakup tingkat pendidikan dari tingkat pra- primer hingga tersier.⁴⁸

Perkembangan kasus covid yang cukup mengkhawatirkan menyebabkan pemerintah bergerak cepat dengan membentuk satgas penanganan dan menerbitkan beberapa kebijakan terkait dengan penanganan covid. Salah satunya adalah ditutupnya sekolah-sekolah dan universitas untuk mencegah rantai penyebaran covid. Sejalan dengan penutupan tersebut, diterapkan kebijakan pembelajaran jarak jauh. Seiring berjalannya waktu, mulai banyak muncul permasalahan. Permasalahan tersebut datang tidak hanya dari peserta didik, namun juga dari pengajar dan guru, kondisi yang sama juga dialami oleh setiap negara yang dikaji dalam tulisan ini.⁴⁹

Setiap individu memiliki kekhasan karakteristik dan latar belakang, sehingga akan memiliki respon yang berbeda terhadap sistem pembelajaran ini. Bagi pengajar yang sudah berumur, sistem pembelajaran ini merupakan tantangan yang luar biasa, terlebih lagi pada umumnya para pengajar berumur memiliki

⁴⁸ UNESCO. (2020). Covid-19 Impact on Education.

⁴⁹ Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281-288.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>

keterbatasan dalam hal pemahaman teknologi dan informasi. Akibatnya, sebaik apapun sistem yang ada, namun di tangan sumber daya manusia yang kurang tepat, maka akan diperoleh hasil yang tidak optimal. Maka dari itu, mulailah banyak dilakukan pelatihan-pelatihan penyiapan sistem pembelajaran daring yang dilaksanakan baik oleh pemerintah maupun non-pemerintah.

Sistem pembelajaran daring di Indonesia sebelumnya juga sudah dikembangkan, terutama oleh beberapa institusi pendidikan tinggi, sehingga institusi-institusi tersebut cenderung lebih mudah dalam berubah dari sistem luring menjadi daring.

Jika dilihat dari sisi peserta didik, berdasarkan apa yang dialami oleh penulis, mahasiswa telah merasa jenuh dengan pembelajaran daring. Alasan yang dikemukakan antara lain karena interaksi yang berbeda seperti halnya pembelajaran luring, tidak ada ikatan dengan teman, dan kurang bebasnya interaksi antara pengajar dan anak didik. Dikemukakan bahwa tatap muka dengan pengajar dapat memberikan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan sistem daring. Terlebih lagi, dengan adanya sistem daring, pekerjaan semakin bertambah dengan adanya tumpukan tugas yang diberikan, tidak hanya di Indonesia, namun juga dilaporkan terjadi di Finlandia.⁵⁰

Jika dilihat dari sisi pengajar, dari apa yang dialami, memang interaksi/komunikasi tidak selancar dan sebebaskan jika perkuliahan dilakukan

⁵⁰ Niemi, H. M., & Kousa, P. (2020). A Case Study of Students' and Teachers' Perceptions in a Finnish High School during the COVID Pandemic. *International Journal of Technology in Education and Science*, 4(4), 352-369

secara luring. Salah satu alasannya adalah karena jaringan, maupun kesiapan sarana dan prasarana. Selain itu, pengajar memiliki pekerjaan tambahan dengan harus mempersiapkan perkuliahan yang disesuaikan dengan sistem daring seperti penyiapan cideo pembelajaran, maupun slide presentasi dalam bentuk video yang harus direkam dan diedit terlebih dahulu.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman penulis, untuk beberapa daerah dengan tingkat edukasi, sosial, dan ekonomi yang tidak mendukung, diperparah dengan jaringan internet yang tidak stabil dan tidak semua keluarga memiliki smartphome maupun alat pendukung lain, beberapa pembelajaran dilakukan secara berkelompok, dimana guru bergilir berkunjung ke rumah peserta didik.⁵¹

Keadaan ini mensiratkan bahwa sangat penting penguasaan teknologi informasi dan komunikasi serta kesiapan jaringan pendukungnya baik di kala normal maupun pandemi. Walaupun perlu diakui bahwa baik sistem pembelajaran secara daring maupun luring memiliki kekuatan dan kelemahannya, namun jika kedua sistem ini dapat diterapkan, maka keduanya akan saling melengkapi dan memperoleh hasil yang baik.

Selain permasalahan sarana dan prasarana, hal yang sebenarnya harus dipersiapkan adalah

⁵¹ Rasmitadila, Aliyyah, R. R., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., Syaodih, E., Nurtanto, M., & Tambunan, A. R. S. (2020). The perceptions of primary school teachers of online learning during the COVID-19 pandemic period : A Case study in Indonesia. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 90-109. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29333/e_jecs/388

mental dan kemampuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran secara daring. Salah satu hal terpenting adalah literasi. Kemampuan literasi siswa di Indonesia tergolong masih rendah.⁵² Sedangkan dalam pembelajaran daring, dituntut kecakapan peserta didik dalam mencari, memahami, dan aktif dalam mencari solusi. Hal tersebut didorong oleh tingkat plagiarisme dan motivasi yang tinggi di kalangan pelajar (Kustiwi, 2014; Prihantini & Indudewi, 2017).

Berdasarkan pengalaman dari peserta didik penulis dan sumber lain, banyak keluarga yang masih menganggap bahwa perkuliahan daring ini menyebabkan peserta didik lebih luang dan memiliki banyak kebebasan. Namun, pada intinya beban yang ada tetaplah sama, bahkan cenderung lebih tinggi, sehingga jika bersungguh-sungguh, peserta didik harus lebih serius dalam membagi waktu. Sebagai akibatnya, karena sistem ini oleh beberapa orang yang tidak paham dianggap lebih leluasa, maka banyak dari peserta didik yang dibebani tugas tambahan oleh keluarga untuk mengerjakan pekerjaan rumah tangga maupun hal yang lainnya.⁵³

Permasalahan teknologi dan informasi bukanlah menjadi isu utama di dalam pembelajaran daring untuk negara-negara maju seperti Finlandia. Permasalahan yang lebih muncul

⁵² Kharizmi, M. (2019). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, VII(2), 94-102.

⁵³ Baticulon, R. E., Alberto, N. R. I., Baron, M. B. C., Mabulay, R. E. C., Rizada, L. G. T., Sy, J. J., ... Reyes, J. C. B. (2020). Barriers to online learning in the time of COVID-19: A national survey of medical students in the Philippines. *MedRxiv*, 1-19.

terkait pembelajaran daring adalah kesiapan keluarga dalam pembelajaran daring, dimana selain bekerja, orang tua harus ikut meluangkan waktu mengawasi dan ikut berinteraksi bersama anak dalam pembelajaran daring. Bahkan dalam beberapa kasus, dilakukan sharing peralatan dalam satu keluarga.⁵⁴

Karena waktu perubahan yang sangat singkat, kualitas materi pembelajaran di Finlandia dirasa kurang tepat dan masih diperlukan peningkatan. Seperti halnya yang penulis alami, berdasarkan pengamatan selama perkuliahan daring, hanya peserta dengan kemampuan adaptasi dan mental yang baik dapat berhasil dalam sistem perkuliahan ini, sedangkan yang tidak dapat beradaptasi akan gagal, seperti halnya yang diamati di Finlandia.⁵⁵

Pembelajaran secara daring dilengkapi dengan pemberian tugas, baik secara individu maupun kelompok. Berdasarkan beberapa sumber, tugas kelompok dianggap tidak efektif karena banyaknya kendala. Tugas lebih efektif secara individu maupun dikerjakan berdua. Tekanan pembelajaran selama pandemi dapat memberikan pengaruh terhadap kesehatan mental peserta didik. Terbukti dalam suatu kajian diketahui

⁵⁴ Häkkinen, J., Karhu, M., Kalving, M., & Colley, A. (2020). Practical Family Challenges of Remote Schooling during COVID-19 Pandemic in Finland. In NordiCHI '20: Proceedings of the 11th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Shaping Experiences, Shaping Society (pp. 1-9). Tallin: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3419249.3420155>

⁵⁵ Teräs, M., Teräs, H., Arinto, P., Brunton, J., Daryono, D., & Subramaniam, T. (2020). COVID-19 and the push to online learning: Reflections from 5 countries. *Digital Culture & Education*.

bahwa terdapat kenaikan tingkat stress mahasiswa Indonesia⁵⁶ dan peserta didik di Finlandia.⁵⁷

Hal menarik ditemukan di Jerman. Jerman sebagai salah satu raksasa teknologi di Eropa dan dunia, ternyata menurut beberapa laporan, memiliki tingkat kesiapan terhadap pembelajaran daring yang termasuk tertinggal dibanding dengan negara-negara lain. Kondisi ini disebabkan karena adanya kekhawatiran yang sejak lama berkembang di Jerman terkait peranan teknologi dalam pembelajaran. Banyak pendapat seperti yang telah dikelaskan dalam tulisan mengenai dampak negatif komputer dan teknologi dalam pembelajaran.⁵⁸ Sebagai akibatnya, siste pembelajaran daring tidak banyak diterapkan di Jerman, sehingga penguasaan teknologi pembelajaran daring belum secara merata dikuasai oleh komponen pembelajaran baik institusi pendidikan, pelajar, maupun pendidik.⁵⁹ Sehingga,

⁵⁶ Kusnayati, A., Sumarni, N., Mansyur, A. S., Zaqiah, Q. Y., & Bandung, U. T. (2020). Pengaruh Teknologi Pembelajaran Kuliah Online Di Era Covid-19 Dan Dampaknya Terhadap Mental Mahasiswa. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 153-165. <https://doi.org/https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1987>

⁵⁷ Niemi, H. M., & Kousa, P. (2020). A Case Study of Students' and Teachers' Perceptions in a Finnish High School during the COVID Pandemic. *International Journal of Technology in Education and Science*, 4(4), 352-369.

⁵⁸ Kerres, M. (2020). Against All Odds: Education in Germany Coping with Covid-19. *Postdigital Science and Education*, 2(3), 690-694. <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00130-7>

⁵⁹ König, J., Jäger-biela, D. J., & Glutsch, N. (2020). Adapting to online teaching during COVID-19 school closure: teacher education and teacher competence effects among early career teachers in Germany. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 608- 622. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1809650>

banyak sekolah yang tidak siap dalam menghadapi pembelajaran ini.⁶⁰

C. Kesimpulan

Efektif atau tidaknya sistem pembelajaran secara daring di masa pandemi dipengaruhi oleh banyak faktor. Mulai dari kesiapan sarana prasarana hingga sumberdaya manusia. Kemajuan suatu negara di bidang teknologi informasi, ternyata belum tentu menjadikan negara tersebut superior dalam pembelajaran secara daring. Keberhasilan pembelajaran kala pandemi dipengaruhi oleh kondisi negara sebelum pandemi serta disaat pandemi itu pula. Jika kondisi pendidikan sebelum pandemi masih rendah, maka tantangan yang dihadapi kala pandemi makin besar.

Tulisan ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran permasalahan yang dialami beberapa negara secara umum. Jumlah negara yang terbatas dalam tulisan ini tidak cukup untuk menjadikan sebagai suatu generalisasi terhadap suatu kondisi yang lebih luas. Namun, tulisan ini memberikan gambaran mengenai beberapa negara yang dikaji. Kedepannya, perlu dilakukan kajian yang lebih komprehensif dengan sampel yang lebih banyak sehingga dapat diketahui secara tepat hubungan atau pengaruh kemajuan suatu negara terhadap dampak dan keberhasilan pembelajaran selama pandemi.

⁶⁰The Local de. (2020, September 8). Coronavirus pandemic: German schools lagging behind on digital learning - The Local

DAFTAR PUSTAKA

- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Baticulon, R. E., Alberto, N. R. I., Baron, M. B. C., Mabulay, R. E. C., Rizada, L. G. T., Sy, J. J., Reyes, J. C. B. (2020). Barriers to online learning in the time of COVID-19: A national survey of medical students in the Philippines. *MedRxiv*
- CNBC. (2020). Germany's coronavirus response: masterful science communication
- Crawford, J., Henderson, K. B., Rudolph, J., Malkawi, B., Glowatz, M., Burton, R., Lam, S. (2020). Journal of Applied Learning & Teaching COVID-19 : 20 countries ' higher education intra-period digital pedagogy responses. *Journal of Applied Learning & Teaching*, Kompas.com. (2020a). Fakta Lengkap Kasus Pertama Virus Corona di Indonesia Halaman all - Kompas.com.
- DW. (2020). German schools reopen despite rising coronavirus numbers.
- Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 | GTKDIKMENDIKSUS | 2020
- Financial times. (2020). How Finland kept Covid in check. Retrieved November 20, 2020, from

<https://www.ft.com/content/61dccfaa-0871-48a2-80ac-dbe6d5b5b5f8>

Häkkinen, J., Karhu, M., Kalving, M., & Colley, A. (2020). Practical Family Challenges of Remote Schooling during COVID-19 Pandemic in Finland. In NordiCHI '20: Proceedings of the 11th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Shaping Experiences, Shaping Society (pp. 1-9). Tallin: Association for Computing Machinery.
<https://doi.org/10.1145/3419249.3420155>

Irianto, A. (2017). Pendidikan Sebagai Investasi dalam Pembangunan Suatu Bangsa. Jakarta: Kencana

Kerres, M. (2020). Against All Odds: Education in Germany Coping with Covid-19. *Postdigital Science and Education*, 2(3), 690-694.
<https://doi.org/10.1007/s42438-020-00130-7>

Kerres, M. (2020). Against All Odds: Education in Germany Coping with Covid-19. *Postdigital Science and Education*, <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00130-7>

Kharizmi, M. (2019). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, VII(2)

Kompas.com. (2020b, May 15). Covid-19, Ini Sederet Perubahan Kebijakan Pendidikan di Indonesia Halaman all-Kompas.com

König, J., Jäger-biela, D. J., & Glutsch, N. (2020). Adapting to online teaching during COVID-19 school closure:

teacher education and teacher competence effects among early career teachers in Germany. *European Journal of Teacher Education*, <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1809650>

Kusnayat, A., Sumarni, N., Mansyur, A. S., Zaqiah, Q. Y., & Bandung, U. T. (2020). Pengaruh Teknologi Pembelajaran Kuliah Online Di Era Covid-19 Dan Dampaknya Terhadap Mental Mahasiswa. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, <https://doi.org/https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1987>

Niemi, H. M., & Kousa, P. (2020). A Case Study of Students' and Teachers' Perceptions in a Finnish High School during the COVID Pandemic. *International Journal of Technology in Education and Science*

OECD. (2020). *School Education During Covid-19. Were Teachers and Students Ready?* Finnish National Agency for Education

Oktawirawan, D. H. (2020). Faktor Pemicu Kecemasan Siswa dalam Melakukan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i2.932>

Rasmitadila, Aliyyah, R. R., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., Syaodih, E., Nurtanto, M., & Tambunan, A. R. S. (2020). The perceptions of primary school teachers of online learning during the COVID-19 pandemic period: A Case study in Indonesia. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*,

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29333/ejecs/388>

Republika. (2020, May 28). Deretan Perubahan Kebijakan Pendidikan Selama Covid-19 | Republika Online

Studying in Germany. (2020). The Impact of Coronavirus on Higher Education in Germany - Study in Germany for Free.

Teräs, M., Teräs, H., Arinto, P., Brunton, J., Daryono, D., & Subramaniam, T. (2020). COVID-19 and the push to online learning: Reflections from 5 countries. *Digital Culture & Education*.

The BMJ Opinion. (2020). Covid-19: what can we learn from Finland's experience of the pandemic? - The BMJ

The Local de. (2020, September 8). Coronavirus pandemic: German schools lagging behind on digital learning - The Local

The World Bank. (2020, September 3). Education in Ethiopia Gets Boost from the Global Partnership for Education with \$15 million for COVID-19 Response.

Tiirinki, H., Tynkkynen, L.-K., Sovala, M., Atkins, S., Koivusalo, M., Rautiainen, P Keskimäki, I. (2020). COVID-19 pandemic in Finland – Preliminary analysis on health system response and economic consequences. *Health Policy and Technology*, <https://doi.org/10.1016/j.hlpt.2020.08.005>

Toquero, C. M. (2020). Challenges and Opportunities for Higher Education amid the COVID-19 Pandemic: The

Philippine Context. Pedagogical Research,
<https://doi.org/10.29333/pr/7947>

UKFIET. (2020, May 11). Education response to COVID-19: How can basic education be implemented in Ethiopia? - The Education and Development Forum.

Unicef, WHO, & IFRC. (2020). Key Messages and Actions for Prevention and Control in Schools. Key Messages and Actions for COVID-19 Prevention and Control in Schools

United Nations. (2020). Policy Brief: Education during COVID-19 and beyond.
<https://doi.org/10.24215/18509959.26.e12>

WHO. (2020). FIRST CASE OF COVID-19 CONFIRMED IN ETHIOPIA | WHO | Regional Office for Africa

World Economic Forum. (2020). Ethiopia's unconventional COVID-19 response

Yuangga, K. D., & Sunarsi, D. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA DAN STRATEGI PEMBELAJARAN UNTUK MENGATASI PERMASALAHAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI PANDEMI COVID- 19. *JGK (Jurnal Guru Kita)*

BAB 5
TREN PENDIDIKAN PESANTREN DI PRA, PADA
MASA, DAN PASCA COVID 19

Awaludin Baharshah
NIM. 5320006

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Fakultas Pascasarjana
Institut Agama Islam Negeri Pekalongan

A. Pendahuluan

Pesantren merupakan lembaga pendidikan Islam yang tertua di Indonesia. Lembaga pesantren memiliki peranan penting dalam usaha memberikan pendidikan di Indonesia khususnya pendidikan agama. Kehadiran pesantren ini juga tidak hanya sebagai lembaga pendidikan agama saja melainkan juga sebagai lembaga penyiaran dan sosial keagamaan. Sebagai lembaga penyiaran agama pesantren juga melakukan dakwah di tengah-tengah masyarakat. Kemudian sebagai lembaga sosial keagamaan pesantren juga ikut terlibat dalam menangani problem-problem sosial yang ada di masyarakat. Dalam perkembangannya, pendidikan pesantren mengalami Tren sesuai dengan situasi dan kondisi yang sedang dialami di Indonesia. Tren disini dapat diartikan sebagai pembaharuan yang dilakukan dalam dunia pendidikan sebagai usaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat. Suatu hal bisa dianggap Tren apabila sudah terkenal atau sudah familiar di telinga masyarakat. Kata-kata Tren sesungguhnya tidak hanya dipakai dalam dunia teknologi atau yang sejenisnya saja melainkan banyak bidang yang menggunakan kata

tersebut termasuk dalam dunia pendidikan. Dari beberapa uraian diatas, penulis akan membahas di paper ini dengan judul “Tren pendidikan pesantren di masa pra, pada masa, dan pasca covid 19”.

B. Pembahasan

1. Tren pendidikan pesantren pra covid 19

Tren pendidikan pesantren pra covid yaitu dimulai sebelum Indonesia dilanda wabah covid 19, Tren pendidikan pesantren di Indonesia ada beberapa dinamika sebelum ke masa sekarang ini, yaitu:

a. Pesantren pada masa permulaan

Pesantren pertama kali didirikan pada abad ke-7 oleh para pedagang yang datang dari arab. Pada awalnya pesantren didirikan atas dasar kesadaran akan kewajiban dakwah Islamiyah. Asal usul pesantren biasanya diawali dengan bermulanya seorang kyai berkelana menyiarkan agama islam dan diikuti oleh beberapa santri. Terkadang kyai berhenti disuatu tempat untuk menetap di suatu tempat lalu biasanya mengadakan pengajian di tempat tersebut, selanjutnya ada beberapa penduduk setempat yang datang dan ikut mengaji tersebut, metode mengajinya itu dengan halaqoh atau metode klasik yang di terapkan oleh zaman rasululloh, yaitu dengan cara kyai duduk di tengah agak sedikit tinggi dan santrinya mengelilinginya sembari berdiskusi dan Tanya jawab. Selama pengikut atau santrinya masih sedikit biasanya mereka tinggal di rumah kyai, mereka diberikan bekal ilmu tentang kehidupan sehari-hari, baik itu tentang beribadah, belajar, dll. Setelah jumlah santri semakin bertambah

banyak mereka bersama sama mendirikan sebuah pondok atau yang sekarang dikenal dengan istilah asrama.

b. Pesantren pada masa penjajahan

Pada masa ini pesantren mengalami perkembangan yang begitu pesat, karena pesantren merupakan alternatif lembaga pendidikan bagi masyarakat. Hal ini menimbulkan kekhawatiran pemerintah belanda, mereka takut dengan perkembangan pesantren akan menggoyahkan kekuasaan pemerintah belanda di nusantara.

Sejak itu belanda mulai menghalangi perkembangan pendidikan pesantren, bahkan kegiatan keagamaan pun di batasi, direktur VOC mengeluarkan instruksi kepada gubernur jenderal untuk melarang upacara keagamaan selain kristen⁶¹.

Selama penjajahan, pesantren lepas dari perencanaan pendidikan pemerintah belanda. Menurut mereka sistem pendidikan islam sangat jelek baik dilihat dari segi tujuan, metode, maupun isi dari segi Bahasa (arab) yang dipergunakan untuk mengajar, sehingga sulit untuk dimasukkan dalam perencanaan pendidikan umum pemerintah kolonial.

Tujuan pendidikan islam menurut belanda tidak menyentuh kehidupan nyata dunia, metode yang dipakai tidak jelas dan juga kedudukan seorang guru tidak berbeda dengan pemimpin agama, selain itu tulisan arab tidak sesuai dengan tulisan Bahasa latin sehingga sulit di masukkan dalam perencanaan pendidikan

⁶¹ Wahjoetomo, *Perguruan Tinggi Pesantren*, (Jakarta: Gema Insani Press, 1997), hlm. 75.

mereka. Sebaliknya mereka memasukkan sekolah zending ke dalam sistem pendidikannya karena secara teknik dan filosofis dianggap lebih mudah baik tujuan, metode, maupun Bahasa sesuai dengan nilai-nilai pemerintah belanda.

Untuk menyaingi keberadaan pesantren, belanda mendirikan sekolah yang diperuntukkan bagi sebagian bangsa Indonesia terutama bagi golongan priyayi dan pejabat kolonial, maka sejak itu terjadi persaingan antara lembaga pendidikan pesantren dengan pendidikan belanda.

Akibat adanya larangan-larangan yang dibuat pemerintah belanda, perkembangan pesantren jadi terhambat, sehingga pemahaman masyarakat tentang ajaran islam sangat memprihatinkan, pengetahuan masyarakat hanya sebatas khitan, puasa, zakat, dan haji dan larangn memakan daging babi. Dalam bidang aqidah masyarakat sudah menyimpang dari tauhid yaitu dengan memberikan sesajen kepada makhluk halus.

2. Pesantren pada masa awal kemerdekaan

Pada masa awal kemerdekaan pesantren menjadi lembaga pendidikan yang statis dan tertutup. Dalam rangka menjawab tantangan zaman, pesantren mulai membenahi diri dengan mengadakan perubahan-perubahan dan membuat mereka menjadi modern.

Berbagai usaha dilakukan oleh pemerintah untuk mengembangkan pesantren. Mulai dengan memasukkan pengetahuan umum dan ketrampilan ke dalam pesantren, seperti jahit menjahit, pertukangan, perbengkelan, peternakan, dan

sebagainya. Sebagai usaha memberikan bekal tambahan agar santri apabila telah selesai menuntut ilmu di pesantren, dapat hidup layak dalam masyarakat, juga untuk mengembangkan wawasan warga pesantren dari orientasi kehidupan yang amat berat ke akhirat menjadi berimbang dengan kehidupan duniawi.

Ada dua macam pergeseran dalam dunia pesantren dilihat dari perjalanan sejarah pesantren, yaitu:

- a. Pergeseran fungsi, yaitu pada amasa awal berdirinya pesantren berfungsi sebagai sarana dakwah agama dan transfer-transfer ilmu agama, maka pada masa selanjutnya ketika penjajahan bergeser sebagai basis kekuatan jihad dan sesudah masa kemerdekaan menjadi pusat pengembangan masyarakat.
 - b. Pergeseran sistem manajemen, yaitu pada awalnya sistem manajemen tunggal (satu orang kyai), maka pada masa selanjutnya bergeser pada kepemimpinan kolektif. Hal ini akan lebih baik bagi pengembangan pesantren karena berbagai kebijakan yang diambil berdasarkan hasil pemikiran bersama.
3. Pesantren pada masa setelah awal kemerdekaan

Pada masa ini pemerintah memberikan bantuan kepada pesantren agar pesantren tetap berkembang sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan masyarakat dan untuk menjaga kelangsungan hidup pesantren. Arah perkembangan pesantren dititik beratkan pada:

- a. Peningkatan tujuan institusional pesantren dalam kerangka pendidikan nasional dan pengembangan potensinya sebagai lembaga sosial di pedesaan.

- b. Peningkatan kurikulum dengan metode pendidikan agar efisiensi dan efektivitas pengembangan pesantren terarah.
- c. Menggalakan pendidikan ketrampilan di lingkungan pesantren untuk mengembangkan potensi pesantren dalam bidang prasarana sosial dan taraf hidup masyarakat.
- d. Menyempurnakan bentuk pesantren dengan madrasah menurut keputusan bersama tiga menteri (SKB 3 menteri tahun 1975) tentang peningkatan mutu pendidikan pada madrasah⁶².

Kemudian agar pesantren dapat berkiprah aktif dalam mengisi pembangunan di Indonesia pesantren di tuntut untuk mengikuti derap kemauan zaman, maka pondok pesantren di tuntut mengembangkan sistem pendidikan yaitu:

- a. Kurikulum, perkembangan iptek yang semakin maju, pesantren harus lebih meningkatkan kemampuan belajar peserta didiknya, diharapkan kurikulum disusun sedemikian rupa untuk memenuhi kebutuhan peserta didiknya, baik minat, bakat, maupun kemampuannya. Ada 4 pilar ilmu yang dimasukkan ke dalam mata pelajaran baik intra kurikuler maupun ekstra kurikuler, yaitu ilmu-ilmu keagamaan, ilmu pengetahuan kealaman, ilmu pengetahuan sosial dan humaniora.
- b. Guru, Guru yang diteriam mengajar di pesantren perlu dibuat kriteria-kriteria, minimal sebagai berikut: mempunyai pengetahuan agama islam yang mantap dan berkompotensi dalam bidang ilmu yang diajarkannya dan mampu mentransferkannya kepada anak didik melalui

⁶² Hasbullah, *Kapita Selektta Pendidikan Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), hlm. 158

metode-metode yang baik dan tepat dan menggunakan pendekatan-pendekatan islami.

Secara umum sistem pengajaran dan pendidikan di pesantren pada masa pra covid 19 mempunyai keunikan yang berbeda dengan sistem pendidikan pada umumnya, yaitu

- a. Memakai sistem tradisional yang mempunyai kebebasan penuh dibandingkn sekolah modern sehingga terjadi hubungan dua arah antara santri dan kyai.
- b. Kehidupan di pesantren menampakkan semnagat demokratis karena mereka praktis bekerja sama mengatasi masalah non kurikuler mereka.
- c. Di pesantren mengutamakan kesederhanaan, idealism, persaudaraan, penanaman rasa percaya diri dan keberaanian hidup.⁶³

Pada awal berdirinya, pesantren merupakan media pembelajaran yang sangat simple. Tidak ada klasifikasi kelas, tidak ada kurikulum, juga tidak ada aturan baku di dalamnya. Sbagai media ppembelajaran keagamaan, tidak pernah ada kontrak atau permintaan santri kepada kyai untuk mengkajikan sebuah kitab, apalagi mengatur secara terperinci materi-materi yang hendak diajarkan, semua merupakan wewenang kyai secara penuh⁶⁴.

Sebagai lembaga pendidikan islam, pesantren pada awalnya hanya mengajarkan agama, sedangkan kajian atau mata pelajarannya ialah kitab-kitab dalam Bahasa arab. Pelajaran agama yang dikaji di pesantren adalah Al-Quran dengan

⁶³ Enung K Rukyot & Fenti Hikmawati, *Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia,) hlm 76.

⁶⁴ Amin Haedani dkk, *Panorama Pesantren dalam cakrawala modern*, (Jakarta: Diva Pustaka, 2004), hlm. 80.

tajwid dan tafsirannya, aqa" id dan ilmu kalam, fiqh dan ushul fiqh, hadist dengan mustholah hadist, Bahasa arab dengan ilmunya, tarikh, mantiq, dan tasawuf⁶⁵. Namun sejalan dengan perkembangan zaman dan tuntutan kebutuhan untuk berkiprah dalam pembangunan, maka dimasukkan mata pelajaran umum.

Adapun metode-metode yang lazim digunakan dalam pendidikan pesantren adalah: 1) wetonan, yakni suatu metode belajar dimana para santri mengikuti pelajaran dengan duduk disekeliling kyai dan menerangkan pelajaran. Santri menyimak kitab masing-masing dan mencatat jika perlu. 2) sorogan, yaitu suatu metode dimana santri menghadap kyai seorang demi seorang dengan membawa kitab yang akan dipelajarinya. 3) hafalan, yakni suatu metode dimana santri menghafal kalimat tertentu dari kitab yang dipelajarinya⁶⁶

4. Tren pendidikan pesantren pada masa pandemi covid 19.

a. Kurikulum

Sebelum melanda virus covid 19 pengajaran biasa saja dan kemudian setelah adanya virus covid 19 ini pengajaran atau jam pembelajaran dikurangi. Kemudian solusi yang ditempuh oleh pesantren yaitu tetap menggunakan kurikulum yang lama dengan mengatur jadwal dengan cara memangkas jam-jam pelajaran sesuai kebutuhan di masa pandemi ini, dan juga tetap di bawah para kyai dan guru yang ada di pesantren.

⁶⁵ Syamsul Nizar, *Sejarah Pendidikan Islam*, (Jakarta: Prenada Media, 2007), hlm. 287.

⁶⁶ Zulhimma, *Dinamika Perkembangan Pesantren di Indonesia*, *Jurnal Darul Ilmi*, Vol. 01, No. 02, Tahun 2013, hlm. 173-179.

Sebelum adanya pandemi sistem pengajaran di pesantren secara seragam yang sudah tidak asing lagi yaitu dengan sorogan, bandungan, hafalan, dsb. Akan tetapi di masa pandemi ini pesantren menggunakan metode pembelajaran jarak jauh dan mengaji online dengan aplikasi zoom, google meeting, dan google classroom. Pembelajaran online bagi santri inipun harus di dukung oleh kerjasama pihak pesantren dan pihak orang tua karena ketika menggunakan online ini santri harus tetap di dampingi oleh orang tua dari rumah, minimal untuk mempersiapkan segala yang berkaitan dengan teknologi yang mendukung agar terjadi kelancaran ketika online, begitupun guru, biasanya ada juga guru yang belum mahir teknologi, dan akhirnya guru pun meminta pengurus pesantren di bagian manajemen pesantren untuk mendukung dan mempersiapkan hal-hal yang terkait dengan sistem mengaji online ini (*online home learning*).

Di satu sisi, biasanya ada beberapa santri yang berasal dari kalangan yang kurang mampu, untuk memberikan solusi berupa bantuan biaya untuk kelancaran online tersebut, pesantren memberikan bantuan baik berupa materil ataupun non materil yaitu kuota internet, begitu juga memberikan pesangon kepada santri yang sedang berada di rumah dengan nominal yang sesuai⁶⁷

⁶⁷ Shofiyullahul Kahfi, Manajemen Pondok Pesantren di Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, Vol. 3 No, 1 April 2020, hlm. 26-30.

5. Tren Pendidikan Pesantren Pasca Covid-19

Setelah kurang lebih 1,5 tahun Indonesia di landa wabah covid-19, pesantren yang ketika masa pandemic itu sistem pendidikan nya via online atau online home learning, aka ada perubahan di tahun 2021 pertengahan ini dengan melakukan pembelajaran tatap muka kembali seperti sebelum di landa pandemic, tentu saja dengan via tatap muka seperti ini sangat menyadari kemungkinan resiko terburuk yang akan di hadapi para santri dan para kyai dan para ustad dan pengasuh pesantren lainnya. Namun demikian pembelajaran tatap muka yang dilakukan pesantren ini untuk mencapai visi dan misi pendidikan pesantren.

Untuk visi pesantren secara umum sebagai pusat pendidikan keagamaan islam yang mampu melahirkan santri yang menguasai ilmu agama sesuai ciri khas masing-masing pesantren. Sementara itu untuk misi pesantren sendiri secara umum yaitu melaksanakan pendidikan keagamaan sesuai ciri khas masing-masing pesantren.

Ciri khas pendidikan keagamaan masing-masing pesantren berbeda, ada pesantren yang fokus pada penguasaan kitab-kitab keagamaan di bidang fiqih, tafsir, dan ilmu Al-Quran, kemudian penguasaan di bidang agama dan Bahasa arab maupun inggris, ciri khas tersebut menuntut pembelajaran tatap muka dengan kehadiran santri di pesantren.

Di samping itu titik tekan pendidikan pesantren bukan hanya pada transformasi kognitif nya saja melainkan pada pembentukan karakter dan pembelajaran harus diinternalisasi dalam kehidupan keseharian santri di pesantren.

Dengan uraian diatas, pendidikan pesantren dapat disebut sebagai pola pembelajaran 24 jam, pembelajaran bukan hanya tatap muka di kelas, tetapi juga dalam aktivitas sehari-hari. Dengan pembelajaran tatap muka yang penuh resiko itu tetapi pihak pesantren tetap sangat menerapkan protocol kesehatan secara ketat sesuai dengan peraturan pemerintah⁶⁸.

C. Kesimpulan

Tren pendidikan pesantren pra covid-19 yaitu pendidikan pesantren periode sebelum terjadinya wabah covid-19 di Indonesia, terbagi menjadi 4 masa diantaranya masa permulaan, masa penjajahan, masa awal kemerdekaan, dan masa setelah awal kemerdekaan. Secara umum di 4 masa ini untuk sistem pendidikannya hampir sama, di sisi metode nya masih menggunakan metode klasik diantaranya halaqoh, sorogan, bandungan, dan hafalan/setoran Al-Quran.

Kemudian selanjutnya untuk pendidikan pesantren masa covid-19 yaitu dengan metode jarak jauh atau pembelajaran dari rumah (*online home learning*), jadi semua ilmu, misal ilmu agama dan umum sekarang metode nya di rubah total menggunakan metode online, dengan beberapa aplikasi yang ada diantaranya zoom, meeting, dan google classroom.

Pendidikan pesantren di pasca covid-19 yaitu menggunakan full tatap muka walaupun penuh dengan resiko tetapi sangat ketat dalam menerapkan protokol kesehatan sesuai dengan anjuran pemerintah Indonesia.

⁶⁸ Achmad Muchaddam Fahham, Pendidikan Pesantren Pasca Covid-19, *Jurnal Pusat Penelitian Badan Keahlian*, Vol. XII, No. 14//II/Puslit/Juli/2020, hlm. 14-16.

DAFTAR PUSTAKA

- Fahham Achmad Muchaddam. Pendidikan Pesantren Pasca Covid-19. *Jurnal Pusat Penelitian Badan Keahlian*, Vol. XII, No. 14//II/Puslit/Juli/2020.
- Haedani Amin dkk. 2004. *Panorama Pesantren dalam cakrawala modern*. Jakarta: Diva Pustaka.
- Hasbullah. 1996. *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kahfi Shofiyullahul. Manajemen Pondok Pesantren di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, Vol. 3 No, 1 April 2020.
- Nizar Syamsul. 20017. *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: Prenada Media.
- Rukyat Enung K & Fenti Hikmawati, *Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Wahjoetomo. 1997. *Perguruan Tinggi Pesantren*. Jakarta: Gema Insani Press
- Zulhimma. Dinamika Perkembangan Pesantren di Indonesia. *Jurnal Darul Ilmi*, Vol. 01, No. 02, Tahun 2013.

BAB 6

TREN INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL ABAD 21

Diyah Nurul Fitriyati
NIM. 5320001

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Fakultas Pascasarjana
Institut Agama Islam Negeri Pekalongan

A. Pendahuluan

Meningkatnya kecenderungan manusia terhadap teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era informasi ini sesungguhnya memiliki kaitan secara langsung dengan peningkatan tahap literasi komputer, literasi informasi, dan juga tingkat kesejahteraan masyarakat. Semua faktor tersebut satu dengan lainnya saling melengkapi dan tidak bisa dipisahkan. Selain itu, minat membaca masyarakat juga semakin meningkat sehingga berdampak pada pemenuhan berbagai sumber yang mudah dan cepat diakses. Pembelajaran digital sebagai salah satu alternatif dalam dunia pendidikan yang dapat memberikan layanan dan sumber pembelajaran yang mudah dan cepat diakses. Pembelajaran digital dikembangkan menuju pada terwujudnya sistem pendidikan terpadu yang dapat membangun konektivitas antar komponen yang ada dalam pendidikan sehingga pendidikan menjadi lebih dinamis dan fleksibel bergerak dalam mengadakan komunikasi guna memperoleh dan meraih peluang-peluang yang ada untuk pengembangan pendidikan. Sudah barang tentu semua ini harus diikuti oleh kesiapan seluruh komponen sumber daya manusia baik dalam cara berpikir, orientasi, perilaku, sikap dan sistem nilai

yang mendukung pemanfaatan pembelajaran digital untuk kemaslahatan manusia.⁶⁹

Proses belajar mengajar dengan mengedepankan pembelajaran digital bukan sekedar mengikuti Tren global melainkan merupakan suatu langkah strategis di dalam upaya meningkatkan akses dan mutu layanan pendidikan. Model pembelajaran digital dan juga konten digital dikembangkan untuk mengatasi kesenjangan pendidikan dan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Kompetensi digital dibangun agar sumberdaya manusia khususnya pengajar dan pembelajar menguasai teknologi digital.

Paper ini membahas tentang tren inovasi pembelajaran digital dalam kurun waktu tahun 2012 hingga 2020. Inovasi pembelajaran digital untuk mengidentifikasi inovasi terkemuka yang memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pendidikan khususnya pasca sekolah menengah. Termasuk inovasi teknologi pembelajaran digital, seperti pembelajaran adaptif (*adaptive learning*) dan sumber daya pendidikan terbuka (*open education resources*), yang meningkatkan akses, pemerataan, dan pembelajaran.

B. Pembahasan

Terdapat beberapa kategorisasi inovasi pembelajaran digital lintas sekolah menengah menurut *Digital Learning Innovation Trends Award 2018, AS*, yang akan penulis bahas dalam paper ini, yaitu: *Adaptive Learning*, *Open Resources Education*, *Gamification and Games based learning*, *Massive Open Online Courses (MOOCs)*, *Learning Management Systems (LMS) and Interoperability* dan *Mobility and Mobile Devices*.

⁶⁹ Munir, *Pembelajaran Digital*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. viii.

1. *Adaptive Learning*

Dunia pendidikan tengah menghadapi banyak tantangan, termasuk kualitas, biaya tinggi, keragaman siswa, pemerataan akses serta memberikan kesempatan belajar kepada non-kelompok pelajar standar misalnya, orang dewasa yang lebih tua. Berbagai pendekatan dan teknologi pengajaran yang inovatif saat ini muncul untuk memenuhi tantangan ini. Salah satunya adalah *Adaptive Learning* atau pembelajaran adaptif. Pembelajaran adaptif mengedepankan pemberian pengalaman belajar yang dipersonalisasi terutama dalam lingkungan pembelajaran campuran dan online. Diaktifkan melalui inovasi teknologi seperti analisis pembelajaran dan pembelajaran berbasis mesin, pembelajaran adaptif mengacu pada teknologi atau sistem yang memantau kemajuan pelajar dan menggunakan data untuk terus memodifikasi konten pengajaran ke perilaku dan kebutuhan individu peserta didik. Sistem pembelajaran adaptif dapat terwujud dalam berbagai jenis, mulai dari sistem sederhana berdasarkan seperangkat aturan yang terbentuk sebelumnya hingga sistem yang kompleks dengan algoritma belajar mandiri.⁷⁰

Adaptive Learning adalah sistem yang mendukung pembelajaran yang disesuaikan dengan kapabilitas dan gaya belajar siswa. Personalisasi konten pembelajaran berdasarkan analisa data kebiasaan aktivitas belajar siswa memberikan efek yang signifikan terhadap

⁷⁰ Victoria Mirata et al, "*Challenges and Contexts in Establishing Adaptive Learning in Higher Education: Findings from a Delphi Study*", (*International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 2020), hlm. 1-2.

pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui model *Adaptive Learning* maka siswa akan belajar disesuaikan dengan profil individu siswa, latar belakang pendidikan, level kompetensi, gaya belajar dan kemampuan dasar saat akan memulai belajar.⁷¹

Model *adaptive learning* adalah model yang memberikan sebuah pelayanan atau pembelajaran sesuai dengan gaya yang dimiliki oleh seseorang, adapun beberapa gaya belajar yang umumnya dimiliki oleh manusia yaitu : Visual, Auditori, Kinestetik. Jadi dengan adanya model ini, kemampuan seseorang akan lebih meningkat karena dapat menyesuaikan dengan gaya apa yang dimilikinya. Jika kemudian model *adaptive learning* digabungkan dengan teknologi multimedia, maka dapat mengubah pola pikir siswa bahwa belajar juga dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Multimedia pembelajaran ini akan dibangun sangat interaktif dan tentunya didasari dengan model *adaptive learning* yang bertujuan agar suatu pembelajaran yang akan dilakukan tidak hanya dapat dilaksanakan di dalam kelas saja, tetapi juga bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun. Dengan hadirnya multimedia pembelajaran ini maka efek negatif dari adanya teknologipun dapat dikurangi.⁷²

⁷¹ Muhammad Qomarudin, Mustafa, Mochamad Abdul Basir, "Pengembangan Model Pembelajaran Adaptive Berdasarkan Teori Kecerdasan Majemuk", (Semarang: *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2018), hlm. 71.

⁷² Eka Putra, Andi Dahroni Budi Prayitno, "Penerapan Metode Adaptive Learning Untuk Pengembangan Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sains SD Berbasis Multimedia", (Jakarta: *Kilat*, 2021), hlm. 122.

Meskipun penggunaan pembelajaran adaptif dianggap sebagai tren—khususnya dalam penghargaan DLI (*Digital Learning Innovation*) 2018 yang berhasil menjadi pemenang—ada sedikit penelitian empiris yang dipublikasikan. Namun, bukti juga ditemukan melalui konferensi penting, laporan populer, dan teks yang diterbitkan. Misalnya, University of Central Florida dan Arizona State adalah pemenang penghargaan dan telah mempresentasikan upaya adopsi dan penelitian di beberapa konferensi utama, termasuk konferensi oleh OLC, *EDUCAUSE Learning Initiative (ELI)*, dan *WICHE Cooperative for Educational Technologies (WCET)*. *The Horizon Report and ShapingEDU* mengidentifikasinya sebagai tren. Saba dan Shearer (2018) menerbitkan sebuah teks yang diulas Ko (2018), dengan fokus, sebagian, pada pembelajaran adaptif dan model jarak transaksional Moore. Belum lagi, Dziuban dan Moskal dari University of Central Florida dan kolega mereka bertanggung jawab untuk menerbitkan studi empiris penelitian pembelajaran adaptif yang dikemas dalam analisis data.⁷³

2. *Open Education Resources (OER)*

Open Education Resources (OER) yang jika terjemahkan bebas dapat berarti sumber belajar terbuka merupakan salah satu alternatif yang sangat direkomendasikan oleh *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)* sebagai sumber belajar terbuka yang dapat dimanfaatkan baik untuk peserta didik maupun pendidik dalam proses belajar mengajar.

⁷³ Tanya Joosten et al, “*Digital Learning Innovation Trends*”, (AS: *Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0 International License*, 2020), hlm. 17.

Sumber belajar ini diperkenalkan pertama kali oleh UNESCO pada tahun 2002.⁷⁴ Berkembangnya OER merupakan bagian dari usaha global untuk membuat pengetahuan tersedia untuk semua orang. UNESCO mendefinisikan *Open Educational Resources* (OER) sebagai materi pengajaran, pembelajaran, dan penelitian dalam media apa pun - digital atau lainnya - yang berada dalam domain publik atau telah dirilis di bawah lisensi terbuka yang memungkinkan akses, penggunaan, adaptasi, dan redistribusi tanpa biaya oleh pihak lain dengan tidak ada atau pembatasan terbatas. OER merupakan bagian dari '*Open Solutions*' atau 'Solusi Terbuka', di samping *Free and Open Source software* (FOSS), *Open Access* (OA), *Open Data* (OD) dan *platform crowdsourcing*.⁷⁵

Senada dengan UNESCO, *The William and Flora Hewlett Foundation* mendefinisikan OER sebagai sumber belajar, mengajar, dan penelitian dalam bentuk digital yang ditawarkan secara terbuka dan bebas yang dapat digunakan oleh pendidik, peserta didik dan siapapun. OER meliputi materi belajar, modul, buku teks, video streaming, tes, perangkat lunak, dan alat-alat lain, materi dan teknik yang digunakan untuk mengakses pengetahuan. Lebih lanjut UNESCO menambahkan bahwa OER merupakan sumber belajar yang terbuka, bebas untuk dimodifikasi

⁷⁴ Fachria Marasabessy, Juhana, "Pemanfaatan *Open Education Resources* (Oer) Sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris", (Ternate, Universitas Terbuka Convention Center: *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII*, 2016), hlm. 392.

⁷⁵ Unesco, "*Open Educational Resources (OER)*", <https://en.unesco.org/themes/building-knowledge-societies/oer>, diakses pada hari Kamis, 21 Oktober 2021, pukul 21.00 WIB.

atau mengubah dan berlisensi terbuka. Sehingga setiap orang dapat memanfaatkan OER dengan mengkopi, memodifikasi, dan menyebarluaskan secara legal dan bebas. Pada awalnya OER dibentuk dengan berfokus pada materi yang berkaitan dengan pengajaran dan pembelajaran. Materi yang terdapat dalam OER saat itu misalnya sumber belajar terkait dengan pendidikan, materi sekolah dan perkuliahan, jurnal yang dapat diakses dengan bebas dan materi lain yang berhubungan dengan pendidikan. Namun seiring berjalannya waktu OER dapat dimanfaatkan semua orang yang tidak hanya bergelut dalam bidang pendidikan. Selanjutnya OER berkembang tidak hanya menyajikan content yang berupa materi namun juga menyediakan perangkat lunak dan sistem perizinan yang memungkinkan pengguna OER untuk mempublikasikan dan mengadopsi sumber materi. Sehingga dengan demikian sumber materi yang terdapat dalam OER mengalami perkembangan sesuai dengan kondisi yang ada.⁷⁶

OER menjadi tren terutama dalam berita dan media populer juga sebagai pemenang penghargaan DLI 2018. Fakultas dan institusi pendukung percaya bahwa OER sebagai alternatif buku teks dapat membantu mengurangi biaya pendidikan yang tinggi bagi siswa. Banyak fakultas dan institusi yang keluar dari pilihan buku teks mahal yang diterbitkan dan pindah ke OER. OER dilaksanakan dengan harapan positif mempengaruhi keberhasilan siswa. Meskipun populer di kalangan penerima penghargaan,

⁷⁶ Fachria Marasabessy, Juhana, "Pemanfaatan...", hlm. 392.

jumlah penelitian empiris yang dipublikasikan tidaklah banyak. Ada jurnal, *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, dengan fokus pada menerbitkan penelitian dalam pembelajaran terbuka dengan beberapa artikel penelitian empiris pada OER, tetapi sebagian besar penelitian terletak pada *Massive Open Online Courses* (MOOCs) baru-baru ini. Namun, OER ini populer di beberapa laporan dan penelitian. *The Horizon Report* mengidentifikasinya sebagai tren untuk tahun 2020. Baik pembelajaran adaptif dan OER adalah solusi menonjol yang difasilitasi oleh *Digital Courseware Adoptions* melalui kegiatan *DLI Awards*. Diharapkan bertambahnya penelitian empiris yang menghubungkan upaya dengan keberhasilan siswa yang akan diterbitkan di masa depan seiring dengan matangnya proyek inovasi dan memberikan hasil yang, seperti yang ditunjukkan dalam kasus penggunaan yang disaksikan selama penyerahan penghargaan dan sesi konferensi.⁷⁷

3. *Gamification and Game-based Learning*

Nick Pelling pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (*gamification*) di tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). *Gamification* adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat

⁷⁷ Tanya Joosten et al, "Digital Learning Innovation Trends"..., hlm. 18.

mahasiswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran. Gamifikasi adalah menggunakan unsur mekanik game untuk memberikan solusi praktis dengan cara membangun ketertarikan (*engagement*) kelompok tertentu. Secara lebih detil definisi gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah. Glover menyimpulkan bahwa gamifikasi memberikan motivasi tambahan untuk menjamin para peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran secara lengkap. *Engagement* dapat diartikan sebagai kesediaan untuk berpartisipasi, Frederick mendefinisikan *student engagement* sebagai tindakan metakonstruksi yang meliputi keterlibatan perilaku, emosi dan kognitif siswa dalam belajar.⁷⁸

Games based learning adalah jenis *serious game* yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran. Menurut Prasetya dkk, sebagaimana dikutip oleh Maulidina, menjelaskan bahwa *Game based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pebelajar yang menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis game memanfaatkan permainan digital sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan

⁷⁸ Heni Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran", (Universitas Nasional Jakarta: *Jurnal TICOM*, 2016), hlm. 2.

pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan.⁷⁹

Jadi, *gamification* adalah pembelajaran yang menggabungkan elemen game ke dalam kegiatan belajar (isi dan interaksi), penilaian, atau kursus. Contoh umum dari ini termasuk sistem poin dan lencana. Sedangkan pembelajaran berbasis game atau *Game based learning* adalah ketika game digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran. Pembelajaran ini sering dikaitkan dengan pembelajaran konsep untuk meningkatkan pengetahuan kognitif atau pembelajaran melalui kegiatan simulasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif, perilaku, dan afektif siswa yang sering paralel dengan situasi kehidupan nyata.⁸⁰

Meskipun kegiatan dan simulasi interaktif telah digunakan selama beberapa dekade dalam pendidikan pasca sekolah menengah, pembelajaran berbasis permainan dan gamifikasi pembelajaran terus menjadi tren dalam pendidikan tinggi selama dekade terakhir. Analisis data mengungkapkan banyak artikel empiris yang diterbitkan. Meningkatnya penyebaran permainan di kalangan anak-anak dan orang dewasa karena kemajuan teknologi dan internet, bersama dengan permainan menjadi fenomena sosial yang menarik perhatian para sarjana dan peneliti karena efeknya yang menarik, telah menyediakan pengujian

⁷⁹ Mochammad Arbayu Maulidina , Susilaningsih, Zainul Abidin, "Pengembangan *Game Based Learning* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", (Malang, *Jinotep*, 2018), hlm. 114.

⁸⁰ Tanya Joosten et al, "*Digital Learning Innovation Trends*"..., hlm. 19.

dalam pendidikan pasca sekolah menengah untuk mengajar, dan belajar, namun mengintegrasikan permainan atau permainan kursus bisa menjadi tantangan. Oleh karena itu, replikasi dan penskalaan pembelajaran berbasis game dan gamifikasi lambat, sementara minat terhadap gamifikasi tetap.⁸¹

4. *Massive Open Online Courses (MOOCs)*

MOOCs, perkembangan terbaru dalam pendidikan jarak jauh, pertama kali diperkenalkan pada tahun 2008 dan muncul sebagai mode pembelajaran yang populer pada tahun 2012. Pengembangan dari MOOCs berakar pada cita-cita keterbukaan dalam pendidikan; pengetahuan itu seharusnya dibagikan secara bebas dan keinginan untuk belajar harus dipenuhi tanpa demografis, ekonomi, dan kendala geografis. Berbeda dengan kursus online universitas tradisional, MOOCs berbeda dalam dua hal, yakni:

- a. Akses terbuka, siapa pun dapat berpartisipasi dalam kursus online secara gratis
- b. Skalabilitas, kursus dirancang untuk sejumlah besar peserta.⁸²

Namun, penyedia MOOCs menafsirkan fitur-fitur ini dengan cara yang berbeda dan tingkatan yang bervariasi. Beberapa MOOCs bersifat masif tetapi tidak terbuka; beberapa terbuka tapi tidak masif. Ada juga masalah terkait dengan lisensi dan izin MOOCs saat ini, ketentuan dan bagaimana ini

⁸¹ *Ibid.*, hlm. 19.

⁸² Victor Lim et al, "*Massive Open and Online Courses (MOOCs) and Open Education Resources (OER) in Singapore*", (Educational Technology Division, Ministry of Education, Singapore: *Journal Southeast Asian Ministers of Education Organization Secretariat (SEAMEO Secretariat)*, 2017), hlm. 2.

diselaraskan dengan komunitas OER. MOOCs tidak hanya perpanjangan dari pendekatan pembelajaran online yang ada, MOOCs juga menawarkan kesempatan untuk sebuah pemikiran baru tentang model bisnis baru yang mencakup elemen pendidikan terbuka. MOOCs berpotensi menurunkan biaya pendidikan tingkat universitas dan secara radikal mengganggu model pendidikan tinggi yang ada pendidikan. Akibatnya, ada minat yang tumbuh dan antusiasme yang signifikan kepada MOOCs dari pemerintah, lembaga dan asosiasi bisnis. Muncul sejumlah lembaga yang telah terlibat dalam eksperimen dengan MOOCs dengan tujuan akhir untuk memperluas akses dengan memasarkan MOOCs yang lebih besar untuk menumbuhkan aliran pendapatan baru. Banyak *International Humanitarian Law* (IHL) di seluruh dunia telah menanggapi persoalan untuk MOOCs ini. IHL telah berkumpul untuk membuat kursus mereka tersedia secara online dengan menyiapkan platform pembelajaran terbuka, seperti *Coursera* dan *edX*. Platform ini telah diluncurkan bekerja sama dengan *Ivy League*, universitas yang menawarkan kursus online gratis dan dengan sedikit biaya untuk sertifikasi. Dari semua penyedia MOOCs di seluruh dunia, menurut Valenzuela sebagaimana dikutip oleh Victor Lim et al, pada tahun 2016, *Coursera* memimpin dalam pendaftaran (35%) diikuti oleh *edX* (18%). Perusahaan multinasional, seperti: *Pearson* dan *Google*, juga berencana untuk mengadopsi pendekatan berbasis MOOCs sebagai

bagian dari langkah untuk terjun ke sektor pendidikan tinggi.⁸³

MOOCs memang meningkatkan profil pembelajaran online di seluruh dunia, tetapi mereka tidak mungkin menyelesaikan permasalahan inovasi pembelajaran digital untuk meningkatkan kesetaraan dalam pendidikan pasca sekolah menengah untuk siswa yang kurang terwakili seperti yang diusulkan beberapa pengusaha dan pendidik pada awalnya. Juga, mayoritas lembaga telah menyadari bahwa MOOCs bukanlah solusi untuk inovasi dalam pendidikan online. Namun, mereka masih memiliki tempat di pendidikan tinggi, berpotensi karena lebih banyak MOOCs yang ditawarkan sebagai bagian dari program sertifikat pascasarjana. Mereka dipasarkan dengan biaya atau biaya kuliah dan berperan untuk memenuhi tuntutan peningkatan keterampilan atau keterampilan ulang tenaga kerja yang menuntut permintaan ilmu data yang tinggi.⁸⁴

Temuan MOOCs sebagai tren bisa jadi merupakan hasil dari proses panjang yang diperlukan untuk mempublikasikan temuan penelitian atau karena ketersediaan data pembelajaran di MOOCs. Yang penting, MOOCs adalah penyedia kumpulan data substansial yang memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi penggunaan data untuk meningkatkan pemahaman tentang belajar. Meskipun sebagian besar MOOCs ini didorong oleh konten, temuan ini mengungkapkan bagaimana pemanfaatan

⁸³ Victor Lim et al, *"Massive Open and Online Courses..."*, hlm. 3.

⁸⁴ Tanya Joosten et al, *"Digital Learning Innovation Trends"...*, hlm. 20.

MOOCs secara tidak langsung, memahami pendidikan massal, memahami model pembelajaran MOOCs, dan untuk mendukung pelajar MOOCs, serta banyak lagi.⁸⁵

5. *Learning Management Systems (LMS) and Interoperability*

Menurut Amiroh, sebagaimana dikutip oleh Anggriawan, Program *Learning Management System (LMS)* atau *Course Management System (CMS)*, juga dikenal sebagai *Virtual Learning Environment (VLE)* merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan oleh kalangan pendidik, baik universitas/perguruan tinggi dan sekolah sebagai media pembelajaran online berbasis internet (*e-learning*). *Learning Management System (LMS)* merupakan suatu aplikasi atau software yang digunakan untuk mengelola pembelajaran online yang meliputi beberapa aspek yaitu materi, penempatan, pengelolaan, dan penilaian. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya LMS adalah software yang berisi fitur-fitur yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan LMS dosen atau guru dapat mengelola kelas dan bertukar informasi dengan siswa. Selain itu, akses terhadap materi pembelajaran yang berlangsung dalam kurun waktu yang telah ditentukan juga dapat dilakukan.⁸⁶

Fitur-fitur yang tersedia dalam LMS untuk institusi pendidikan adalah sebagai berikut: (1)

⁸⁵ *Ibid.*, hlm. 20.

⁸⁶ Fandy Septia Anggriawan, "Pengembangan *Learning Management System (LMS)* Sebagai Media Pembelajaran untuk Sekolah Menengah Sederajat", (Jakarta: *Jurnal Tata Rias*, 2019), hlm. 3.

Pengelolaan hak akses pengguna (*user*), (2) Pengelolaan *courses*, (3) Pengelolaan bahan ajar (*resource*), (4) Pengelolaan aktifitas, (5) Pengelolaan nilai, (6) Penampilkan nilai, (7) Pengelolaan visualisasi *e-learning*, sehingga bisa diakses dengan *web browser*. Sebagian besar LMS berbasis web, dibangun dengan menggunakan berbagai platform pengembangan, seperti *Java/J2EE*, *Microsoft.NET* atau *PHP*. Mereka biasanya mempekerjakan penggunaan data base seperti *MySQL*, *Microsoft SQL Server* atau *Oracle* sebagai "*back-end*". Meskipun sebagian besar sistem secara komersial dikembangkan dan memiliki lisensi perangkat lunak komersial ada beberapa sistem yang memiliki lisensi "*open source*". Terdapat beberapa jenis LMS yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di antaranya adalah *Edmodo*, *Schoology*, *Learnboos*, *Moodle* dan lain-lain.⁸⁷

Learning Management System (LMS) dan interoperabilitasnya adalah tren dalam inovasi. Karena itu beberapa sistem pertama yang diubah menjadi LMS dikembangkan pada tahun 1990-an, namun, LMS masih menjadi tren di media populer. Contohnya, *EDUCAUSE* membahas inovasi dan dalam menggambarkan pergeseran tenaga kerja menekankan pentingnya LMS dan hubungan vendor serta kebutuhan akan pemahaman yang lebih besar tentang LMS oleh tenaga kerja IT.⁸⁸

Selain itu, *DLI award* menemukan bahwa LMS dan kemampuan LMS untuk mengintegrasikan *courseware* digital di dalam

⁸⁷ Fandy Septia Anggriawan, "Pengembangan...", hlm. 3.

⁸⁸ Tanya Joosten et al, "*Digital Learning Innovation Trends*"..., hlm. 21.

sistem dan di dalam situs kursus itu penting. Fakultas melaporkan bahwa itu adalah persyaratan dan LSM dikembangkan ke rencana kursus berdasarkan fungsionalitas yang diasumsikan ini, tetapi hambatan sering kali mencegah penggunaan interoperabilitas, namun alternatif ini telah dieksplorasi. Juga, banyak jurnal penelitian terus mempublikasikan artikel yang memeriksa berbagai fungsi teknologi LMS atau untuk membahas secara umum bagaimana manajemen dari LMS dapat membantu siswa yang berisiko menjadi lebih sukses.⁸⁹

6. *Mobility and Mobile Devices*

Perangkat seluler atau *mobile devices* adalah perangkat tidak terikat yang menawarkan komunikasi seluler termasuk suara dan data. Generasi *mobile devices* bergerak dari 4G dominan atau generasi ke-4 ke 5G dan nirkabel generasi berikutnya, WiFi. Dengan adopsi yang luas dari perangkat seluler, kecepatan datanya yang cepat, dan banyaknya aplikasi yang tersedia, perangkat seluler telah menjadi perpanjangan dari siswa. Penggunaan perangkat seluler untuk mengakses pembelajaran dan harapan interaktivitas mulus sangat mempengaruhi pembelajaran digital. Perangkat seluler dan mobilitas merupakan tren yang dominan, sebagian karena penggunaan sosial dari teknologi ini. Hampir setiap siswa datang melalui pintu dengan perangkat seluler. Banyak anak menggunakan ponsel untuk hiburan dan pembelajaran juga. Penggunaan perangkat seluler di dalam universitas dan di seluruh negara oleh kelompok demografis tertentu patut diperhatikan,

⁸⁹ *Ibid.*, hlm. 21.

dan ada beberapa laporan yang menyebut ponsel sebagai tren untuk ditonton. Juga, siswa menggunakan *courseware* dan teknologi ini dipengaruhi oleh perangkat seluler mereka. Memastikan kegunaan dan aksesibilitas dari perangkat seluler sangat penting untuk pembelajaran dan kepuasan siswa. Seperti apa yang dapat ditemukan dalam artikel penelitian, mendukung klaim ini. Kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk memanfaatkan aplikasi perangkat seluler dan/atau fungsionalitas lebih sulit untuk dirancang, dikembangkan, dan ditingkatkan. Seringkali, aktivitas pembelajaran seluler ini termasuk berbasis game atau gamified pembelajaran atau interaktif lainnya, seperti sistem respon siswa atau *scavenger hunts*. Jenis kegiatan pembelajaran ini dirancang khusus untuk keuntungan mobilitas dan fungsionalitas terkait tidak diungkapkan sebagai tren dalam analisis.⁹⁰

Konsep *mobile learning* telah muncul seiring dengan adanya transformasi *techno-social* ICT. Mobilitas teknologi, mobilitas pembelajar, dan mobilitas belajar adalah tiga dasar penting dari M-learning. Pesatnya perkembangan teknologi komputer, perangkat *mobile*, dan teknologi nirkabel ditambah dengan meningkatnya tuntutan pembelajar untuk belajar telah menyebabkan pertumbuhan dalam penggunaan *mobile learning* di sekolah, lembaga pendidikan tinggi dan berbagai tempat kerja.⁹¹

Ada enam kategori dari *mobile learning*, yaitu:

- a) *technology-driven mobile learning*: Beberapa

⁹⁰ Tanya Joosten et al, "Digital Learning Innovation Trends"..., hlm. 22.

⁹¹ Munir, *Pembelajaran Digital...*, hlm. 71.

inovasi teknologi spesifik ditempatkan dalam suasana akademik untuk menunjukkan kelayakan teknis dan kemungkinan pembelajaran; b) miniatur portable *e-learning*: *Mobile*, nirkabel, dan teknologi genggam digunakan untuk memberlakukan pendekatan dan solusi yang sudah digunakan dalam 'konvensional' *e-learning*; c) kelas belajar terhubung: *Mobile*, nirkabel, dan teknologi genggam digunakan dalam pengaturan ruang kelas untuk mendukung pembelajaran kolaboratif; d) informal, personalisasi, terkondisikan *mobile learning*: *Mobile*, nirkabel, dan teknologi genggam yang ditingkatkan dengan fungsi tambahan, seperti *video capture*, dan disebarakan untuk memberikan pendidikan pengalaman yang lain akan sulit atau tidak mungkin; e) dukungan pelatihan ponsel: *Mobile*, nirkabel, dan teknologi genggam digunakan untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi pekerja dengan memberikan informasi dan dukungan; f) *remote mobile learning*: *Mobile*, nirkabel, dan teknologi genggam yang digunakan untuk mengatasi tantangan lingkungan dan infrastruktur untuk memberikan dan mendukung pendidikan di daerah-daerah di mana 'konvensional' *e-learning* teknologi akan gagal.⁹²

LMS dan perangkat seluler tampaknya menjadi dua bahan pokok dalam inovasi digital yang terus memiliki adopsi yang luas dan implikasi bagi siswa yang sedang belajar. Keduanya adalah teknologi inti dan komponen infrastruktur di seluruh institusi pasca sekolah menengah yang memengaruhi harapan siswa dan

⁹² *Ibid.*, hlm. 70-71.

berkesinambungan dengan pengalaman belajar mereka.⁹³

C. Kesimpulan

Dari pembahasan di atas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa tren inovasi pembelajaran digital, seperti:

Adaptive Learning yang merupakan sistem pendukung pembelajaran yang disesuaikan dengan kapabilitas dan gaya belajar siswa. Jika kemudian model *adaptive learning* digabungkan dengan teknologi multimedia, maka dapat mengubah pola pikir siswa bahwa belajar juga dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan. *Adaptive Learning* dapat menjadi perwujudan dari kurikulum humanis yang memerhatikan karakteristik belajar individu peserta didik secara personal. Hal ini penulis anggap sangat relevan dengan kurikulum 2013 sekarang ini.

Open Education Resources (OER) yang jika terjemahkan bebas dapat berarti sumber belajar terbuka yang dapat dimanfaatkan baik untuk peserta didik maupun pendidik dalam proses belajar mengajar. OER dapat menjadi inovasi untuk berbagai sumber belajar digital yang dapat diakses secara bebas. Hal itu menurut penulis sangat membantu dunia pendidikan terutama jika dimanfaatkan dalam pembelajaran dari rumah.

Gamification atau pembelajaran yang menggabungkan elemen game ke dalam kegiatan belajar (isi dan interaksi), penilaian, atau kursus, serta *Game based learning* yang berarti game digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran menjadi tren inovasi pembelajaran digital selanjutnya. Melalui *Gamification* dan *Game based learning* guru dapat menciptakan

⁹³ Tanya Joosten et al, "Digital Learning Innovation Trends"..., hlm. 22.

pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hal itu dapat menjadi salah satu ide untuk mengatasi masalah kebosanan siswa saat belajar dari rumah. Tentunya agar tetap efektif, permainan harus dirancang dan disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan peserta didik.

MOOCs adalah penyedia kumpulan data substansial yang memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi penggunaan data untuk meningkatkan pemahaman tentang belajar. Sama halnya dengan OER, MOOCs juga sangat membantu peserta didik maupun seorang peneliti untuk mencari referensi bacaan secara digital. Bedanya, MOOCs sering kali tersedia dalam bentuk berbayar, sehingga tak semua orang dapat menggunakannya.

Learning Management System (LMS) merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan oleh kalangan pendidik, baik universitas/ perguruan tinggi dan sekolah sebagai media pembelajaran online berbasis internet (*e-learning*). LSM bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran jarak jauh. Terdapat beberapa jenis LMS yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di antaranya adalah *Edmodo*, *Schoology*, *Learnboos*, *Moodle* dan lain-lain.

Mobile devices adalah perangkat tidak terikat yang menawarkan komunikasi seluler termasuk suara dan data. *Mobile devices* bergerak dari 4G dominan atau generasi ke-4 ke 5G dan nirkabel generasi berikutnya, WiFi. Perangkat seluler dan mobilitas merupakan tren yang dominan, sebagian karena penggunaan sosial dari teknologi ini. Hampir setiap siswa menggunakan perangkat seluler, sehingga pembelajaran dengan perangkat seluler sangat relevan dengan perkembangan teknologi sekarang dan dapat menjadi tren dimana-mana dengan adanya *mobile learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriawan, Fandy Septia. 2019. "Pengembangan *Learning Management System (LMS)* Sebagai Media Pembelajaran untuk Sekolah Menengah Sederajat". Jakarta: *Jurnal Tata Rias*.
- Joosten, Tanya, et al. 2020. "*Digital Learning Innovation Trends*". AS: *Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0 International License*.
- Jusuf, Heni. 2016. "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran". Universitas Nasional Jakarta: *Jurnal TICOM*.
- Lim, Victor, et al. 2017. "*Massive Open and Online Courses (MOOCs) and Open Education Resources (OER) in Singapore*". Educational Technology Division, Ministry of Education, Singapore: *Journal Southeast Asian Ministers of Education Organization Secretariat (SEAMEO Secretariat)*
- Marasabessy, Fachria; Juhana. 2016. "Pemanfaatan Open Education Resources (Oer) Sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris". Ternate: Universitas Terbuka Convention Center: *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII*.
- Maulidina, Mochammad Arbayu; Susilaningih; Abidin, Zainul. 2018. "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Malang: *Jinotep*.
- Mirata, Victoria, et al. 2020. "*Challenges and Contexts in Establishing Adaptive Learning in Higher Education*:"

Findings from a Delphi Study". International Journal of Educational Technology in Higher Education.

Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.

Putra, Eka; Prayitno, Andi Dahroni Budi. 2021. "Penerapan Metode Adaptive Learning Untuk Pengembangan Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sains SD Berbasis Multimedia". Jakarta: *Kilat*.

Qomarudin, Muhammad; Mustafa; Basir, Mochamad Abdul. 2018. "Pengembangan Model Pembelajaran Adaptive Berdasarkan Teori Kecerdasan Majemuk". Semarang: *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*.

Unesco. "Open Educational Resources (OER)", <https://en.unesco.org/themes/building-knowledge-societies/oer> Diakses pada hari Kamis, 21 Oktober 2021, pukul 21.00 W

BAB 7

INSTRUMEN PEMBELAJARAN DI MASA SEBELUM PANDEMI, PANDEMI DAN PASCA PANDEMI

Muhammad Faqih Firdaus
NIM. 5320005

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Fakultas Pascasarjana
Institut Agama Islam Negeri Pekalongan

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya di Indonesia. Perubahan penting yang telah terjadi dalam dunia pendidikan di Indonesia salah satunya adalah perubahan kurikulum, telah kita ketahui bersama perubahan kurikulum juga diikuti perubahan perangkat pembelajaran salah satunya RPP. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan pegangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran baik di kelas, laboratorium, dan/atau lapangan untuk setiap Kompetensi Dasar. Oleh karena itu, apa yang tertuang di dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memuat hal-hal yang langsung berkaitan dengan aktivitas pembelajaran dalam upaya pencapaian penguasaan suatu Kompetensi Dasar.

Guru yang baik akan berusaha sedapat mungkin agar pembelajarannya berhasil. Salah satu faktor yang dapat membawa keberhasilan itu, adalah adanya perencanaan pembelajaran yang dibuat guru sebelumnya. Melalui perencanaan yang maksimal,

seorang guru dapat menentukan strategi apa yang digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Perencanaan dapat menghindarkan kegagalan pembelajaran.

Pembelajaran sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa pasti akan menghadapi beberapa masalah pembelajaran. Hal tersebut akan berdampak pada kegagalan pembelajaran. Melalui perencanaan yang baik, setidaknya dapat mengantisipasi atau meminimalisir permasalahan-permasalahan yang nantinya akan muncul, sehingga pembelajaran berjalan normal dan keberhasilan pembelajaran tercapai.

Perencanaan dapat membuat pembelajaran berlangsung secara sistematis. Proses pembelajaran tidak berlangsung seadanya, akan tetapi berlangsung secara terarah dan terorganisir. Dengan demikian guru dapat menggunakan waktu secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan keberhasilan pembelajaran. Hal tersebut dapat berlangsung melalui perencanaan pembelajaran yang baik.

Dalam perkembangannya RPP telah mengalami perubahan dikarenakan menyesuaikan dengan kebutuhan guru dan penyempurnaan kurikulum yang digunakan. Di masa pandemi ini RPP yang digunakan sangat berbeda dengan masa sebelum pandemi hal ini dikarenakan RPP memang bersifat fleksibel dan menyesuaikan kebutuhan guru untuk mensiasati tercapainya tujuan pembelajaran.

B. Pembahasan

Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada suatu silabus atau rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu

pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi dasar (KD). Setiap guru di SD/MI berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa dan aktivitas belajar siswa tersebut dapat terjadi dengan direncanakan (*hy designed*). Perencanaan merupakan aktivitas pendidikan dimana pembelajaran ada di dalamnya yang secara sadar dirancang untuk membantu siswa dalam mengembangkan potensi dirinya melalui sejumlah kompetensi yang diacunya dalam setiap proses pembelajaran yang diikutinya. Dengan demikian, inti dari perencanaan pembelajaran adalah proses memilih, menetapkan dan mengembangkan, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran, menawarkan bahan ajar, menyediakan pengalaman belajar yang bermakna, serta mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran dalam mencapai hasil pembelajarannya.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar. RPP paling luas mencakup 1 (satu) kompetensi dasar yang meliputi 1 (satu) atau beberapa indikator untuk 1(satu) kali pertemuan atau lebih. Berdasarkan Permendiknas No 41 Tahun 2007

tertanggal 23 Nopember 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, bahwa pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD) (BS NP, 2007). RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan pelajaran di satuan pendidikan.⁹⁴

Bunghart dan Trull dalam (Sagala : 2003) menyatakan bahwa Perencanaan adalah awal dari semua proses yang rasional, dan mengandung sifat optimisme yang didasarkan atas kepercayaan bahwa akan dapat mengatasi berbagai macam permasalahan dalam konteks pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang diartikan sebagai proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan atau metode pembelajaran, dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa satu semester yang akan datang untuk mencapai tujuan yang ditentukan.

RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan pelajaran di satuan pendidikan.⁹⁵

Tujuan rencana pelaksanaan pembelajaran adalah untuk:

⁹⁴ *Permendiknas No. 21 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.*, t.t.

⁹⁵ Masnur Muslich, *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*, cet 2, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), hal. 53, t.t.

1. Mempermudah, memperlancar dan meningkatkan hasil proses belajar mengajar.
2. Memberi kesempatan bagi pendidik untuk merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik, kemampuan pendidik dan fasilitas yang dimiliki sekolah.
3. Dengan menyusun rencana pembelajaran secara profesional, sistematis dan berdaya guna, maka guru akan mampu melihat, mengamati, menganalisis, dan memprediksi program pembelajaran sebagai kerangka kerja yang logis dan terencana.⁹⁶

RPP di susun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Secara umum, kalau dilihat dari konteks pelaksanaan pembelajaran (yang telah dijelaskan di awal), sangat jelas terlihat bahwa karakteristik pembelajaran meliputi 3 hal yaitu:

1. Perencanaan pembelajaran merupakan hasil dari proses berfikir, artinya suatu perencanaan pembelajaran disusun tidak asal asalan akan tetapi disusun dengan mempertimbangkan segala aspek yang mungkin dapat berpengaruh, di samping disusun dengan mempertimbangkan segala sumber daya yang tersedia yang dapat mendukung terhadap keberhasilan proses pembelajaran.
2. Perencanaan pembelajaran disusun untuk mengubah perilaku siswa sesuai dengan tujuan yang dicapai. Ini berarti fokus utama dalam perencanaan pembelajaran adalah ketercapaian tujuan.

⁹⁶ Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran*, CV Wacana Prima, Bandung, 2009, hlm 184, t.t.

3. Perencanaan pembelajaran berisi tentang rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan. Oleh karena itulah, perencanaan pembelajaran dapat berfungsi sebagai pedoman dalam mendisain pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.⁹⁷

Didalam masa pandemi ini preangkat pembelajaran mengalami perubahan, hal ini untuk memudahkan guru untuk melaksanakan pembelajaran.

Komponen-komponen dan Langkah Pembuatan RPP Langkah-langkah minimal dari penyusunan RPP dimulai dari mencantumkan identitas RPP, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian. Setiap komponen mempunyai arah pengembangan masing-masing, namun semuanya merupakan suatu kesatuan.

Komponen-komponen rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menurut permendiknas Nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses terdiri dari :

1. Identitas mata pelajaran. Meliputi : satuan pendidikan, kelas, semester, program/program keahlian, mata pelajaran atau tema pelajaran, jumlah pertemuan
2. Standar kompetensi. Standar kompetensi merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/ atau semester pada suatu mata pelajaran
3. Kompetensi dasar. Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai

⁹⁷ Handi Prastowo , *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm.56, t.t.

peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran

4. Indikator pencapaian kompetensi. Indikator kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan/ atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan
5. Tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar
6. Materi ajar. Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi
7. Alokasi waktu. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar
8. Metode pembelajaran. Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran.
9. Kegiatan pembelajaran.

- a. Pendahuluan
 - b. Inti
 - c. Penutup
10. Penilaian hasil belajar
11. Sumber belajar

Format dan Model RPP Kurikulum 2013

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan :

Kelas/Semester :

Tema :

Sub Tema :

Waktu :.....x..... menit x 6 hari

A. Kompetensi Inti

.....

B. Kompetensi Dasar

.....

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

.....

D. Deskripsi Materi Pembelajaran

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

.....

Pertemuan 2

.....

Pertemuan 3

.....

Pertemuan 4

.....

Pertemuan 5

.....

Pertemuan 6

.....
F. Penilaian

.....
G. Media, Alat, dan Sumber Belajar

.....
Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

(.....)

(.....)

Format dan model RPP ktsp

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran :

Satuan Pendidikan :

Kelas/Semester :

Pertemuan Ke :

Alokasi Waktu :

Jam pembelajaran :

Kompetensi dasar :

1.

2.

Indikator :

1.1

1.2

Tujuan Pembelajaran :

1.

2.

Materi standar :

1.

2.

Metode Pembelajaran :

1.

2.

Kegiatan Pembelajaran :

1. Kegiatan awal (Pembukaan)

a.

b.

2. Kegiatan inti (Pembentukan Kompetensi)

a.

b.

3. Kegiatan akhir (Penutup)

a.

b.

Sumber belajar :

1.

.

2.

Penilaian

Tes tulis :

a. Kinerja (Performansi) :

b. Produk :

c. Penugasan/Proyek :

d. Portopolio: :

Mengetahui

Kepalasekolah

Guru

(.....)

(.....)

Perangkat Pembelajaran 1 lembar

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan :

Kelas/Semester :

Tema :

Sub Tema :

Pembelajaran :

Alokasi Waktu :

Tujuan Pembelajaran :

Langkah-Langkah Pembelajaran :

Penilaian Pembelajaran :

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 6 Blahbatuh

Kelas/Semester : IV/II

Tema : Cita-Citaku

Sub Tema : Aku dan Cita-Citaku

Pembelajaran : 1

Alokasi Waktu : 6 x 35 menit

Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri puisi dengan

benar.

2. Melalui kegiatan membuat kesimpulan, siswa dapat menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi secara terperinci.
3. Melalui kegiatan melakukan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan baik.
4. Melalui kegiatan menyusun gambar tahapan siklus hidup hewan dan tumbuhan, siswa mampu membuat skema siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan benar.

Langkah-Langkah Pembelajaran :

Kegiatan Pendahuluan

1. Siswa bersama guru mengucapkan salam
2. Siswa bersama guru berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran
3. Guru memberikan siswa apersepsi berkaitan dengan gambar pada halaman 1
4. dengan memberikan pertanyaan (Apakah anak-anak memiliki cita-cita?)
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran dan cakupan materi

Kegiatan Inti

1. Siswa mengamati beberapa gambar kegiatan yang dilakukan oleh berbagai profesi
2. Siswa lalu mencoba mengidentifikasi keahlian-keahlian yang dibutuhkan oleh profesi
3. Siswa menyampaikan hasil pekerjaannya di depan kelas
4. Siswa membaca puisi berjudul "Cita-citaku" (**Muatan: Bahasa Indonesia**)
5. Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan ciri-ciri teks (**Muatan: Bahasa Indonesia**)
6. Siswa menyajikan hasil diskusi dalam bentuk sebuah kesimpulan tentang ciri-ciri puisi (**Muatan: Bahasa**

Indonesia)

7. Siswa membaca teks tentang cita-cita mulia menjadi seorang dokter hewan
8. Guru mengaitkan teks dokter hewan (muatan Bahasa Indonesia) dengan siklus hidup hewan (muatan IPA) dengan memberi pertanyaan
9. Siswa bersama kelompoknya mengamati gambar pada halaman 8 tentang siklus hidup hewan (**Muatan: IPA**)
10. Siswa menyusun bersama kelompoknya gambar-gambar tahapan siklus hidup hewan dengan benar (**Muatan: IPA**)
11. Siswa menyampaikan hasil pekerjaannya di depan kelas (**Muatan: IPA**)

Kegiatan Penutup

1. Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
2. Guru memberikan penguatan dan perbaikan pada pendapat siswa yang masih keliru
3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti (refleksi)
4. Guru memberikan evaluasi
5. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya

Penilaian Pembelajaran :

- Penilaian sikap (afektif) menggunakan teknik observasi.
- Penilaian pengetahuan (kognitif) menggunakan penugasan dan tes.
- Penilaian keterampilan (psikomotor) menggunakan penilaian kinerja.

Mengetahui

Kepala Sekolah

...../.....

Guru Kelas IV

**Instrumen dan Pedoman Penskoran dapat diletakkan pada lampiran*

1. Satuan Pendidikan, Kelas/Semester, Tema, Sub Tema, dan Pembelajaran dibuat sesuai dengan rencana pembelajaran. Alokasi waktu disesuaikan dengan jadwal kegiatan dan jumlah kegiatan pembelajaran (harus dikali 35 menit berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah)

A. Persyaratan Pelaksanaan Proses Pembelajaran

1. Alokasi Waktu Jam Tatap Muka Pembelajaran

- a. SD/MI : 35 menit
- b. SMP/MTs : 40 menit
- c. SMA/MA : 45 menit
- d. SMK/MAK : 45 menit

diaryguru.com

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran tidak perlu dibuat sendiri, melainkan bisa dikutip dari buku guru. Tujuan pembelajaran pada buku guru sudah lengkap, memuat Audiens, Behavior, Condition, dan Degree.



diaryguru.com

Fokus Pembelajaran: Bahasa Indonesia dan IPA

Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri puisi dengan benar.
2. Melalui kegiatan membuat kesimpulan, siswa dapat menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi secara terperinci.
3. Melalui kegiatan melakukan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan baik.
4. Melalui kegiatan menyusun gambar tahapan siklus hidup hewan dan tumbuhan, siswa mampu membuat skema siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan benar.

Contoh :

3. Melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri puisi dengan benar.

Penjabaran:

Audiens	Siswa
Behavior	Mampu mengidentifikasi ciri-ciri puisi
Condition	Melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi
Degree	Dengan benar

Audiens	yang diharapkan belajar
Behavior	kemampuan yang diharapkan
Condition	dalam keadaan tertentu yang mampu Langkah Pembelajaran Langkah pembelajaran dibuat berdasarkan langkah-langkah pembelajaran yang ada di buku guru. Guru harus mampu memangkas atau mengembangkan langkah-langkah

	pembelajaran tersebut sehingga singkat dan jelas tanpa menghilangkan makna pembelajaran. Buku siswa diperlukan untuk memudahkan guru untuk memangkas atau mengembangkan langkah pembelajaran. membuat siswa memiliki kemampuan
Degree	tingkat kemampuan yang diharapkan

Langkah-Langkah Pembelajaran

diaryguru.com

Kegiatan Pembuka

- Siswa mengamati gambar yang terdapat pada halaman 1 tentang seorang anak yang sedang membayangkan cita-citanya. Dengan bimbingan guru siswa membahas tentang berbagai pekerjaan yang menjadi cita-cita antara lain menjadi seorang guru, arsitek, dokter hewan, penyanyi, dan pilot.
- Guru mengaitkan kegiatan ini dengan judul tema Cita-Citaku dan judul Subtema Aku dan Cita-Citaku
- Guru dapat memberikan beberapa pertanyaan untuk menstimulus ketertarikan siswa tentang topik Cita-Citaku.

Pertanyaan:

Apakah yang dimaksud dengan cita-cita?
 Apakah kamu memiliki cita-cita?
 Apakah cita-citamu?



Subtema 1: Aku dan Cita-Citaku 5

BUKU GURU



BUKU SISWA

Contoh:

Langkah pembelajaran pada buku :

Siswa mengamati gambar yang terdapat pada halaman 1 tentang seorang anak yang sedang membayangkan cita-citanya. Dengan bimbingan guru siswa membahas tentang berbagai pekerjaan yang menjadi cita-cita antara lain menjadi seorang guru, arsitek, dokter hewan, penyanyi, dan pilot.

Guru memberikan siswa apersepsi berkaitan dengan gambar pada halaman 1 dengan memberikan pertanyaan (Apakah anak-anak memiliki cita-cita?) Langkah-langkah pembelajaran dijabarkan menjadi tiga yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Guru dapat mengelompokkan setiap kegiatan dengan berpedoman pada Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Peraturan tersebut memuat,

a. Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru wajib:

- 1) menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;
- 2) memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional, serta disesuaikan dengan karakteristik dan jenjang peserta didik;
- 3) mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;
- 4) menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai; dan
- 5) menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Pemilihan pendekatan tematik dan /atau tematik terpadu dan/atau saintifik dan/atau inkuiri dan penyingkapan (discovery) dan/atau pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (project based learning) disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jenjang pendidikan.

c. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi:

- 1) seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung

- maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung;
- 2) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
 - 3) melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok; dan
 - 4) menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.⁹⁸
3. Penilaian Pembelajaran

Penggunaan RPP 1 lembar, bertujuan agar guru menjadi lebih fleksibel dalam melaksanakan pembelajaran di masa pandemi. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Penilaian proses pembelajaran menggunakan pendekatan penilaian otentik (*authentic assesment*) yang menilai kesiapan peserta didik, proses, dan hasil belajar secara utuh. Evaluasi proses pembelajaran dilakukan saat proses pembelajaran dengan menggunakan alat: lembar pengamatan, angket sebaya, rekaman, catatan anekdot, dan refleksi.⁹⁹ Evaluasi hasil pembelajaran dilakukan saat proses pembelajaran dan di akhir satuan pelajaran dengan menggunakan metode dan alat: tes lisan/perbuatan, dan tes tulis. Hasil evaluasi akhir diperoleh dari gabungan evaluasi proses dan evaluasi hasil pembelajaran.

Berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah ada, guru harus mengisi dengan sedikitnya 13 komponen dalam RPP, namun kini

⁹⁸ "https://www.diaryguru.com/2020/04/cara-membuat-rpp-1-halaman_18.html," t.t.

⁹⁹ Permendikbud. (2016) *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*, t.t.

komponen panjang tersebut hanya menjadi tiga komponen utama. Tiga komponen utama itu dimuat dalam satu lembar jauh lebih sedikit dibandingkan belasan lembar yang selama ini harus diisi. RPP yang ada selama ini hanya membebani guru. Berbagai format RPP mulai sejak kurikulum diterapkan sampai kurtilas revisi sudah mengalami berbagai perubahan konsep. Istilahnya juga mengalami berbagai perubahan. Tujuannya tetap sama yaitu perencanaan pembelajaran sebelum masuk kelas.

Konsep RPP dengan format yang sudah ada selama ini dianggap bersifat kaku. Selain itu format yang ada terlalu banyak dengan adanya 13 komponen dalam satu RPP. Kemudian guru menyusun sendiri RPP per Kompetensi Dasar (KD) sesuai bidang studi yang diampunya. Misalnya jika seorang guru matematika mengajar di kelas VI dengan total ada 8 Kompetensi Dasar. Setiap Kompetensi Dasar harus dibuat dengan 13 komponen lengkap dalam satu RPP, maka setiap RPP per Kompetensi Dasar jumlah halamannya bisa lebih dari 20 lembar. Dengan kasus seperti contoh tersebut, maka akan menghabiskan waktu guru yang sangat banyak. Apalagi ketika adanya perubahan kurikulum dengan adanya penambahan materi sehingga harus dilakukan revisi sesuai dengan kebutuhan. Saat itu juga suatu keharusan maka dengan berbagai cara harus dibuat. Padahal tugas guru bukan hanya melakukan perencanaan pembelajaran saja melainkan harus melakukan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Hal yang penting dalam sebuah RPP bukan tentang penulisannya, melainkan tentang proses refleksi guru terhadap pembelajaran yang terjadi, dengan RPP itu sendiri guru dapat melakukan refleksi

terhadap pembelajaran di kelas. Selain dapat memperbaiki kinerjanya di kemudian hari, penyusunan RPP secara efisien dan efektif dilakukan agar guru memiliki banyak waktu untuk mempersiapkan dan mengevaluasi proses pembelajaran. RPP bukan hanya sekedar administrasi yang perlu dilakukan guru dengan mengisi puluhan halaman. Namun refleksi yang dimaksud adalah apakah hal yang ingin disampaikan sudah dengan baik tersampaikan kepada peserta didik atau belum. Pada hakekatnya penulisan RPP dilakukan secara efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas SDM anak-anak negeri.¹⁰⁰

C. PENUTUP

Penggunaan inovasi RPP 1 lembar sesuai instruksi dari Mendikbud nomor 14 tahun 2019 tertanggal 13 Desember 2019 merupakan salah satu terobosan baru yang dilakukan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim, ia menyebutkan penyederhanaan RPP ini didedikasikan untuk para guru agar meringankan beban administrasi guru, di masa pandemi ini penggunaan RPP 1 lembar ini sangat efektif karna isinyapun sangat fleksibel dibandingkan dengan RPP sebelumnya yang berlembar-lembar. Diharapkan guru dapat lebih fokus mengajar dan beban administrasi menjadi lebih ringan bagi guru tanpa mengurangi tujuan pembelajaran dan hasil pembelajaran yang dituju.

¹⁰⁰ ["https://bdksemarang.kemenag.go.id/berita/rpp-satu-lembar-dalam-merdeka-belajar,"](https://bdksemarang.kemenag.go.id/berita/rpp-satu-lembar-dalam-merdeka-belajar/) t.t.

DAFTAR PUSTAKA

Handi Prastowo , Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm.56, t.t.

“<https://bdksemarang.kemenag.go.id/berita/rpp-satu-lembar-dalam-merdeka-belajar>,” t.t.

“https://www.diaryguru.com/2020/04/cara-membuat-rpp-1-halaman_18.html,” t.t.

Lukmanul Hakim, Perencanaan Pembelajaran, CV Wacana Prima, Bandung, 2009, hlm 184, t.t.

Masnur Muslich, Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual, cet 2, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), hal. 53, t.t.

Permendikbud. (2016) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, t.t.

Permendiknas No. 21 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah., t.t.

BAB 8

TREN INOVASI METODE PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIPPED CLASSROOM*

Lilis Mulyawati
NIM. 5320003

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Fakultas Pascasarjana
Institut Agama Islam Negeri Pekalongan

A. Pendahuluan

Dalam rangka menghadapi tantangan era industri 4.0, saat ini dunia pendidikan dituntut harus mampu menyiapkan berbagai macam strategi, salah satu diantaranya adalah dengan memperkaya variasi metode pembelajaran. *Flipped Classroom* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dinilai menempati posisi yang istimewa pada saat ini. Sebenarnya metode *flipped classroom* ini bukanlah metode baru dalam dunia pendidikan, akan tetapi setelah kemunculannya di tahun 2000an yang menghebohkan, metode ini berhasil merambat ke seluruh dunia dan menjangkiti sistem pendidikan nasional di berbagai negara.

Metode *flipped classroom* ini dinilai banyak memiliki kelebihan, sehingga banyak para direktur sekolah dan supervisor pendidikan berlomba-lomba memakai metode ini. Namun, di Negara berkembang seperti Indonesia, masih mengalami banyak kekurangan dalam penerapan metode *flipped classroom* ini, karena kurangnya fasilitas yang tersedia.¹⁰¹

¹⁰¹ <https://www.esaiedukasi.com/2019/02/kontroversi-metode-flipped-classroom.html> diakses tanggal 23 Oktober 2021

Sesuai kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) mulai tahun ajaran baru Juli 2021 direncanakan seluruh sekolah kembali melaksanakan pembelajaran tatap muka. Sementara itu, data perkembangan pandemi covid-19 belum menunjukkan penurunan yang signifikan. Untuk mengurangi risiko kerumunan, sebagian sekolah membuat kebijakan belajar dengan membagi giliran (shift) murid masuk sekolah. Kebijakan ini dimaksudkan agar murid memungkinkan untuk duduk berjarak, satu bangku satu orang murid. Hal ini tentu saja mengakibatkan kegiatan pembelajaran tidak bisa efektif.¹⁰² Untuk itu dibutuhkan berbagai variasi metode untuk menghadapi masalah tersebut. Metode *flipped classroom* inilah yang dinilai menjadi salah satu metode yang bisa dijadikan solusi pembelajaran pada masa sekarang ini

B. Pembahasan

1. Sejarah awal munculnya flipped classroom (Tahun 1993-2008)

Inti dari pembelajaran dengan metode *Flipped classroom* adalah membalik cara penyampaian materi, bukan pada saat tatap muka antara guru dan siswa, melainkan sebelum hari itu terjadi, yaitu dengan pemberian materi lewat video yang dikirimkan secara online untuk dipelajari di rumah, sedangkan kegiatan tatap muka hanya digunakan untuk mengerjakan tugas untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan lewat video tersebut. Hal ini dilakukan sebagai sebuah upaya

¹⁰²

<https://pusdatin.kemdikbud.go.id/flipped-classroom-sebagai-solusi-pembelajaran-tatap-muka-bergilir-pasca-pandemi/>
diakses pada tanggal 16 oktober 2021, pukul: 10.30

efektifitas waktu, sehingga guru menjadi lebih mudah untuk mengeksplorasi materi bersama dengan siswa daripada hanya sekedar memulai untuk membahas materi itu satu demi satu.

Hal ini sesuai dengan ide dari Alison King yang pada tahun 1993 yang mempublikasikan karyanya berjudul *From Sage on the Stage to Guide on the Side*. Walau tidak secara langsung menyebut kata *flipped classroom*, ia dengan luar biasa mengungkapkan bagaimana pentingnya efektifitas waktu. Ia berpendapat bahwa menggunakan waktu tatap muka untuk membangun pemahaman jauh lebih penting daripada hanya sekedar transfer informasi.

Kemudian pada tahun 1997, Profesor Eric Mazur dari salah satu kampus termahsyur di dunia, Harvard, menerbitkan *Peer Instruction: A User's Manual*. Pendekatan *Peer Instruction* inilah yang nantinya menjadi landasan (diakui atau tidak) bagi *flipped classroom*. Ia mengubah alur pembelajaran yang mirip dengan Alison King. Melakukan transfer informasi di luar kelas dan di dalam kelas bisa leluasa melakukan asimilasi materi bersama siswanya.

Selanjutnya pada tahun 2000, Lage, Platt dan Treglia menerbitkan *Inverting the Classroom: A Gateway to Creating an Inclusive Learning Environment*. Bersama dengan Universitas Wisconsin-Madison, mereka memproduksi *software* sarana edukasi lainnya untuk menunjang variasi belajar siswa yang begitu beragam. Ini adalah sebuah lompatan dari sebelumnya, dimana teknologi akhirnya menjadi penolong untuk mempermudah dan mempercepat penyampaian materi.

Progres dari para edukator luar negeri itu semakin disempurnakan oleh Kaw dan Hess melalui perkawinan antara proses belajar mengajar dan penggunaan web sekitar tahun 2007. Juga oleh Salman Khan yang membuat rekaman video tutorial untuk sepupunya. Hingga akhirnya dua orang guru dari Woodland Park High School, Jonathan Bergmann dan Aaron Sams, merekam kelas mereka dengan tujuan awal agar murid-murid yang absen tidak tertinggal materi.¹⁰³

Dalam buku Jonathan Bergmann, & Aaron Sams. (2012) yang berjudul "*Flipped Your Classroom: Reach every student in every class every day*" diceritakan bahwa pada tahun 2006, Jonathan Bergman yang berasal dari Denver dan Aaron Sams yang berasal dari California selatan, mulai mengajar di Woodland Park High School di Taman Woodland, Colorado. Mereka berdua menjalin persahabatan dan menyadari bahwa mereka memiliki filosofi yang sangat mirip dalam dunia pendidikan. Sejak saat itu mereka mulai merencanakan pembelajaran bersama untuk menghemat waktu dan mempermudah pekerjaan mereka.

Permasalahan yang menjadi perhatian utama mereka adalah bagaimana mengajar dalam waktu yang relative. Banyak anak yang berasal dari pedesaan yang kehilangan banyak waktu pelajaran, karena jarak tempuh ke sekolah yang sangat jauh, sehingga banyak anak yang terlambat datang ke sekolah dan banyak tertinggal pelajaran.

¹⁰³ <https://www.esaiedukasi.com/2019/02/kontroversi-metode-flipped-classroom.html> diakses tanggal 23 Oktober 2021 pukul: 15.47 WIB

Untuk mengatasi masalah tersebut, pada tahun 2007 Jonathan Bergman dan Aaron Sams mulai merekam dan membuat video pembelajaran untuk didistribusikan secara online, sehingga semua peserta didik mampu mengaksesnya. Dengan adanya video pembelajaran tersebut, siswa yang tertinggal pelajaran akan mampu memperoleh pelajaran secara penuh dengan menonton video pembelajaran tersebut tanpa harus guru mengulangi pembelajaran itu secara langsung.¹⁰⁴

Setelah dilakukan perekaman video pembelajaran, ternyata hal ini tidak bisa menjadikan para siswa mampu menerima semua materi yang disampaikan untuk mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan. Para siswa masih memerlukan guru untuk mendampingi mereka dalam mengerjakan tugas. Hal ini membuat Jonathan Bergman dan Aaron Sams menjadi frustrasi, sehingga lahirlah *flipped classroom* atau kelas terbalik pada tahun pelajaran 2007-2008. Dalam pelaksanaan metode tradisional, biasanya siswa akan diberikan materi pembelajaran di dalam kelas, dan akan diberikan tugas sebagai pekerjaan rumah, sedangkan dalam kelas terbalik atau *flipped classroom* ini, siswa di rumah siswa hanya disuruh untuk menonton video pembelajaran, sedangkan di dalam kelas sepenuhnya untuk mengerjakan tugas, sehingga guru mampu mendampingi secara penuh dalam pengerjaan tugas tersebut. Metode ini dinilai lebih efektif, karena guru mampu mendampingi siswa

¹⁰⁴ Jonathan Bergmann, & Aaron Sams. (2012). *Flipped Your Classroom: Reach every student in every class every day*. ISTE & ASCD. Hal. 14

dalam memecahkan masalah yang dihadapi saat mengerjakan tugas.¹⁰⁵

2. Flipped classroom sebelum masa pandemic covid-19 (2008-2019)

Dalam *konstruktivisme*, “pengetahuan dibangun secara aktif oleh pelajar itu sendiri, bukan peajar yang pasif hanya menerima pengetahuan dari guru. Belajar adalah sesuatu yang dilakukan oleh pembelajar (siswa), bukan sesuatu yang dipaksakan pada pelajar”. Metode *flipped classroom* bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada siswa dimana siswa mengurus pembelajaran mereka sendiri dan menjadi lebih aktif dan interaktif di dalam kelas. Diantara dasar teori pembelajaran *konstruktivisme* adalah kolaborasi, interaksi, dan keterlibatan peserta didik. Di kelas terbalik, siswa bekerja melalui masalah, memajukan konsep, dan terlibat dalam pembelajaran kolaboratif.

Kolaborasi tersebut merupakan kegiatan efektif yang dapat mendorong siswa ke tingkat pemahaman yang lebih tinggi. Dalam metode *flipped classroom*, siswa memiliki kesempatan untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka, yakni dengan memundurkan atau memajukan dengan cepat dalam meninjau materi yang dibagikan sebelum kelas dan siswa bisa memutuskan langkah mereka sendiri. Di kelas, guru memiliki lebih banyak waktu untuk membimbing siswa dan memberi mereka umpan balik yang berbeda.¹⁰⁶

¹⁰⁵ *Ibid*, hal.16

¹⁰⁶Kurt, G. (2017). *Implementing the Flipped Classroom in Teacher Education: Evidence from Turkey*. Educational Technology & Society, 20 (1), hal. 212

Meskipun popularitasnya meningkat pesat di pendidikan tinggi, hanya ada sedikit penelitian yang menunjukkan tentang keefektifan model *flipped classroom* ini. Pada tahun 2021 Stone melakukan penelitian dengan menerapkan *flipped classroom* pada kelas khusus penyakit genetik dengan 30 siswa dan kelas umum mata kuliah biologi dengan 400 mahasiswa. Dalam kedua kelas, siswa diberikan rekaman singkat kuliah, bacaan, animasi dan simulasi sebelum pelajaran. Di kelas, dilakukan kegiatan seperti latihan jigsaw dan studi kasus. Dibandingkan dengan siswa di semester *non-flipped* sebelumnya, siswa kelas *flipped* mendapat nilai lebih tinggi pada ujian, menghadiri kelas lebih banyak dan sebagian besar memiliki sikap positif terhadap pembelajaran di kelas terbalik.

Penelitian yang dilakukan oleh Marcey dan Brint (2012) pada dua kelas pengantar biologi yang bertujuan untuk membandingkan model kelas tradisional dengan model *flipped classroom*. Di akhir studi, siswa di kelas terbalik memiliki nilai yang lebih tinggi pada tes dan kuis dari pada siswa di kelas kuliah. Davies, Dekan dan Ball (2013) membandingkan tiga metode pembelajaran yang berbeda, yaitu pengajaran berbasis kelas tradisional, instruksi berbasis simulasi dan kelas terbalik dalam kelas *spreadsheet* dengan 301 siswa. Hasil menunjukkan efektivitas kelas terbalik. Dibuktikan dengan penyisihannya untuk diferensiasi yang lebih besar dari pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode ini meningkatkan motivasi siswa dan memfasilitasi pembelajaran mereka.

McLaughlin dkk. (2014) membalik kelas farmasi dengan 162 siswa dengan membuat video online mereka kuliah dan menggunakan waktu kelas untuk latihan belajar aktif. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa dan peningkatan nilai yang mereka rasakan dari penggunaan metode *flipped classroom* ini.¹⁰⁷

Di Indonesia sendiri, Revolusi digital memiliki pengaruh penting di bidang pendidikan seperti di banyak bidang lainnya. Pengaruh ini juga menyebabkan perubahan radikal di bidang pendidikan, seperti dalam hal pendekatan pengajaran dan pembelajaran, sehingga pendidik perlu menciptakan bentuk pembelajaran aktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik zaman ini. *Flipped classroom* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan jenis pendekatan pembelajaran campuran (*blended learning*) dengan membalikkan lingkungan belajar tradisional dan memberikan konten pembelajaran di luar kelas (sebagian besar *online*), dengan memanfaatkan kemajuan teknologi.¹⁰⁸

Penelitian Abdul Hamid dan Hansi Effendi (2019) melihat adanya perbedaan antara kelas yang diajarkan dengan menggunakan model *flipped classroom* dengan kelas konvensional. Metode yang dilakukan yaitu eksperimen semu dengan desain state group comparison. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran DLE dengan menggunakan

¹⁰⁷ *Ibid*, hal.212-213

¹⁰⁸ Susanti, L, dan Hamama Pitra, DA, *Flipped Classroom Sebagai Strategi Pembelajaran Pada Era Digital*, Health & Medical Journal, Heme, Vol I No 2 July 2019, hal.57-58

model pembelajaran *Flipped Classroom* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Ini berarti bahwa pembelajaran dengan model *flipped classroom* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran DLE.¹⁰⁹

3. Flipped classroom pada masa pandemic covid-19 (2019-2021)

Pandemi Covid-19 adalah peristiwa menyebarnya Penyakit koronavirus 2019 (Bahasa Inggris: *Coronavirus disease 2019*, disingkat Covid-19) di seluruh dunia untuk semua Negara. Penyakit ini disebabkan oleh koronavirus jenis baru yang diberi nama SARS-CoV-2. Wabah Covid-19 pertama kali dideteksi di Kota Wuhan, Hubei, Tiongkok pada tanggal 31 Desember 2019, dan ditetapkan sebagai pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada tanggal 11 Maret 2020. Hingga 14 November 2020, lebih dari 53.281.350 orang kasus telah dilaporkan lebih dari 219 negara dan wilayah seluruh dunia, mengakibatkan lebih dari 1.301.021 orang meninggal dunia dan lebih dari 34.394.214 orang sembuh.¹¹⁰

Masa pandemi Covid-19 belum juga reda. Indonesia sebagai negara yang terdampak cukup serius dari pandemi ini, saat ini sudah menerapkan kebijakan Belajar Dari Rumah (BDR). Keterbatasan fisik untuk bertemu secara langsung

¹⁰⁹ Abdul Hamid, Hansi Effendi, *Flipped Classroom sebagai Alternatif Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*, JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional), Vol. V, No. 1 – Februari 2019, ISSN 2302 - 3309 hal.84-85

¹¹⁰ https://id.wikipedia.org/wiki/Pandemi_Covid-19, diakses tanggal 23 Oktober 2021, pukul: 19.02

dalam masa BDR antara guru dan peserta didik, dapat diatasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi, akan tetapi masih banyak kendala yang terjadi. Perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk melaksanakan pembelajaran yang aktif dan inovatif di masa darurat pandemi ini.

Biasanya pemberian materi dan tugas (LKS) memanfaatkan grup atau kelas digital, pola pemberian materi pelajaran dan penugasan yang monoton seringkali membuat peserta didik merasa bosan dalam masa BDR ini. Salah satu model pembelajaran yang cukup relevan untuk diterapkan dalam rangka BDR adalah model pembelajaran *Flipped Classroom*. Dengan sedikit modifikasi terkait teknis pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik, implementasi *Flipped Classroom* dapat dilakukan.

Flipped Classroom atau kelas terbalik adalah kegiatan pembelajaran atau seni belajar (pedagogi) dimana peserta didik mempelajari materi pembelajaran melalui sebuah video pembelajaran di rumah atau sebelum datang ke kelas; sedangkan kegiatan di kelas akan lebih banyak digunakan untuk diskusi kelompok dalam memecahkan masalah, memajukan konsep, terlibat dalam pembelajaran kolaboratif, dan saling tanya jawab. Pada intinya, metode *Flipped Classroom* adalah penyampaian materi dengan cara membalik, penyampaian materi dilakukan bukan pada saat tatap muka antara guru dan peserta didik, melainkan sebelum hari itu terjadi. Sebelum tatap muka, peserta didik mempelajari materi pelajaran dalam bentuk video pembelajaran yang telah

diunggah beberapa hari sebelumnya oleh guru ke dalam grup kelas di media sosial atau di kelas digital. Guru juga harus menyiapkan petunjuk belajar yang harus dipelajari peserta didik di rumah. Jadi peserta didik tidak hanya menyimak video pembelajaran, tetapi melakukan kegiatan pembelajaran berdasarkan materi pembelajaran yang telah diterima. Media video yang digunakan pada *Flipped Classroom* mempunyai karakteristik yang spesifik sehingga sering digunakan untuk media pembelajaran.

Video pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dalam penerapan *Flipped Classroom* selama masa BDR dapat diadopsi dari video yang sudah tersedia di portal Rumah Belajar atau di *YouTube*. Video pembelajaran dapat juga hasil dari produksi guru sendiri. Saat ini video pembelajaran yang merupakan hasil karya guru sendiri masih belum banyak tersedia. Hasil produksi video pembelajaran dari hasil karya guru sendiri, tentu memiliki nilai lebih di mata peserta didik yang dapat menambah semangat peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran.¹¹¹

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Maftukhatul Karim dan Sigit Saptomono pada tahun 2020, dapat disimpulkan bahwa Penerapan *Flipped Learning* pada pembelajaran daring efek pandemi Covid -19 dapat meningkatkan motivasi pembelajaran materi sel di MAN Salatiga dikarenakan metode pembelajaran ini sangat sesuai dengan model pembelajaran daring dimana

¹¹¹ <https://lpmpampung.kemdikbud.go.id/detailpost/penerapan-model-pembelajaran-flipped-classroom-dalam-rangka-belajar-dari-rumah-di-masa-pandemi-covid-19,diakses> tanggal 23 oktober 2021, pukul: 22.24 WIB.

materi dan bahan ajar telah dikirim sebelumnya ke peserta didik untuk memotivasi belajar dirumah yang tidak tergantung waktu dan tempat serta dapat dipelajari secara berulang-ulang. Flipped Learning ini mampu meningkatkan motivasi belajar hingga 66,6%. Kemudian adanya peningkatan motivasi pembelajaran materi sel dengan Flipped learning juga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik MAN Salatiga, hal ini dikarenakan tingginya motivasi belajar peserta didik karena penerapan metode belajar Flipped learning yang sesuai dengan pembelajaran daring efek pandemi covid-19. Motivasi belajar ini mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik sebesar 46,7%.¹¹²

4. Flipped classroom pada pasca pandemic covid-19 (pertengahan tahun 2021 sampai sekarang)

Sesuai kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) mulai tahun ajaran baru Juli 2021 direncanakan seluruh sekolah kembali melaksanakan pembelajaran tatap muka. Sementara itu, data perkembangan pandemi covid-19 belum menunjukkan penurunan yang signifikan.

Bahkan di beberapa tempat masih cenderung naik dan sebagian daerah masuk dalam kategori zona merah. Setiap daerah menerapkan kebijakan yang berbeda terkait pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM). Hal

¹¹² Maftukhatul Karim dan Sigit Saptomono, *Penerapan Flipped Learning Pada Pembelajaran Daring Efek Pandemi Covid-19 dalam Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Man Salatiga Pada Materi Sel*, SEMINAR NASIONAL PASCASARJANA 2020: ISSN: 2686 6404, hal.144

tersebut tentu saja menimbulkan rasa kekhawatiran, baik bagi orang tua murid maupun bagi guru. Namun di pihak lain, kerinduan anak-anak akan suasana sekolah juga sudah semakin memuncak. Untuk mengurangi risiko kerumunan, sebagian sekolah membuat kebijakan belajar dengan membagi giliran (*shift*) murid masuk sekolah. Misalnya untuk yang jumlah murid satu kelas sebanyak 40 anak, maka hanya 20 anak yang masuk sekolah sedangkan 20 lainnya belajar di rumah. Kebijakan ini dimaksudkan agar murid memungkinkan untuk duduk berjarak, satu bangku satu orang murid. Hal ini tentu saja membuat kegiatan pembelajaran tidak bisa efektif melayani seluruh siswa.

Hal ini merupakan suatu tantangan baik bagi para guru, maupun bagi para pengembang teknologi pembelajaran. Secara konseptual teknologi pembelajaran, banyak menawarkan alternatif solusi untuk itu. Salah satu solusi adalah dengan penerapan pembelajaran model *flipped classroom*. Flipped classroom termasuk dalam kategori *blended learning*, yaitu pendekatan pembelajaran campuran antara tatap muka dan *on line*. Tulisan ini sedikit ingin berbagi tentang bagaimana menerapkan model pembelajaran *flipped-classroom* sebagai solusi pembelajaran kelas bergilir pasca pandemi.

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses rekayasa situasi dan lingkungan untuk memberikan pengalaman belajar pada siswa. Dalam pembelajaran terdapat dua proses, yaitu proses belajar (oleh siswa atau mahasiswa), dan proses membelajarkan yang dilakukan oleh guru atau dosen. Dalam pendekatan *active learning* serta

teori-teori pembelajaran mutakhir, kegiatan pembelajaran berorientasi kepada siswa. Hal pokok dari kegiatan pembelajaran adalah membuat siswa belajar. Apapun teori yang dianut atau apapun metode yang ditempuh oleh guru, pada dasarnya merupakan usaha untuk membuat siswa belajar. Dengan pemahaman ini maka tugas utama seorang guru bukanlah mengajar, tapi menciptakan situasi agar siswa belajar.

Belajar dapat berlangsung kapan saja, di mana saja, dengan siapa saja, bahkan dalam situasi apa saja. Belajar merupakan suatu proses interaksi antara seorang individu (siswa) dengan sumber belajar. Sedangkan guru adalah salah satu sumber belajar. Pengertian dasar ini akan membawa kita untuk memahami bagaimana menghadapi kondisi pembelajaran di masa pandemi ataupun masa pasca pandemi. Intinya pada situasi apapun guru harus mampu menciptakan situasi agar siswa dapat dan harus belajar. Bahkan kalau ditinjau dari sisi optimisme, situasi pandemi ataupun pasca pandemi juga merupakan sumber belajar yang sangat berharga.

Saat ini sudah muncul kerinduan siswa untuk kembali belajar bertatap muka. Survei yang dilakukan terhadap lebih dari lima ribu siswa, mayoritas siswa menyatakan ingin pembelajaran tatap muka kembali. Akan tetapi tentu saja tidak dapat kembali ke awal sebagaimana kelas tradisional. Pembatasan jumlah siswa dan jadwal masuk kelas secara bergilir merupakan keniscayaan bagi guru untuk memberikan layanan pembelajaran secara *blended*, yaitu memadukan antara kegiatan belajar di rumah dengan kegiatan belajar tatap muka di sekolah.

Di antara pendekatan *blended*, ada satu model pembelajaran yang saat ini banyak diminati dan diterapkan oleh para guru di sekolah, yaitu model *flipped classroom*. Konsep *flipped classroom* yakni aktivitas yang biasanya dikerjakan di rumah, sekarang dikerjakan di sekolah, dan aktivitas yang biasanya dikerjakan di sekolah, sekarang dikerjakan di rumah. Kalau dalam kelas tradisional biasanya siswa diberikan pengetahuan dasar teoritis di kelas, kemudian dilanjutkan dengan tugas untuk praktek di rumah, maka pada *flipped classroom*, pengetahuan dasar dan teoritis dipelajari sendiri oleh anak di rumah, kemudian dilanjutkan dengan implementasi atau praktek pada kegiatan tatap muka di kelas. Para guru banyak yang menerapkan model ini untuk pembelajaran kelas bergilir pasca pandemi.¹¹³

C. Kesimpulan

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode *flipped classroom* merupakan metode lama yang muncul kembali dan menjadi Tren inovasi pembelajaran yang dari dulu sampai sekarang masih menjadi favorit digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, efektif dan efisien. Metode pembelajaran *flipped classroom* merupakan metode campuran antara *online* dan *offline (blended)* dengan cara membalik kelas. Jika dalam metode tradisional pertemuan tatap muka digunakan guru untuk menyampaikan materi, dan memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah, dalam metode *flipped classroom* ini guru memberikan materi secara *online* di rumah dengan memberikan video

¹¹³

<https://pusdatin.kemdikbud.go.id/flipped-classroom-sebagai-solusi-pembelajaran-tatap-muka-bergilir-pasca-pandemi/>
diakses pada tanggal 16 oktober 2021, pukul: 10.30

pembelajaran untuk ditonton siswa dan dipahami di rumah, setelah masuk ke kelas untuk tatap muka (*offline*) guru akan memberikan tugas yang akan dibahas di dalam kelas, sehingga guru mampu mendampingi siswa-siswa yang mengalami masalah dalam pengerjaan tugas tersebut. Metode flipped classroom ini dinilai efektif dan efisien digunakan baik sebelum pandemic covid-19 maupun pada masa covid-19 dan sampai sekarang pada masa pasca covid-19 metode ini masih Tren untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Bergmann, Jonathan, & Sams, Aaron (2012). *Flipped Your Classroom: Reach every student in every class every day*. ISTE & ASCD

Hamid, Abdul dan Effendi, Hansi ,*Flipped Classroom sebagai Alternatif Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*, JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional), Vol. V, No. 1 - Februari 2019, ISSN 2302 - 3309

https://id.wikipedia.org/wiki/Pandemi_Covid-19, diakses tanggal 23 Oktober 2021, pukul: 19.02

<https://lpmp.lampung.kemdikbud.go.id/detailpost/penerapan-model-pembelajaran-flipped-classroom-dalam-rangka-belajar-dari-rumah-di-masa-pandemi-covid-19>,diakses tanggal 23 oktober 2021, pukul: 22.24 WIB.

<https://pusdatin.kemdikbud.go.id/flipped-classroom-sebagai-solusi-pembelajaran-tatap-muka-bergilir-pasca-pandemi/> diakses pada tanggal 16 oktober 2021, pukul: 10.30

<https://pusdatin.kemdikbud.go.id/flipped-classroom-sebagai-solusi-pembelajaran-tatap-muka-bergilir-pasca-pandemi/> diakses pada tanggal 16 oktober 2021, pukul: 10.30

<https://www.esaiedukasi.com/2019/02/kontroversi-metode-flipped-classroom.html> diakses tanggal 23 Oktober 2021 pukul: 15.47 WIB

<https://www.esaiedukasi.com/2019/02/kontroversi-metode-flipped-classroom.html> diakses tanggal 23 Oktober 2021 pukul: 15.47 WIB

Karim, Maftukhatul dan Saptomono, Sigit, Penerapan Flipped Learning Pada Pembelajaran Daring Efek Pandemi Covid-19 dalam Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Man Salatiga Pada Materi Sel, SEMINAR NASIONAL PASCASARJANA 2020: ISSN: 2686 6404

Kurt, G.(2017). Implementing the Flipped Classroom in Teacher Education: Evidence from Turkey. Educational Technology & Society, 20 (1).

L, Susanti, dan Pitra, Hamama. Flipped Classroom Sebagai Strategi Pembelajaran Pada Era Digital, Health & Medical Journal, Heme, Vol I No 2 July 2019

BAB 9

TREN INOVASI ALAT BANTU PENGAJARAN DALAM PENDIDIKAN ISLAM

Miftahul Jannah
NIM. 5320004

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Fakultas Pascasarjana
Institut Agama Islam Negeri Pekalongan

A. Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam saat ini dilakukan dengan menggunakan berbagai bentuk alat peraga/*Teaching Aids* (TA). Penggunaan TA dengan menggunakan pendekatan dan metode pembelajaran yang tepat dapat menghemat waktu (Khasim et al, 2017), mempermudah pelaksanaan pembelajaran (Higgins et al., 2016), menarik dan meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan pemahaman (Farsi & Munro, 2016). Hal ini mengikuti penggunaan TA dalam perspektif Islam, yang dipraktikkan sejak zaman Rasulullah SAW. Rasulullah SAW menggunakan bahan-bahan otentik dan bahan-bahan buatan yang ada pada saat beliau mengajarkan tentang pelaksanaan ibadah kepada para sahabat (Ilias et al., 2017). Penggunaan bahan-bahan tersebut memudahkan Rasulullah SAW dalam menjelaskan tentang ibadah dengan lebih efisien dan efektif (Ilias et al., 2017; Harun et al., 2015).

Pembelajaran abad 21 yang dipraktikkan dalam bidang pendidikan saat ini menunjukkan bahwa terdapat berbagai TA Pendidikan Islam yang dikembangkan dan digunakan oleh para peneliti

terdahulu meliputi tilawa, hadits, ibadah, aqidah, sirah dan sopan santun (Abdullah & Zhaffar, 2018). Studi pendahuluan ini bermanfaat sebagai panduan untuk pemilihan dan pengembangan TA yang efektif. Hal ini untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Islam. Pemilihan dan pengembangan TA ini harus relevan dengan sarana prasarana yang tersedia di sekolah, lokasi dan tingkat siswa (Jasmi & Tamuri, 2013). Oleh karena itu, tulisan ini berkonsentrasi pada Tren inovasi alat bantu pengajaran dalam Pendidikan Islam yang dilakukan oleh peneliti sekitar tahun 2016 hingga Juli 2020. Alat bantu pengajaran yang dibahas meliputi model, media, atau bahan ajar yang digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi kepada siswa.

B. Pembahasan

TAS dalam mata pelajaran Pendidikan Islam menggabungkan pengembangan dan penggunaan TAS dari pendidikan prasekolah hingga perguruan tinggi. Beberapa pengembangan dan penggunaan TAS Pendidikan Islam telah dilakukan pada penelitian. Penelitian sebelumnya mengenai pengembangan dan penggunaan TAS yang secara eksplisit dilakukan untuk bagian-bagian Pendidikan Islam, yaitu tilawa, hadits, aqidah, ibadah, sirah, tata krama, jawi dan tajwid. Selain itu juga ada pengembangan dan pemanfaatan TAS Pendidikan Agama Islam yang dilakukan secara umum untuk Pendidikan Agama Islam tanpa mengkhususkan pada bagian-bagian tertentu. Pengembangan TA Pendidikan Islam telah dilakukan di berbagai negara di Asia, antara lain Malaysia, Indonesia, dan Arab Saudi. Sembilan Tren inovasi sebagai alat bantu pengajaran yang dikembangkan para peneliti telah berhasil diujicobakan dan hasilnya lebih bernilai,

menarik, pembelajaran aktif dan memberikan kesan positif dalam meningkatkan pemahaman, prestasi, minat dan motivasi siswa. Sembilan Tren alat bantu pengajaran tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Interactive Islamic Prayer (IIP) (Mei 2016)*

Doa Islam/Sholat adalah persyaratan mendasar bagi semua Muslim untuk belajar dan melakukan dengan benar. Mayoritas penduduk Muslim sepenuhnya didirikan dan diajarkan. Pengajaran Doa Islam secara tradisional telah melalui penggunaan buku teks. Sesuai perkembangan teknologi, pada bulan Mei 2016 Muhammad Farsi dan Malcolm Munro asal dari Negara Arab Saudi berinovasi merancang alat bantu untuk memudahkan siswa dalam bidang Fiqh, yaitu belajar Sholat. Rancangan tersebut adalah *Interactive Islamic Prayer (IIP)*.

Perancangan dan implementasi sistem *Interaktif Doa Islam (IIP)* yang mengajarkan Sholat kepada anak-anak sekolah dalam lingkungan virtual dan teknologi interaktif. Sistem IP berusaha untuk memenuhi semua gaya ini dengan memasukkan setiap gaya dalam desainnya. Analisis dari perspektif metode pengajaran tradisional dapat dipostulasikan bahwa pengembangan sistem seperti IIP lebih menarik bagi peserta didik karena pelajaran itu sendiri tidak berpusat pada guru dan juga tidak melayani satu gaya pengajaran. Sebaliknya, daya tariknya lebih besar karena pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih besar dan rasa prestasi bagi para peserta didik.

Sistem IIP merupakan perangkat pembelajaran yang telah dirancang khusus menggunakan sistem *Microsoft Windows Kinect* agar

peserta didik dapat membenamkan diri ke dalam doa melalui interaksi fisik tanpa memerlukan pengontrol. Artinya, peserta didik dapat memodelkan pembelajaran mereka melalui sistem IIP dan benar-benar melakukan gerakan shalat secara berurutan yang dikenali sistem dan kemudian menilai kemajuan peserta didik sesuai dengan itu. IIP menyajikan proses Sholat Islami (*interactive Islamic Prayer*). Dalam desain Perangkat Lunak IIP, ada aspek-aspek tertentu dari proses doa aktual yang perlu ditangani dan didefinisikan. Ini termasuk bagaimana shalat dilakukan, nama untuk setiap gerakan shalat, pernyataan lisan apa yang dibuat pada setiap posisi, waktu shalat untuk masing-masing dari lima shalat utama dan berapa unit setiap shalat. Fokus Perangkat Lunak IIP adalah untuk memastikan bahwa pengguna melakukan posisi shalat dengan benar dan dalam urutan yang benar. Desain mempertimbangkan bagaimana pengguna harus menyelesaikan satu unit doa menggunakan Perangkat Lunak interaktif. Aspek penting dari desain IIP adalah menggabungkan gaya belajar yang berbeda. (Farsin, 2016)

b. E-Jawi (Agustus 2016)

E-Jawi: *Digital Learning Tool for Jawi Character Recognition* adalah suatu Perangkat Pembelajaran Digital yang dikembangkan oleh Siti Nadzirah binti A.Rahim dan Robiah Binti Hamzah dari Negara Malaysia pada Agustus 2016. Jawi adalah salah satu karakter paling awal yang digunakan untuk menulis bahasa Melayu. Perkembangannya terkait dengan kedatangan Islam di Nusantara. Jawi diadaptasi dari aksara Arab yang terdiri dari 29 aksara. Bahasa Arab adalah bahasa tertulis Al-

Qur'an, kitab suci Islam. Bahasa Arab berasal dari Arab Saudi pada masa pra-Islam, dan menyebar dengan cepat ke seluruh Timur Tengah. Jawi telah banyak digunakan di Semenanjung Melayu sejak abad ke-17 sampai Inggris menemukan aksara Melayu yang diromanisasi ketika mereka menjajah Semenanjung Melayu pada abad ke-18.

Pengembangan perangkat E-Jawi bermanfaat untuk Pengenalan Karakter Jawi dikembangkan untuk membantu siswa TK untuk mengeksplorasi pembelajaran mata pelajaran jawi. Proyek yang akan dikembangkan adalah aplikasi pembelajaran berbasis *web E-Jawi tools* yang dikhususkan untuk pembelajaran bahasa Jawi mulai dari mengenal aspek abjad Jawi, cara pelafalan abjad Jawi dan cara membaca dan menulis bahasa Jawi untuk uji penerimaan siswa apakah efektif atau tidak. sebaliknya. Proyek ini akan digunakan oleh siswa-siswa TK berusia antara 4 - 6 tahun, guru yang mengajar mata pelajaran ini dan juga orang tua untuk proses belajar di rumah. Hal ini dikarenakan, siswa pada usia tersebut membutuhkan proses pembelajaran yang tidak henti-hentinya dan menggunakan aspek warna yang sesuai, font dan audio yang jelas sehingga mereka dapat mengingat lebih banyak dan lebih memahami.

Implementasinya melibatkan pengenalan Karakter Jawi yang membantu anak-anak menulis Jawi dengan cara yang benar. Teknik yang digunakan dalam proyek ini adalah *grid baselines*. Implementasi *grid baseline* yang melibatkan gerakan jari dan tangan. Dalam proyek ini telah membantu anak-anak untuk berlatih dan meningkatkan keterampilan menulis mereka. Cara penulisan huruf Jawi yang benar dapat membantu anak

untuk melakukan aktivitas dan pembentukan huruf yang lebih kompleks di masa depan. (Rahim, hamzah.,2016)

c. ***E-Learning Media Based Moodle (Juli 2017)***

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, kebutuhan akan konsep dan mekanisme pembelajaran berbasis Teknologi Informasi menjadi suatu keniscayaan. Kemudian, konsep yang dikenal dengan *e-learning* membawa pengaruh transformasi yang terjadi pada pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik isi maupun sistemnya yang dijumpai oleh teknologi internet. Konsep *e-learning* memberikan kemungkinan terjadinya interaksi antara guru dan siswa ataupun dosen dan mahasiswa, baik di dalam kelas maupun di luar kelas secara intensif. Pengembangan sistem *e-learning* berbasis *opensource* telah banyak dilakukan oleh komunitas *developer*. *Opensource* adalah jenis perangkat lunak aplikasi yang dapat diunduh secara gratis dan dapat digunakan secara bebas untuk dimodifikasi. Beberapa *e-learning* berbasis *opensource* yang memiliki komunitas pengguna yang banyak dan menawarkan sistem yang lengkap adalah *e-Font*, *Moodle*, *Dokeos*, *Ilias* dan *Claroline*.

Leni Agustina Daulay, Firmansyah, Rahmanita Zakaria melakukan penelitian untuk mengembangkan media *e-learning* berbasis *Moodle* yang efektif untuk mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan studi Islam di Gayo melalui serangkaian proses pengembangan. Pengembangan *E-Learning Media Based Moodle* dapat dijadikan suatu Tren inovasi media pembelajaran pada Juli 2017. *Moodle* adalah singkatan dari *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* yang berarti

tempat belajar yang dinamis dengan penggunaan model berorientasi objek (Antonenko, Toy, & Niederhauser, 2004; Cole & Foster, 2007). Aplikasi *moodle* pertama kali dikembangkan oleh Martin Daougiamas pada bulan Agustus 2002 yaitu *moodle* versi 1.0. Saat ini *moodle* dapat digunakan oleh siapa saja secara *opensource*.

Fasilitas yang terdapat pada *moodle* seperti tugas, chat, forum, kuis, dan survey. Penjelasan masing-masing fasilitas menurut Yuliasuti, Pujayanto, & Ekawati (2014) adalah sebagai berikut:

- a. *Assignment* digunakan untuk memberikan tugas kepada siswa secara online. Mahasiswa dapat mengakses tugas materi dan tugas pengumpulan dengan mengirimkan file hasil pekerjaannya.
- b. *Chat* digunakan oleh guru dan siswa untuk saling berinteraksi secara online dalam teks dialog (*online conversations*)
- c. Forum adalah forum diskusi online antara guru dan siswa dalam membahas topik-topik yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
- d. Kuis digunakan untuk mengerjakan soal ujian secara online.
- e. Survei digunakan untuk membuat jejak pendapat.

Hasil inovasi menunjukkan bahwa *e-learning* berbasis *Moodle* dilakukan dengan menggunakan model 4-D (*Four D Model*).

d. ***Gamification* (Agustus 2017)**

Kemajuan dunia teknologi saat ini telah menciptakan perkembangan yang begitu pesat dalam bidang inovasi dan penelitian. Berbagai sistem, alat dan perlengkapan canggih diciptakan untuk membantu memudahkan masyarakat dalam melakukan aktivitas sehari-hari, termasuk dalam

sistem pendidikan. Adanya teknologi informasi dan pengetahuan (TI) serta inovasi-inovasi terkini turut mempengaruhi terciptanya metode dan cara baru dalam penyampaian informasi dan pengetahuan kepada masyarakat pada umumnya dan mahasiswa pada khususnya. Itu telah membuat proses penyampaian pesan dari satu individu ke individu lain lebih cepat dan lebih efektif. Perkembangan ini juga berhasil melahirkan sebuah metode baru di bidang IT yaitu metode gamification.

Proses gamifikasi terbentuk dengan adanya unsur bermain dalam suatu benda. Ada berbagai elemen yang diterapkan dalam memproduksi sebuah game. Jesse Schell (2008) yang mendefinisikan permainan sebagai kegiatan yang memecahkan masalah (penyelesaian masalah) telah menjabarkan empat elemen yang menjadi dasar sebuah game, yaitu elemen mekanik, *storytelling*, nilai estetika dan teknologi. Melalui perpaduan semua elemen tersebut, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi adalah proses mengubah sesuatu yang semula bukan permainan menjadi bentuk permainan yang merupakan aktivitas permainan yang memiliki aturan, nilai estetika, dan tujuan tersendiri.

Keberadaan metode gamifikasi dalam dunia pendidikan saat ini dipandang dapat menjadi salah satu alternatif dalam membantu siswa meningkatkan penguasaannya dalam memahami setiap mata pelajaran yang dipelajari. Hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya publikasi akademik yang membahas topik gamifikasi. (Juho Hamari. Et. Al, 2014). Tujuan gamifikasi tetap sama dengan tujuan pembelajaran aslinya yaitu

memberikan pemahaman kepada siswa tentang subjek dan pengetahuan yang dipelajari. Namun penerapan unsur permainan dalam setiap pembelajaranlah yang membedakan metode gamifikasi ini dengan metode pembelajaran.

Berbagai metode belajar mengajar telah digunakan oleh guru dan pendidik dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik pada umumnya dalam mata pelajaran pendidikan Islam. Pada tanggal 1 Agustus 2016, Azman Ab Rahman dan beberapa peneliti berdiskusi dalam mengembangkan sebuah metode baru berupa permainan yang dapat digunakan dalam sistem pendidikan di Malaysia. Mereka berinovasi berbentuk *Global Zakat Game Product* yaitu dalam bidang zakat. (Rahman, A.A, et.al, 2017).

e. I-Talk Pismen (Juni 2018)

Kendala akses pendidikan bagi tunanetra dalam memperoleh Alat Bantu Mengajar (BBM) bagi sistem pendidikan nasional menjadi persoalan umum. Kendala bahan referensi dan pengajaran bantuan bagi Siswa Berkebutuhan Khusus Tunanetra merupakan salah satu hambatan dalam meningkatkan potensi siswa tunanetra. Hal ini dikarenakan guru harus menyiapkan bahan ajar sendiri dan siswa harus bergantung sepenuhnya pada guru tanpa bisa belajar sendiri. Nurutthoilah Mohd Nabil, et.al dari Negara Malaysia berinisiatif untuk mengembangkan *Software Audio Interaktif Buku Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Nasional untuk MBK MaL* yang dikenal dengan *i-TALK PISMEN*.

I-Talk Pismen adalah sebuah perangkat lunak interaktif berupa audio book untuk membantu

pemahaman siswa berkebutuhan khusus Tunanetra. Metode pembelajaran berbasis suara (audio) menjadi prioritas *software* ini untuk membantu sesi R&D bagi Tunanetra. Upaya penyediaan alat peraga bagi siswa berkebutuhan khusus (MBK MaL) ini merupakan inisiatif untuk membantu mereka dalam mempelajari mata pelajaran, khususnya Pendidikan Agama Islam. Keberadaan inovasi peneliti terkait *I-Talk Pismen* yaitu pada bulan Juni 2018.

f. *Mobile learning* (Maret 2019)

M-Learning adalah bagian dari *E-Learning* dan pembelajaran jarak jauh (Georgiev et al., 2004) dengan menggunakan peralatan nirkabel untuk memungkinkan pembelajaran kapan saja dan di mana saja (Siraj & Kumaran, 2002). Sebagai salah satu konsep pembelajaran TIK, Steve Higgins (2003) menemukan bahwa *M-Learning* menghasilkan dampak yang efektif dan positif. *Mobile learning* telah digunakan sebagai alternatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang kreatif, menarik, dan efektif; yang telah banyak digunakan terutama di abad ke-21 ini. Pemanfaatan *mobile learning* tidak boleh terbatas pada mata pelajaran yang berkaitan dengan iptek saja, tetapi perlu untuk mata pelajaran yang berkaitan dengan studi Islam. Pada bulan Maret 2019, peneliti bernama Nur Saadah Hamisan dan beberapa peneliti berinovasi mengembangkan aplikasi mobile. Materi yang dimasukkan dalam aplikasi berfokus pada penataan sanad (rantai perawi).

Berdasarkan aplikasi mobile yang telah dikembangkan, sebagai contoh penelitian dari Nur Saadah Hamisan ini telah berhasil membentuk sanad diagram atau juga dikenal sebagai *syajarat al-*

asanid menjadi bentuk visual yang menarik, sekaligus mendapat respon positif dari siswa. Aplikasi mobile yang dikembangkan hanya dapat diunduh menggunakan aplikasi Android. Aplikasi ini dapat diakses dengan mudah dengan menekan tombol "in" pada halaman antarmuka aplikasi berikutnya ke halaman utama dimana pengguna memiliki pilihan untuk mengakses dua topik utama yaitu pengenalan dan pemilihan hadits.

g. Video Pembelajaran (*Learning Video*, Maret 2019-sekarang)

Media video adalah alat, bahan ataupun materi yang dapat memproyeksikan ilustrasi bergerak. Video pada umumnya berupa audio visual yang menyampaikan pesan, menstimulus daya, mood/perhatian, dan upaya seseorang untuk belajar baik yang menyenangkan atau tidak, bertujuan dan dikendalikan melalui perencanaan yang matang. Pesan yang disampaikan bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting) maupun fiktif (cerita), bisa juga bersifat informatif, edukatif dan instruksional (Fahyuni dan Istikomah, 2016). Tujuan pengembangan video pembelajaran untuk mewujudkan sesuatu yang lebih baik. Video pembelajaran melibatkan indera penglihatan dan dapat menghasilkan suatu produk tertentu agar digunakan oleh masyarakat sekolah luas. Media video merupakan media yang cocok dengan berbagai lingkungan dan karakteristik siswa, di ulang-ulang dan bisa belajar sendiri di rumah.

Learning video dikembangkan oleh para peneliti mulai Maret - Juni 2019 sampai sekarang. Bulan Maret adalah masa awal diberlakukannya pandemi Covid 19 di Indonesia. Masa itu mengharuskan pembelajaran secara daring. Video

pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran agar tetap tersampaikan secara efektif. Salah satu peneliti yang mengembangkan *learning video* pada tahun 2019 adalah Eni Fariyatul Fahyuni. Materi yang dikembangkan dalam video pembelajaran adalah tentang Tutorial Sujud Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah Menengah Pertama.

h. *e-Islamic Education Prototype* (Maret 2019-sekarang)

Prototipe sistem berbasis *website Islamic E-Education* yang telah dikembangkan Saifolrudin Khalid Mahzan pada bulan Maret 2019. Prototipe ini merupakan salah satu alat peraga yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar bagi guru dan siswa yang mengambil mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya di lembaga-lembaga di Kedah berdasarkan konsep penggunaan. Teknologi TIK yang mencakup multimedia interaktif, portal web ini dikembangkan dengan integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, grafik, video dan sebagainya untuk menyampaikan isi materi pelajaran. Pengembangan situs web ini didasarkan pada model ADDIE. Model ini berisi lima fase yang telah dilalui pengembang. Ini mencakup lima elemen utama yaitu analisis siswa, desain materi *e-Learning*, pengembangan bahan ajar *E-Education* Islam yang berjudul Doa, Implementasi dan Evaluasi.

Setelah Prototipe sistem berbasis *website Islamic E-Education* diujicobakan lembaga pondok di Kedah, Malaysia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototipe sistem ini layak digunakan.

Pengembangan *prototipe sistem Islamic E-Education* sebagai alat peraga ini sejalan dengan kriteria kebutuhan pembelajaran abad 21 untuk meningkatkan kualitas penyampaian pembelajaran jangka panjang dari pada oembelajaran konvensional.

i. *Jawi-AR Application (Juli 2020)*

Istilah “Jawi” dikenal di kalangan rumpun Melayu di Malaysia, Singapura, Thailand Selatan dan Brunei Darussalam serta Sri Lanka. Sedangkan di Indonesia, Aksara Jawi dikenal dengan sebutan “Arabic Aksara”. *Jawi-AR Apps* yang merupakan aplikasi *smartphone* yang mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality (AR)* telah dikembangkan dengan tujuan untuk membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan menghubungkan karakter Jawi sesuai dengan teknologi digital di masyarakat saat ini. Aplikasi ini dapat membantu memberikan paparan awal dan minat siswa untuk belajar Jawi dan memberikan pembelajaran mandiri.

Inovasi tersebut dikembangkan pada tahun 2020 oleh Suhazlan Bin Suhaimi, dkk yang sangat bermanfaat bagi siswa dalam menguasai literasi Jawi. Aplikasi ini telah terintegrasi dengan teknologi AR yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa sekaligus mengubah cara belajar siswa. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan modul untuk memudahkan belajar mandiri dan panduan belajar siswa. Siswa dapat belajar lagi dan lagi kapan saja dan di mana saja. Ketika keterampilan konektivitas ini diperoleh, maka akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar membaca dan secara tidak

langsung budaya membaca dapat diterapkan di kalangan siswa. (Suhazlan Bin Suhaimi, 2020)

C. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, terlihat jelas bahwa TAS untuk Pendidikan Islam di Asia mencakup pengembangan dan penggunaan inovasi, game, prototipe, aplikasi internet, aplikasi seluler, sistem interaktif, media audio, media visual, media ICT, dan pembelajaran video. TA ini berhasil mengintensifkan siswa pemahaman, pengetahuan, prestasi, motivasi dan minat. Selain itu, pengembangan dan penggunaan TA ini secara menguntungkan menciptakan pembelajaran yang lebih produktif, menarik, dan praktis. Dari sembilan alat bantu yang telah dibahas, yaitu *Interactive Islamic Prayer (IIP)*, *E-Jawi*, *E-Learning Media Based Moodle*, *Gamification*, *I-Talk Pismen*, *Mobile learning*, *Video Pembelajaran*, *e-Islamic Education Prototype*, *Jawi-AR Application* semuanya mempunyai tujuan dan manfaat tersendiri.

Dari ke sembilan TA, penulis menilai semua TA baik dan mempunyai nilai positif tersendiri. Namun TA yang terbaik adalah *e-Islamic Education Prototype*. Karena TA tersebut mencakup multimedia interaktif yang terdapat enam elemen multimedia yaitu teks, grafik, animasi, audio, video dan navigasi digabungkan menjadi satu dan menghasilkan model desain sistem *prototipe E-Education Islam*. Selain terdapat elemen yang lengkap, dari segi konten juga terdapat gambar-gambar menarik, materi sampai evaluasi pembelajaran. Namun dalam sistem ini sangat penting untuk diperhatikan dalam membuat keterampilan program dan pemrograman berorientasi objek dan mengedit elemen multimedia. Spesifikasi persyaratan seperti peralatan dan perangkat lunak

seperti yang dijelaskan dalam fase desain harus ada untuk memastikan bahwa fase ini dapat diimplementasikan dengan baik dan berhasil. Dari segi implementasinya juga cukup mudah karena tidak perlu mendownload aplikasi ataupun memasang aplikasi dalam laptop ataupun handpone, namun langsung buka dalam website.

Kalau untuk siswa berkebutuhan khusus Tunanetra, TA yang tepat digunakan adalah *I-Talk Pismen*. Karena *I-Talk Pismen* adalah sebuah perangkat lunak interaktif berupa *audio book*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, W.A.A.W., & Zhaffar, N.M. (2018). *Inovasi Pendidikan Islam inspirasi dan transformasi*.
- Fahyuni, EF dan Istikomah (2016). Psikologi Belajar dan Mengajar (Kunci Sukses Guru dan Peserta Didik dalam Interaksi Edukatif) (Sidoarjo: Pusat Pembelajaran Nizamia
- Farsi, M., & Munro, M. (2016). Design and implementation of an interactive system for teaching the Islamic prayer. *Journal of Education and Training Studies*,4(5), 139-148.
- Georgiev, T., Georgieva, E., Smrikarov, A. (2004). M-Learning-Tahap Baru E-Learning. Rouse, Bulgaria: Konferensi Internasional tentang Sistem dan Teknologi Komputer -CompSysTech.
- Hamari, Juho. Koivisto, Jonna. Sarsa, Harri. 2014. Does Gamification Work? - A Literature Review of

Empirical Studies on Gamification, 47th Hawaii International Conference on System Science.

- Harun, M.A.W., Ruskam, A., Baharuddin, A.S., Othman, R., & Sarip, M.A.A. (2015). Epistemologi praktik bahan bantu mengajar nabawi dalam pengajaran dan pembelajaran. *International Journal of Islamic and Civilizational Studies*, 2, 45-55.
- Higgins, S., Katsipataki, M., Villanueva-Aguilera, A.B., Coleman, R., Henderson, P., Major, L.E., Coe, R., & Mason, D. (2016). *The sutton trust-education endowment foundation teaching and learning toolkit. Manual. Education Endowment Foundation*
- Ilias, M.F., Hassan, W.E.W, Jasmi, K.A. (2017). Aplikasi bahan bantu mengajar Rasulullah dari perspektif Muhammad Fuad Abd al-Baqi dalam Pemikiran Pendidikan Islam dalam Kalangan Tokoh Dunia Islam. Penerbit UTM Press, 19-38.
- Jasmi, K.A., & Tamuri, A.H. (2013). Pendidikan Islam kaedah pengajaran dan pembelajaran (6th ed). Penerbit UTM Press.
- Khasim, N., Zain, A.M., & Hamzah, M. H. (2017). Amalan penggunaan bahan bantu mengajar guru cemerlang Pendidikan Islam. *Journal of Islamic, Social, Economics and Development (JISED)*, 2(6), 56-69.
- Mahzan, S. K., & Othman M. K. (2019). Pembangunan Sistem Prototaip e-Pendidikan Islam berasaskan teknologi web di institusi pondok di Kedah.

International Journal of Education, Psychology and Counseling,4(26), 01-26.

Rahim, S.N.A., & Hamzah, R. (2016).E-Jawi: digital learning tool for jawi character recognition. *Journal of Computing Technologies and Creative Content*, 1(1), 55-58.

Rahman, A.A., Ibrahim, I.H., Abidin, TMTZ, & Fauzi, AAM (2017). Gamification in Islamic education based on Global Zakat Game: Bijak Zakat version 1.0 (GZG).Al-Qanadir: International of Islamic Studies,6(1), 1-9.

Siraj, Saedah & Kumaran, Vijaya. (2006).Desain Modul M-Learning untuk Futuristik Implementasi Kurikulum Sekolah Menengah di Malaysia. Langkawi: Konvensi Teknologi Pendidikan ke-19.

Schell, Jesse. 2008. The Art of Game Design. Morgan Kaufmann: Burlington

Yuliasuti, N., Pujayanto, P., & Ekawati, E. Y. (2014). Pengembangan media pembelajaran IPA terpadu berbasis elearning dengan moodle untuk siswa Sekolah Menengah Pertama pada tema pengelolaan sampah. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1)

BAB 10

PERUBAHAN KONSEP PENILAIAN PEMBELAJARAN

Nur Hakimah
NIM. 5320002

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Fakultas Pascasarjana
Institut Agama Islam Negeri Pekalongan

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan dan perbaikan kebijakan kurikulum. Kurikulum yang berlaku di Indonesia sekarang ini adalah kurikulum 2013 yang menggantikan kurikulum 2004 atau dikenal dengan kurikulum tingkat satuan Pendidikan (KTSP). Berbagai kebijakan perubahan kurikulum tersebut didasarkan pada hasil analisis, evaluasi, prediksi dan berbagai tantangan yang dihadapi baik internal maupun eksternal yang terus berubah. Sejalan dengan perubahan kurikulum, maka dalam hal penilaian pembelajaran-pun mengalami perubahan dari waktu ke waktu.

Pada setiap kurikulum, sistem penilaian menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan, mengingat penilaian merupakan proses mengumpulkan informasi/bukti melalui pengukuran, menafsirkan, mendeskripsikan, dan menginterpretasi bukti-bukti hasil pengukuran.

Pada kesempatan ini penulis mencoba menguraikan tentang penilaian pembelajaran sejalan dengan penerapan kurikulum 2004 (KBK), kurikulum 2006 (KTSP), kurikulum 2013, dan kurikulum merdeka belajar.

B. Pembahasan

1. Sistem penilaian kurikulum KBK

KBK adalah kurikulum yang disusun berdasarkan atas kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki peserta didik setelah melaksanakan kurikulum tersebut. Kurikulum tersebut mulai diberlakukan pada tahun 2004. Hal yang secara mendasar berubah pada KBK dibanding kurikulum sebelumnya adalah perubahan pendekatan pembelajaran, yakni dari *Content Based Learning* (pembelajaran berbasis materi) menjadi *Competency Based Learning* (pembelajaran berbasis kompetensi). Dalam praktiknya, hal ini tampak dari mulai munculnya aspek tambahan pada proses penilaian yakni penilaian pada aspek keterampilan dan penilaian pada aspek sikap, di samping penilaian pada aspek pengetahuan. Namun, pada laporan hasil belajar siswa, ketiga aspek ini akan diproses dan hanya muncul sebagai nilai angka yaitu hasil pengolahan rata-rata ketiga aspek tersebut untuk tiap-tiap mata pelajaran.

Penerapan kurikulum berbasis kompetensi (KBK) pada semua jenjang pendidikan diharapkan dapat membekali siswa dengan berbagai kemampuan sesuai dengan tuntutan zaman dan reformasi secara menyeluruh, termasuk reformasi pendidikan. Ini diperlukan untuk menjawab arus tantangan globalisasi, berkontribusi pada pembangunan masyarakat dan kesejahteraan sosial, lentur dan adaptif terhadap berbagai perubahan.

Penilaian berbasis kelas memuat prinsip, sasaran, dan pelaksanaan penilaian berkelanjutan yang lebih akurat dan konsisten sebagai akuntabilitas publik melalui penilaian terpadu

dengan kegiatan belajar mengajar di kelas (berbasis kelas) dengan mengumpulkan kerja siswa (portofolio), hasil karya (produk), penugasan (proyek), kinerja (performance), dan tes tertulis. Penilaian ini mengidentifikasi kompetensi dan hasil belajar yang telah dicapai, dan memuat pernyataan yang jelas tentang standar yang harus dan telah dicapai serta peta kemajuan belajar siswa dan pelaporan.

Ada dua hal pokok yang menjadi ciri KBK. Pertama, sistem penilaian secara keseluruhan tetap mendasarkan pada kegiatan belajar di kelas (berbasis kelas) meskipun dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi tersirat adanya pengajaran individual karena setiap individu harus menguasai kompetensi-kompetensi tertentu yang sudah ditetapkan. Kedua, adanya identifikasi kompetensi sebagai kriteria hasil belajar yang harus dan telah dicapai oleh siswa. Pertanyaan yang timbul adalah menyangkut cara melakukan evaluasi yang tepat agar hasil evaluasi terhadap seseorang siswa betul-betul menunjukkan kompetensi yang dapat dimiliki yang sesuai dengan kemampuan siswa tersebut.¹¹⁴

2. Sistem penilaian kurikulum KTSP

Lahirnya KTSP didasari oleh adanya Undang-Undang Sisdiknas no. 20 tahun 2003 dan Peraturan Pemerintah no. 19 tahun 2005 tentang standar Nasional Pendidikan.¹¹⁵ Pemberlakuan

¹¹⁴ Edy Purnomo dan Sudji Munadi, *EVALUASI HASIL BELAJAR DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN*, Cakrawala Pendidikan, Juni 2005, Th. XXIV, No. 2, hlm. 262

¹¹⁵ H. Aziz Mahfuddin, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Menengah Atas*. Allemania vol. 2 No. 2 Januari 2013, hlm.154

kurikulum KTSP (2006) menggantikan kurikulum KBK (kurikulum 2004). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menekankan pada standar isi dan kompetensi. Pengembangan KTSP yang beragam mengacu pada standar nasional pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Standar nasional pendidikan terdiri atas standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan dan standar penilaian pendidikan.¹¹⁶

lima elemen kurikulum yang perlu dimasukkan ke dalam rencana kurikulum diantaranya hasil belajar yang diinginkan, konsep dasar, kegiatan belajar dan penilaian. Dalam PP 19 tahun 2005 pasal 63 ayat 1 (Peraturan Pemerintah, 2005, pp.48-490) dinyatakan bahwa penilaian pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas: (a) penilaian hasil belajar oleh pendidik, (b) penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan, (c) penilaian hasil belajar oleh pemerintah. Penilaian yang dilakukan oleh pendidik dan satuan pendidikan merupakan penilaian internal (*internal assessment*), sedangkan penilaian yang diselenggarakan oleh pemerintah merupakan penilaian eksternal (*external assessment*).¹¹⁷

Penilaian yang diterapkan dalam KTSP adalah *Penilaian Berbasis Kelas* (PBK). PBK memiliki pengertian penilaian sebagai *assessment*, yaitu

¹¹⁶ Linda Feni Haryati & Heri Retnawati, *KETERLAKSANAAN PENILAIAN BERDASARKAN KTSP PELAJARAN MATEMATIKA KELAS X*, Jurnal MATEMATICS PAEDAGOGIC, Vol I. No. 1, September 2016, hlm. 40

¹¹⁷ Ibid

kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh dan mengefektifkan informasi tentang hasil belajar siswa pada tingkat kelas selama dan setelah kegiatan belajar mengajar. Data/informasi dari PBK merupakan salah satu bukti yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu program pendidikan. Ragam penilaian kelas meliputi:

- a. Tes tertulis merupakan tes dalam bentuk bahan tulisan (baik soal maupun jawabannya),
- b. Penilaian kinerja (*Performance assessment*) merupakan penilaian dengan berbagai macam tugas dan situasi dimana peserta tes diminta untuk mendemonstrasikan pemahaman dan pengaplikasian pengetahuan yang mendalam, serta keterampilan di dalam berbagai macam konteks,
- c. Penilaian Portofolio, merupakan kumpulan atas berkas pilihan yang dapat memberikan informasi bagi suatu penilaian.
- d. Penilaian Proyek, yaitu tugas yang harus diselesaikan dalam periode / waktu tertentu.
- e. Penilaian Hasil Kerja (*Product Assessment*) merupakan penilaian terhadap keterampilan siswa dalam membuat suatu produk benda tertentu dan kualitas produk tersebut.
- f. Penilaian sikap, merupakan penilaian terhadap perilaku dan keyakinan siswa terhadap suatu obyek, fenomena/masalah, dengan berbagai obyek sikap sebagai berikut :
 - a) Sikap terhadap mata pelajaran
 - b) Sikap guru terhadap mata pelajaran
 - c) Sikap terhadap proses pembelajaran, dan lain-lain.

- g. Penilaian Diri (*Self Assessment*), Penilaian diri di tingkat kelas (PDK) atau *Classroom Self Assessment* (CSA) adalah penilaian yang dilakukan sendiri oleh guru atau siswa yang bersangkutan untuk kepentingan pengelolaan kegiatan belajar mengajar (KBM) di tingkat kelas

3. Sistem penilaian kurikulum 2013

Implementasi Kurikulum 2013, untuk semua tingkat satuan pendidikan berimplikasi pada proses penilaian pencapaian kompetensi peserta didik. Penilaian pencapaian kompetensi oleh pendidik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan, perkembangan pencapaian kompetensi peserta didik sesuai dengan potensi yang dimiliki dan kemampuan yang diharapkan secara berkesinambungan. Penilaian juga dapat memberikan umpan balik kepada pendidik agar dapat menyempurnakan perencanaan dan proses pembelajaran (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan).

Kurikulum 2013 merupakan peralihan dari KTSP. Ciri khas Kurikulum 2013 yaitu pembelajarannya yang tematik integratif, menggunakan pendekatan saintifik, dan pendekatan penilaian menggunakan pendekatan otentik. Bentuk penilaian dalam kurikulum 2013 terlihat memiliki perbedaan yang cukup mendasar dengan kurikulum sebelumnya. Dengan demikian tidak semua guru memahami secara komprehensif pelaksanaan dari penilaian otentik dalam kurikulum baru tersebut. Hal itulah, salah satu yang alasan menteri pendidikan Anis Baswedan untuk menarik Kurikulum 2013

yang semula diterapkan secara keseluruhan di setiap sekolah, akhirnya ditetapkan hanya pada sekolah yang menjadi piloting projek dan sekolah yang merasa siap dari segi SDM dan sarana/prasarana.¹¹⁸

Salah satu ciri atau karakteristik kurikulum 2013 terkait penilaian adalah diharuskannya guru melakukan penilaian autentik. Dalam Permendikbud 66 dan 81 tahun 2013 dijelaskan bahwa penilaian autentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (input), proses, dan keluaran (output) pembelajaran, yang meliputi ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian autentik menilai kesiapan peserta didik, serta proses dan hasil belajar secara utuh. Keterpaduan penilaian ketiga komponen (input - proses - output) tersebut akan menggambarkan kapasitas, gaya, dan hasil belajar peserta didik, bahkan mampu menghasilkan dampak instruksional (instructional effects) dan dampak pengiring (nurturant effects) dari pembelajaran. Penilaian autentik harus mencerminkan masalah dunia nyata, bukan dunia sekolah. Menggunakan berbagai cara dan kriteria holistik (kompetensi utuh merefleksikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap). Penilaian autentik tidak hanya mengukur apa yang diketahui oleh peserta didik, tetapi lebih menekankan mengukur apa yang dapat dilakukan oleh peserta didik.¹¹⁹

¹¹⁸ K. Kamiludin, Maman Suryaman, *Problematika pada Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*, Jurnal Prima Edukasia, 5 (1), 2017, hlm. 59

¹¹⁹ Alimuddin, *PENILAIAN DALAM KURIKULUM 2013*, Prosiding Seminar Nasional Volume 01, Nomor 1, hlm. 24

Ketentuan mengenai sistem penilaian kurikulum 2013 diatur dalam Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2015 Tentang Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, yaitu :¹²⁰

- a. Penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar.
- b. Lingkup penilaian hasil belajar oleh pendidik mencakup aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan.
- c. Penilaian hasil belajar oleh pendidik menggunakan berbagai instrumen penilaian berupa tes, pengamatan, penugasan perseorangan atau kelompok, dan bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan peserta didik.

Penilaian pencapaian kompetensi peserta didik mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan secara berimbang sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relatif setiap peserta didik terhadap standar yang telah ditetapkan.

¹²⁰ Zulian Vina Kurnia Kastina, IMPLEMENTASI SISTEM PENILAIAN DALAM KURIKULUM 2013 DI SMA NEGERI 2 PEKANBARU, JOM FISIP Vol. 4 No. 1 Februari 2017, hlm. 3

Adapun penilaian pengetahuan dapat diartikan sebagai penilaian potensi intelektual yang mencakup pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognisi. Jenjang kognitif peserta didik yang dinilai adalah: mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta (Anderson & Krathwohl, 2001). Seorang pendidik perlu melakukan penilaian untuk mengetahui pencapaian kompetensi pengetahuan peserta didik. Penilaian terhadap pengetahuan peserta didik dapat dilakukan melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan. Kegiatan penilaian terhadap pengetahuan tersebut dapat juga digunakan sebagai pemetaan kesulitan belajar peserta didik dan perbaikan proses pembelajaran. Pedoman penilaian kompetensi pengetahuan ini dikembangkan sebagai rujukan teknis bagi pendidik untuk melakukan penilaian sebagaimana dikehendaki dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 66 Tahun 2013.¹²¹

Penilaian kompetensi sikap dalam pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur sikap peserta didik sebagai hasil dari suatu program pembelajaran. Penilaian sikap juga merupakan aplikasi suatu standar atau sistem pengambilan keputusan terhadap sikap. Kegunaan utama penilaian sikap sebagai bagian dari pembelajaran adalah refleksi (cerminan) pemahaman dan kemajuan sikap peserta didik secara individual.¹²²

¹²¹ Alimuddin, *PENILAIAN DALAM KURIKULUM 2013*, Prosiding Seminar Nasional Volume 01, Nomor 1, 24

¹²² *Ibid*, hlm. 25

Cakupan penilaian sikap dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Penilaian sikap spiritual	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianut
Penilaian sikap social	Jujur, disiplin, tanggung jawab, toleransi, gotong royong, santun, percaya diri

Penilaian pencapaian kompetensi keterampilan merupakan penilaian yang dilakukan terhadap peserta didik untuk menilai sejauh mana pencapaian SKL, KI, dan KD khusus dalam dimensi keterampilan. Cakupan penilaian dimensi keterampilan meliputi keterampilan dalam ranah konkret mencakup aktivitas menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat. Sedangkan dalam ranah abstrak, keterampilan ini mencakup aktivitas menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang. Pada setiap akhir tahun pelajaran, sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 68 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum kompetensi inti keterampilan (KI-4), yang menjadi tagihan di masing-masing kelas adalah sesuai dengan satuan pendidikan. Rumusan kompetensi dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Ranah keterampilan diperoleh melalui

aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta.¹²³

Penilaian berbasis proyek adalah tugas-tugas belajar (learning tasks) yang meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan secara tertulis maupun lisan dalam waktu tertentu. Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode atau waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, penyelidikan dan menginformasikan peserta didik pada mata pelajaran dan indikator/topik tertentu secara jelas.

Penilaian portofolio adalah penilaian yang dilakukan dengan cara menilai kumpulan seluruh karya peserta didik dalam bidang tertentu yang bersifat reflektif-integratif untuk mengetahui minat, perkembangan, prestasi, dan/atau kreativitas peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Karya tersebut dapat berbentuk tindakan nyata yang mencerminkan kepedulian peserta didik terhadap lingkungannya. Penilaian portofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam satu periode tertentu. Informasi tersebut dapat berupa karya peserta didik atau hasil ulangan dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik oleh peserta didik. Akhir suatu periode hasil karya tersebut dikumpulkan dan

¹²³ Ibid, hlm. 26

dinilai oleh guru. Berdasarkan informasi perkembangan tersebut, guru dan peserta didik sendiri dapat menilai perkembangan kemampuan peserta didik dan terus melakukan perbaikan.

4. Sistem penilaian kurikulum merdeka belajar

Program “Merdeka Belajar” yang digagas Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) berhubungan dengan (a) Ujian Berstandar Nasional (USBN), (b) Ujian Nasional (UN), (c) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan (d) Peraturan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Zonasi. Empat perubahan di tersebut tentu digagas demi menunjang “kemerdekaan belajar”. Perubahan terhadap ujian (USBN dan UN) dilakukan demi memperbaiki mutu lulusan, sekaligus memerdekakan siswa dari berbagai aktivitas belajar yang tak perlu dilakukan. Perombakan RPP yang dibuat guru dilakukan untuk efisiensi dan memerdekakan guru dari segala administrasi pembelajaran yang tidak benar-benar diperlukan. Dan, perubahan pada PPDB Zonasi dilakukan agar penerimaan siswa di sekolah-sekolah bisa dilaksanakan lebih fleksibel.¹²⁴

Sistem penilaian pada kurikulum merdeka belajar terdapat perubahan, yaitu:

- a. Ujian Nasional (UN) akan digantikan oleh Asesmen Kompetensi Minimum dan Survei Karakter. Asesmen ini menekankan kemampuan penalaran literasi dan numerik yang didasarkan pada praktik terbaik tes PISA (*Programme for International Student Assesment*).

¹²⁴ Eko Suhartoyo dkk, Pembelajaran Kontekstual dalam Mewujudkan Merdeka Belajar, Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat, vol. 1 No. 3, Juli 2020, hlm. 162

Berbeda dengan UN yang dilaksanakan di akhir jenjang pendidikan, asesmen ini akan dilaksanakan di kelas 5, 8, dan 11. Hasilnya diharapkan menjadi masukan bagi sekolah untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya sebelum peserta didik menyelesaikan pendidikannya.

- b. Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) akan diserahkan ke sekolah. Sekolah diberikan keleluasaan dalam menentukan bentuk penilaian, seperti portofolio, karya tulis, atau bentuk penugasan lainnya.

Gagasan yang dikeluarkan oleh Mendikdud Nadiem Makarim menekankan pada pembelajaran menyenangkan, yang melibatkan partisipasi peserta didik lebih banyak ketimbang guru, pembelajaran seperti ini oleh Mendikbut Nadiem Makarim memberikan istilah Kemerdekaan Belajar.

C. Kesimpulan

Dari penjabaran di atas dapat ditarik kesimpulan:

1. Sistem penilaian pada kurikulum 2004 (KBK) dan kurikulum 2006 (KTSP) berorientasi pada penguasaan kompetensi. Bedanya pada kurikulum KTSP memberikan andil pihak sekolah atau satuan Pendidikan untuk mengembangkan kurikulum.
2. Sistem penilaian pada kurikulum 2013 adalah penilaian otentik yaitu mengukur semua kompetensi sikap, ketrampilan, dan pengetahuan berdasarkan proses dan hasil. Dalam hal ini lebih menekankan pada penanaman karakter.
3. Sistem penilaian pada kurikulum merdeka belajar melakukan pembaharuan yaitu mengubah Ujian

Nasional menjadi Asesmen kompetensi Minimum (AKM) dan survey karakter, USBN akan diserahkan ke sekolah. Sekolah diberikan keleluasaan dalam menentukan bentuk penilaian.

Dari keempat kurikulum tersebut kurikulum merdeka belajar akan lebih relevan untuk diterapkan di masa datang. Kurikulum merdeka belajar lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai kemampuan yang dimiliki. Pembelajaran akan lebih ditekankan pada pembelajaran di luar kelas dengan model pembelajaran kontekstual (CTL).

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, *PENILAIAN DALAM KURIKULUM 2013*, Prosiding Seminar Nasional Volume 01, Nomor 1, 24
- Edy Purnomo dan Sudji Munadi, *EVALUASI HASIL BELAJAR DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN*, Cakrawala Pendidikan, Juni 2005, Th. XXIV, No. 2
- H. Aziz Mahfuddin, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Menengah Atas*. Allemania vol. 2 No. 2 Januari 2013
- K. Kamiludin, Maman Suryaman, *Problematika pada Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Jurnal Prima Edukasia, 5 (1), 2017
- Linda Feni Haryati & Heri Retnawati, *KETERLAKSANAAN PENILAIAN BERDASARKAN KTSP PELAJARAN MATEMATIKA KELAS X*, Jurnal

MATEMATICS PAEDAGOGIC, Vol I. No. 1,
September 2016

Zulian Vina Kurnia Kastina, IMPLEMENTASI SISTEM
PENILAIAN DALAM KURIKULUM 2013 DI SMA
NEGERI 2 PEKANBARU, JOM FISIP Vol. 4 No. 1
Februari 2017

BAB 11
MENELISIK TREN INOVASI DALAM DUNIA
PENDIDIKAN MASA PRA PANDEMI, PANDEMI,
DAN PASCA PANDEMI

Nur Ismiati
NIM. 5320009

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Fakultas Pascasarjana
Institut Agama Islam Negeri Pekalongan

Tren inovasi pendidikan dapat diartikan sebagai upaya pembaruan atau pengembangan yang dilakukan dalam dunia pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas serta mengupted dunia pendidikan agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat, dimana pembaruan tersebut masih hangat-hangatnya serta banyak dari para pelaku pendidikan yang menerapkan konsep tersebut. Kemudian sesuatu dapat dikatakan Tren apabila banyak dikenal serta dipakai oleh sebagian besar masyarakat bahkan hal tersebut menjadi sesuatu yang masih populer. Kata-kata Tren sesungguhnya tidak hanya dipakai dalam dunia fasion saja tetapi banyak bidang yang menggukan kata tersebut termasuk dalam dunia pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan adanya pembelajaran era tradisional yang Trennya menggunakan model ceramahan ataupun *teacher center*, namun setelah berkembangnya zaman di era kurikulum 2013 Tren tersebut berganti dimana pembelajaran lebih diarahkan berbasis saintifik bahkan model materi yang diberikan juga berubah dari yang semula permata pelajaran sekarang berubah menjadi tematik bagi pendidikan tingkat SD. Lebih lanjut keadaan

Tren yang berbeda juga ditunjukkan dunia pendidikan setelah wabah covid 19 di seluruh dunia, dengan adanya peristiwa ini, Tren pendidikan ikut berganti menyesuaikan kondisi yang ada. Adapun untuk mengetahui pemaparan yang lebih terperinci akan Tren pembelajaran yang ada pada masa pra pandemi, pandemi, dan pasca pandemi maka diperjelas sebagai berikut:

A. Tren inovasi pendidikan Pra Pandemi (Sejak 2015-2020)

Tahun 2015 merupakan tahun pembaruan bagi dunia pendidikan, pasalnya pada tahun tersebut terdapat pergantian kurikulum pendidikan di Indonesia. Kurikulum tersebut beralih dari yang awalnya menggunakan KTSP berganti menggunakan kurikulum 2013. Galih Puji Mulyoto, dkk., menjelaskan bahwa kehadiran kurikulum 2013 ini sudah mulai diujicobakan lebih dari 6.221 sekolah sejak tahun ajaran 2014/2015 dan dilaksanakan secara menyeluruh pada tahun ajaran 2014/2015 di lebih dari 208.000 satuan pendidikan.¹²⁵ Dengan demikian Tren inovasi pendidikan pada masa pra pandemi dimulai sejak tahun 2015 bertepatan dengan tahun ajaran 2014/2015 dan berakhir awal tahun 2020 sekitar bulan Maret. Masa ini berakhir dikarenakan adanya wabah Covid 19 yang menyebar di seluruh dunia bahkan di Indonesia sendiri. Sehingga hal tersebut merubah dunia pendidikan menjadi wajah baru yang menampilkan berbagai penyesuaian dengan perkembangan zaman terutama perkembangan akibat situasi dan kondisi yang terjadi. Oleh karena itu dalam pembahasan ini menganalisis tentang Tren inovasi pendidikan yang terjadi pada masa pra

¹²⁵ Galih Puji Mulyoto, dkk., *Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran PPKn untuk MI/SD*, cet. ke-1 (Jakarta: Publica Institut, 2020), hlm. 97

pandemi atau sebelum pandemi. Adapun dilihat dari perkembangannya Tren inovasi pendidikan ditahun tersebut meliputi:

1. **Pembaruan Kurikulum dari KTSP menjadi K13**

Kurikulum 2013 sebagai kurikulum yang baru memiliki arah dan paradigma yang berbeda dibandingkan kurikulum-kurikulum sebelumnya, yakni kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) tahun 2004 dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006. Dalam kurikulum 2013 peranan guru semakin berkurang, guru hanya menjadi mediator pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk lebih memahami pelajaran yang diajarkan. Karena implementasi kebijakan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan *scientific* dalam proses belajar mengajar. Pendekatan ini menuntun siswa bukan hanya sekedar diberitahu tetapi lebih mencari tahu (*discovery learning*) dan menuntut siswa untuk memahami pelajaran menggunakan berbagai media, yang diwujudkan dengan metode 5M yaitu mengamati (*observing*), menanyakan (*questioning*), menalar (*associating*), mencoba (*experimenting*) dan mengkomunikasikan (*creating networking communicating implementating*).¹²⁶ Oleh karena dengan kehadiran kuruiikulum 2013 tersebut, menjadi arah kiblat sekaligus pembaharuan dalam dunia pendidikan.

¹²⁶ Ayu Novia Hariatiningsih, Implementasi Kebijakan Kurikulum 2013 (Studi Deskriptif Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 160 Tahun 2014 tentang Pemberlakuan Kurikulum Tahun 2006 dan Kurikulum 2013 Tingkat SMA dan SMK di Kabupaten Blitar), *Jurnal kebijakan manajemen publik*, Volume 4, Nomor 2, Mei-Agustus 2016, hlm. 67

Kemudian lebih lanjut dengan pengimplementasian kurikulum 2013, salah satu hal yang juga berubah yaitu mengenai paradigma pembelajaran yang dilakukan guru. Pandangan ini dirubah dari yang tadinya pembelajaran bersifat *teacher center* sekarang berubah menjadi *student center*. Adapun dilihat dari sisi perubahan stigma tradisional tersebut membawa dampak bagi pembelajaran, salah satunya dengan kehadiran berbagai macam model, pendekatan, strategi, metode, teknik, hingga media pembelajaran yang menjadi Tren inovasi pembelajaran menyesuaikan dengan tujuan kurikulum 2013, diantaranya sebagai berikut:

a. Model pembelajaran

Dalam kurikulum 2013, model pembelajaran diarahkan pada peserta didik menemukan sendiri konsep-konsep dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. adapun model-model pembelajaran tersebut meliputi:¹²⁷

b. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Salah satu model yang banyak diadopsi untuk menunjang pendekatan pembelajaran *learner centered* dan memberdayakan pembelajar adalah model *Problem Based Learning* (PBL). PBL memiliki ciri-ciri seperti pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah, biasanya memiliki konteks dengan dunia nyata, pembelajar secara berkelompok aktif merumuskan masalah dan

¹²⁷ Zetriuslita dan Alzaber, Model Model Pembelajaran Sesuai Tuntutan Kurikulum 2013 (Pelatihan Untuk Guru-Guru SMP Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar), *Jurnal CEEJ* : VOL 2 NO 1 Oktober 2020, hlm. 32

mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka mempelajari dan mencari sendiri materi yang terkait dengan masalah, dan melaporkan solusi dari masalah. Sementara pendidik lebih banyak memfasilitasi ketinggaman memberikan pembelajaran, ia merancang sebuah skenario masalah, memberikan *clue/* indikasi-insikasi tentang sebuah pemelajar menjalankan proses.¹²⁸

c. Model *Discovery Learning*

Discovery learning adalah model pembelajaran yang cenderung memintasiswa untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut. Melalui model ini peserta didik diajak untuk menemukan sendiri apa yang dipelajari kemudian mengkonstruk pengetahuan itu dengan memahami maknanya. Dalam model ini guru berperan hanya sebagai fasilitator.¹²⁹ Dengan demikian kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*.¹³⁰

d. Model *Project Based Learning* (PjBL)

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Guru menugaskan siswa untuk

¹²⁸ M. Taufiq Amir, *Inovasi pendidikan melalui problem based learning*, cet. ke- 5 (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 12

¹²⁹ Hasan Busri dan Moh. Badrih, *Linguistik Terapan konsep pembelajaran dan penelitian linguistik mutakhir*, cet. ke-1 (Malang: Literasi Nusantara, 2020), hlm. 119

¹³⁰ Eko Sudarmanto, dkk., *Model Pembelajaran Era Society 5.0*, cet. ke-1 (Cirebon: Insania, 2021), hlm. 277

mengeksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.¹³¹

2. Adanya Penetapan Kurikulum 2013 Revisi

Kurikulum 2013 revisi menjadi sebuah inovasi baru lagi pasca kurikulum 2013 ditetapkan. Hal ini dimaksudkan sebagai usaha dalam penyempurnaan kurikulum 2013 agar apa yang dirancang pemerintah tidak semata-mata untuk memenuhi ambisi para penguasa, tetapi betul-betul dapat direalisasikan, serta dapat diimplementasikan oleh para pelaku pendidikan. Lebih lanjut Menteri pendidikan dan Kebudayaan dalam berbagai kesempatan mengungkapkan bahwa kurikulum 2013 revisi tetap berbasis kompetensi dan sekaligus berbasis karakter yang disesuaikan dengan perkembangan Iptek, serta tuntutan kebutuhan lokal, nasional, dan global.¹³²

Berbeda dengan kehadiran kurikulum 2013 edisi pertama yang hanya menjadi Tren inovasi pendidikan di awal tahun 2015, kurikulum 2013 revisi ini menjadi sebuah Tren pendidikan yang berlangsung pada awal tahun ajaran 2017/2018 namun ditahun tersebut pengimplementasiannya berjalan secara bertahap. Sejalan dengan pendapat dari E. Mulyasa mengemukakan bahwa penerapan kurikulum diberbagai sekolah dilakukan secara bertahap sesuai dengan kesiapan masing-masing. Bagi sekolah yang belum siap menggunakan kurikulum 2013 revisi pada tahun 2017/2018, dapat mempersiapkannya sekitar tiga tahun

¹³¹ Ahmad Hidayat, *Narasi Kreatif*, cet. ke-1 (Yogyakarta: Deepublish, 2021), hlm. 18-19

¹³² E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi*, cet. ke-1 (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 3-4

ajaran. Dengan demikian, tahun ajaran 2020/2021 semua sekolah pada berbagai jalur, jenis, dan jenjang pendidikan baik negeri maupun swasta telah melakukannya,terkhusus di kelas 1. Sehingga pada tahun ajaran 2020/2021 semua sekolahdari kelas 1 sampai kelas 6 untuk sekolah dasar, dari kelas 1 sampai 3 untuk sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas pada berbagai jalur, jenis, dan jenjang pendidikan baik negeri maupun swasta sudah menerapkan kurikulum 2013 revisi.¹³³

3. Adanya pembelajarann Tematik bagi SD/MI

Di tahun 2015 tematik merupakan desain pembelajaran yang menjadi Tren untuk pendidikan satuan dasar. kehadiran pembelajaran tematik ini menjadi salah satu perubahan yang diberikan oleh kurikulum 2013 bagi SD/MI. Pembelajaran tematik merupakan penggabungan ataupun perpaduan dari beberapa mata pelajaran dalam lingkup di madrasah ibtidaiyah/sekolah dasar, meliputi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn), ilmu pengetahuan sosial (IPS), ilmu pengetahuan alam (IPA), matematika (MM), bahasa indonesia (BI), seni budaya dan prakarya (SBdP), serta pendidikan jasmani, olahraga, kesehatan (PJOK). Perpaduan mata pelajaran tersebut disebut sebagai pembelajaran tematik dan di dalamnya terdapat tema, sub tema, maupun pembelajaran.¹³⁴

4. Pembaruan desain RPP

Sebagai bentuk pergantian kurikulum dari KTSP menjadi kurikulum 2013, mengalai

¹³³ E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum...*, 2-3

¹³⁴ Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, cet. ke- 1 (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 7

perubahan salah satunya terlihat dari komponen-komponen penyusun RPP yang di modifikasi. Perubahan ini terlihat mulai dari struktur penulisan identitas RPP yang tadinya setiap pelajaran terpisah sekarang untuk satuan pendidikan SD terdapat mata pelajaran Tematik, sehingga dalam format RPP yang sesuai dengan kurikulum 2013 didalamnya tercantum tema dan subtema pembelajaran. kemudian juga untuk SK (Standar Kompetensi) sekarang dirubah menjadi KI (Kompetensi Inti) dimana kompetensi inti ini diseragamkan untuk semua mata pelajaran yang ada. Selain itu juga ada perubahan pada bagian langkah-langkah pembelajaran tepatnya pada bagian inti pembelajaran yang tadinya memakai aturan EEK (Eksploratif, Elaborasi, dan Konfirmasi) sekarang menggunakan istilah 5M (Mengamati, Menanya, Menganalisis, mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan). Dengan diubahnya format penulisan RPP ini menjadi tanda adanya Tren inovasi pembelajaran yang ditunjukkan pada proses perencanaan pembelajaran atau RPP.

Komarudin menjelaskan bahwa cangkupan komponen RPP sesuai dengan kurikulum KTSP meliputi identitas mata pelajaran; standar kompetensi; kompetensi dasar; indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, rincian materi pembelajaran; alokasi waktu; metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang terdiri atas pendahuluan, inti dan penutup, dimana pada kegiatan inti proses pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, kemudian untuk

kegiatan inti dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi; sumber belajar, media dan alat pembelajaran; penilaian hasil belajar, yang meliputi prosedur dan instrumen penilaian, sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada standar penilaian.¹³⁵ Kemudian untuk komponen RPP yang mengarah pada kebijakan kurikulum 2013 memiliki sedikit perbedaan pada struktur penyusunnya, perbedaan ini juga terlihat setelah RPP kurikulum 2013 konvensional ditubah menjadi RPP 1 lembar. Adapun untuk komponen RPP K13 konvensional untuk meliputi identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan, identitas nama mata pelajaran atau tema/subtema, kelas/semester, materi pokok, alokasi waktu, kompetensi inti (isinya sama untuk semua mata pelajaran), tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran (pendahuluan, inti, penutup), penilaian. Sedangkan komponen yang terdapat di RPP satu lembar hanya memuat kompetensi inti, tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, penilaian.¹³⁶

Lebih lanjut adanya RPP K13 konvensional sudah diterapkan bersamaan dengan kehadiran kurikulum 2013 dalam dunia pendidikan, namun RPP K13 konvensional tersebut mengalami

¹³⁵ Komarudin, *Kurikulum berbasis Sekolah*, cet. ke-1 (Jakarta: UNJ Press, 2020), hlm. 194-195

¹³⁶ Markhamah, dkk., *Implementasi Kebijakan Pendidikan pada Masa Pandemi Covid 19*, cet. ke-1 (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2021), hlm. 30-31

perbaikan seiring dengan adanya kurikulum 2013 revisi. Adapun untuk perbaikan RPP ini berbentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan Permendikbud nomor 14 tahun 2019 tertanggal 13 Desember 2019 merupakan salah satu terobosan baru yang digunakan oleh menteri pendidikan dan kebudayaan nadhim makarim. Menurutnya dengan penyederhanaan RPP ini didedikasikan untuk para guru agar meringankan beban administrasi guru.¹³⁷ penyusunan RPP yang semula terdapat 13 komponen RPP berdasarkan Permendikbud 2016, kebijakan baru saat ini, RPP memuat 3 komponen inti yakni tujuan pembelajaran yang menjadi dasar, langkah-langkah proses pembelajaran dan penilaian pembelajaran (*Assesment*) untuk mengukur tingkat ketercapaian suatu pembelajaran, sedang komponen lainnya hanya tambahan sebagai pelengkap.¹³⁸

5. Pembaruan sistem evaluasi pembelajaran

Di tahun 2015 menjadi tahun adanya pembaruan dalam dunia pendidikan, pembaruan tersebut berupa perubahan kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013. Dengan demikian terdapat beberapa perbedaan Tren salah satunya dalam hal evaluasi pembelajaran. diantara perbedaannya yaitu sebagai berikut:

- a. Penilaian “sikap” pada KTSP dilakukan untuk setiap kompetensi dasar dengan menggunakan berbagai teknik observasi, jurnal, penilaian diri, dan penilaian antar teman. Penilaian ini disempurnakan dalam kurikulum 2013. Pada

¹³⁷ Meidawati Suswandari, *Bungan Rampai Pendidikan Perspektif Inovasi dan Kebijakan*, cet. ke-1 (Yogyakarta: Lakeisha, 2021), hlm. 42

¹³⁸ Markhamah, dkk., *Implementasi Kebijakan...*, 28

kurikulum 2013, penilaian untuk kompetensi inti sikap spritual dan sosial tidak dinilai pada kompetensi dasar, namun penilaian ini dilakukan berdasarkan observasi sikap dan perilaku siswa sehari-hari. Tujuannya adalah observasisikap dan karakter yang ada pada siswa.

- b. Untuk aspek pengetahuan dan keterampilan, pada KTSP penilaian dilakukan untuk setiap kompetensi dasar dengan berbagai teknik. Aspek penegathuan dinilai dengan menggunakan tes tulis, tes lisan, penugasan, sedangkan aspek keterampilan dilakukan dengan menggunakan aspek prakryik, proyek, dan portofolio. Pada kurikulum 2013, guru diberi kebebasan untuk memilih teknik penilaian yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dasar dan materi pembelajaran. guru di dorong untuk menggunakan berbagai kombinasi teknik dan pendekatan penilaian untuk meningkatkan validitas pengukuran.
- c. Pada kurikulum 2013 lebih menekankan penilaian terhadap proses dan output dengan menggunakan penilaian otentik.¹³⁹

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa terdaoat inovasi dalam hal evaluasi pembelajaran yang mana terdapat perubahan sistem penilaian kearahyang lebih otentik atau disebut sebagai penilaian otentik dan juga lebih menekankan pada prosesnya. Kehadiran sistem penilaian semacam ini menajdi inovasi Tren dalam dunia pendidikan dari masa sebelum covid yaitu tahun 2015 hingga sekarang tahun 2021 masih tetap menggunakan

¹³⁹ S. Widanarto Prijowuntato, *Evaluasi Pembelajaran*, cet. ke-1 (Yogyakarta: APPTI, 2016), hlm. 73-74

sistem penilaian yang semacam itu, yaitu penilaian yang berbasis pada proses dan otentik.

6. Peluncuran kebijakan merdeka belajar

Kebijakan merdeka belajar merupakan suatu inovasi serta perbaikan dalam dunia pendidikan yang diprakasai oleh Kementerian pendidikan dan kebudayaan Nadhim Makarim. Elianti Nurminah Saragih menjelaskan bahwa sudah ada sepuluh episode merdeka belajar yang telah diluncurkan oleh Kemendikbudristek dimulai dari bulan Desember 2019, yang terdiri atas peluncuran empat pokok kebijakan agar paradigma dan cara mengajar dapat bertransformasi ke arah kemajuan, kampus merdeka, perubahan mekanisme dana penggerak, transformasi dana pemerintah untuk pendidikan tinggi, sekolah penggerak, sekolah menengah kejuruan sebagai pusat keunggulan, kartu indonesia pintar untuk kuliah, dan perluasan program beasiswa lembaga pengelola dana pendidikan. namun demikian, dari sepuluh program merdeka belajar yang diluncurkan, sampai saat ini ada program yang telah dilaksanakan, ada program yang sedang dilaksanakan, dan ada program yang akan terus dilaksanakan.¹⁴⁰ Sehingga dengan adanya peluncuran kebijakan merdeka belajar ini menjadi tanda munculnya Tren inovasi pendidikan yang mana untuk waktunya berlangsung sebelum pandemi, saat pandemi, bahkan hingga pasca pandemi pun kebijakan ini masih terus menjadi Tren dan diperbaiki terus menerus demi menciptakan pendidikan yang berkualitas.

¹⁴⁰ Elianti Nurminah Saragih, *Serentak Bergerak, Wujudkan Merdeka Belajar*, cet. ke-1 (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2021), hlm. 15-16

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui beberapa faktor yang mempengaruhi Tren pembelajaran sebelum Covid 19 meliputi:

1. Kebijakan kurikulum 2013

Kurikulum 2013 lebih menekankan pada pendidikan karakter, dengan harapan melahirkan insan yang produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter. Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan.¹⁴¹ Dari adanya pola pendidikan semacam ini menciptakan Tren inovasi tersendiri dalam dunia pendidikan. Mulai dari adanya perubahan cara guru mengajar sampai perubahan paradigma penilaian hasil belajar.

2. Adanya perubahan kurikulum 2013 menjadi kurikulum 2013 revisi

3. Adanya peluncuran kebijakan merdeka belajar

B. Tren inovasi pembelajaran pada masa Covid 19 (Maret 2020- Juli 2021)

Pada masa terjadinya Covid 19, dunia pendidikan menjadi salah satu bidang yang terkena imbasnya. Dimana saat itu pembelajaran tatap muka dimulai dari bulan maret sedang gencar-gencarnya untuk di hentikan, hal ini dimaksudkan agar penyebaran virus Covid 19 dapat dicegah dan tidak menyebar secara meluas mengingat dalam setiap instansi sekolah didalamnya terdapat terdapat warga sekolah yang rantai hubungannya begitu luas. Yuyut

¹⁴¹ Arif Munandar, *pengantar kurikulum*, cet. ke-1 (Yogyakarta: Deepublish, 2012), hlm. 58

mengemukakan bahwa pada tanggal 9 maret 2020, kebijakan pembelajaran daring mulai diterapkan setelah menteri pendidikan dan kebudayaan mengeluarkan SE nomor 2 dan 3 tahun 2020. Tentang pembelajaran secara daring atau non tatap muka dalam rangka pencegahan penyebaran COVID 19.¹⁴² Tidak hanya di Indonesia saja kasus ini berlangsung namun juga di berbagai belahan negara menghadapi kasus yang sama. Dhruba Kumar Gautam and Prakash Kumar Gautam mengemukakan bahwa:

*“On-class teaching-learning process of Nepal was suspected from 23 March, 2020 by recommendation of the high-level COVID-19 prevention and control committee of the government of Nepal. With increasing lockdown tenure, academia through formal and informal forums, started a discussion to change the mode of classes and made few arrangement policies to cope with the crisis.”*¹⁴³

Untuk itu, guna mengantisipasi adanya pembatasan proses pembelajaran di masa ini, maka banyak dari guru yang membuat berbagai inovasi pembelajaran menyesuaikan dengan kondisi pandemi. Adapun beberapa inovasi yang terjadi pada pembelajaran di masa Covid 19 yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan PJJ (Pembelajaran Jaraka Jauh)

Pembelajaran jarak jauh mempunyai 2 pendekatan yaitu:

- a. Pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring)

¹⁴² Yuyut, dkk, *Eksistensi PJJ di tangan pandemi*, (Semarang: YLGI, 2021), hlm. 97

¹⁴³ Dhruba Kumar Gautam and Prakash Kumar Gautam, Transition to online higher education during COVID-19 pandemic: turmoil and way forward to developing country of South Asia-Nepal, *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, Vol. 14 No. 1, 2021, page. 94

Pada pendekatan ini siswa belajar dengan menggunakan bantuan gawai/gawai maupun laptop/komputer yang terkoneksi internet melalui berbagai portal dan aplikasi pembelajaran daring.

- b. Pembelajaran jarak jauh luar jarungann (luring)
Dalam pendekatan ini, siswa belajar tidak harus menggunakan gawai yang terkoneksi internet. Media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran luring antara lain: televisi, radio, model belajar mandiri, lembar kerja, bahan ajar cetak, alat peraga dan media belajar dari benda atau lingkungan sekitar.¹⁴⁴

2. Inovasi pembelajaran berbasis *blended learning*

Ditinjau dari penelitian yang dilakukan Yantoro, dkk. menyimpulkan bahwa guru melakukan beberapa inovasi dalam pembelajaran di era pandemi diantaranya Inovasi itu diwujudkan dalam bentuk RPP berbasis *blended learning* dengan tahapan kegiatan pembelajarannya terdiri dari sintaks *seeking of information, acquisition of information* dan *synthesizing of knowledge*. Kegiatan yang disusun dalam RPP dimulai dari proses pencarian information, kemudian diskusi serta evaluasi pembelajaran. Guru juga menggunakan berbagai teknik pembelajaran. Inovasi guru dalam proses pembelajaran diwujudkan melalui pembelajaran kombinasi antara pembelajaran antara tatap muka dan daring atau yang dikenal dengan *blended learning*. Siswa yang terkendala dengan

¹⁴⁴ Sarwa, *pembelajaran jarak jauh: konsep, masalah dan solusi*, cet. ke-1 (Jakarta: CV. Adanu Abimata, 2021), hlm. 6

pembelajaran secara daring, maka guru berinovasi melalui pembelajaran tatap muka seperti melalui kunjungan rumah atau *home visit* yang digunakan untuk berdiskusi dengan siswa dan orang tua dengan harapan guru orang tua siswa dapat mendampingi proses belajar siswa selama di rumah.¹⁴⁵ *According to Faieza Chowdhury in his journal, there are Three steps to create a flipped classroom model of blended learning:*

- a. *Set clear learning outcomes (LO) and select appropriate assessment techniques (AT).* (Tetapkan hasil belajar yang jelas dan pilih teknik penilaian yang sesuai).
- b. *Match the LO and AT to appropriate teaching technological aids using Bloom's Digital Taxonomy of Learning.* (Mencocokkan hasil belajar dan teknik penilaian dengan bantuan teknologi pengajaran yang tepat menggunakan taksonomi Bloom).
- c. *Transform the classroom from a "traditional" one to a "flipped" one.* (Ubah ruang kelas dari yang tradisional menjadi yang terbalik).¹⁴⁶

C. Tren pendidikan pasca Covid 19 (Agustus 2021-sekarang)

1. Implementasi Kampus merdeka

Kebijakan kampus merdeka pertama kali disampaikan Mendikbud pada Jumat, 24 Januari 2020 di Jakarta. Peluncuran program ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kebijakan merdeka belajar. Mendikbud

¹⁴⁵ Yantoro, dkk., Inovasi Guru dalam Pembelajaran di Era Pandemi COVID-19, *E-Journal Homepage*, Vol. 7, No. 1, 2021, hlm. 14

¹⁴⁶ Faieza Chowdhury, Blended learning: how to flip the classroom at HEIs in Bangladesh?, *E-Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, Vol. 13 No. 2, 2020, page. 233

menjelaskan bahwa program kampus merdeka merupakan langkah permulaan untuk bebas dari kungkungan agar lebih dinamis bermanuver karena selama ini banyak program yang kurang bermutu. Paling tidak ada empat kebijakan guna mewujudkan konsep kampus merdeka. Pertama, mekanisme reakreditasi secara otomatis bagi semua tingkatan dan diberi kebebasan bagi universitas, fakultas, dan program studi yang sudah layak naik pangkat. Kedua, hak yang diberikan di luar program studinya dan redefinisi SKS (Satuan Kredit Semester). Ketiga, pembukaan prodi baru yang memberikan otonomi PTN/PTS untuk melakukan pembukaan atau pendirian prodi baru. Keempat, kemudahan menjadi PTN-BH dengan menyederhanakan syarat PTN Satker (satuan kerja) dan BLU (badan layanan umum) untuk menjadi PTN BH (badan hukum) tanpa terbelenggu nilai akreditasi.¹⁴⁷

Lebih lanjut, dikarenakan pandemi yang melanda membuat program kebijakan merdeka belajar ini terhenti. Namun pada tahun jaran 2021 ini Kemedikbudristek melaksanakan program merdeka belajar dengan fokus pada delapan hal, yaitu kartu indonesia pintar dan sekolah, digitalisasi sekolah, prestasi dan penguatan karakter, guru penggerak, kurikulum baru, revitalisasi pendidikan vokasi, kampus merdeka, dan pemajuan kebudayaan dan budaya.¹⁴⁸

¹⁴⁷ Cut Rita Zahara dan Iqbal Ridha, *kampus merdeka: penerapan kurikulum kampus merdeka di era COVID-19 dalam perspektif tenaga pendidik*, cet. ke-1 (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2020), hlm. 69

¹⁴⁸ Elianti Nurminah Saragih, *Serentak Bergerak ...*, hlm. 16

2. Masa persiapan *assesmen nasional* (AKM/Asesmen Kompetensi Minimum)

Pada dasarnya Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) dapat dibuat dengan berbagai bentuk seperti soal-soal PISA. Beberapa soal yang diperkenalkan adalah soal pilihan ganda kompleks, yakni sebuah soal dengan beberapa pilihan jawaban. Asesmen kompetensi minimum yang dilakukan secara nasional dilaksanakan berbasis komputer, sehingga soal yang umum digunakan adalah soal pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, menjodohkan, atau benar-salah agar pengolahan hasil ujian dapat dilakukan secara mudah. Walaupun demikian, ada juga soal essay untuk menguji kemampuan siswa mengevaluasi teks. Soal AKM juga perlu dibuat oleh guru untuk pelaksanaan AKM kelas. Jika asesmen kompetensi dilakukan di sekolah masing-masing guru, maka bentuk soal AKM dapat dibuat seperti bentuk PISA, yakni uraian singkat, uraian panjang, pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, menjodohkan, benar/salah, ya/tidak, dan sebagainya.¹⁴⁹

Soal-soal AKM tidak harus merupakan soal yang sulit, misalnya hanya mengukur pemahaman dan aplikasi matematika. Namun juga dapat dibuat cukup sulit, misalnya pertanyaan yang membutuhkan kemampuan menginterpretasikan, mengintegrasikan, dan mengevaluasi teks. Konteks soal dapat dikaitkan dengan permasalahan personal, sains (saintifik), atau sosial budaya. Soal-soal AKM yang telah diujicobakan

¹⁴⁹ Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Berorientasi AKM (asesmen kompetensi minimum)*, cet. ke-1 (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm. 11

oleh pemerintah memiliki komponen sebagai berikut:¹⁵⁰

Literasi Membaca		Literasi Numerasi	
Konten	<ul style="list-style-type: none"> • Teks Informasi • Teks sastra 	Konten	<ul style="list-style-type: none"> • Bilangan • Pengukuran dan geometri • Data dan ketidakpastian • Aljabar
Proses Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> • Menemukan informasi • Interpretasi dan integrasi • Evaluasi dan refleksi 	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman • Aplikasi • Penalaran
Konteks	<ul style="list-style-type: none"> • Personal • Saintifik • Sosial budaya 	Konteks	<ul style="list-style-type: none"> • Personal • Saintifik • Sosial budaya

¹⁵⁰ Ridwan Abdullah Sani, *Cara Membuat ...*, hlm. 47-48

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Tren inovasi dalam dunia pendidikan dapat dibagi menjadi tiga masa yaitu masa pra pandemi, masa pandemi, dan masa pasca pandemi. Adapun dari ketiga masa tersebut mempunyai karakteristik tersendiri yang menjadi tanda pada Tren inovasinya. dengan demikian menelisik serta menganalisis lebih dalam tentang Tren inovasi pendidikan dari berbagai masa tersebut dapat menambah wawasan serta pemahaman terhadap hal-hal yang teradi dalam dunia pendidikan. Pada masa pra pandemi Tren dimulai dari tahun 2015 dengan inovasinya berupa adanya pergantian kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013, adanya perubahan kurikulum 2013 menjadi kurikulum 2013 revisi. Dari kedua perubahan yang ada membuat berbagai desain pendidikan mulai dari paradigma guru mengajar, pola mata pelajaran bahkan sampai cara melakukan penilaiannya. Kemudian untuk masa pandemi Tren inovasi pendidikannya berupa adanya model pembelajaran berbasis *blendid learning*. Dan yang terakhir pada masa pasca pandemi Tren inovasi pendidikan yang ada berupa adanya pelaksanaan program kampus merdeka belajar dan adanya sistem penialian berabasis AKM (asesment kompetensi minimal).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ridwan Sani. 2021. *Pembelajaran Berorientasi AKM (asesmen kompetensi minimum)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arafat, Maulana Lubis dan Nashran Azizan. 2020. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Busri, Hasan dan Moh. Badrih. 2020. *Linguistik Terapan konsep pembelajaran dan penelitian linguistik mutakhir*. Malang: Literasi Nusantara.
- Chowdhury, Faieza. 2020. Blended learning: how to flip the classroom at HEIs in Bangladesh?. *E-Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*. Vol. 13 No. 2.
- E. Mulyasa. 2018. *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, Ahmad. 2021. *Narasi Kreatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Komarudin. 2020. *Kurikulum berbasis Sekolah*. Jakarta: UNJ Press.
- Kumar, Dhruba Gautam and Prakash Kumar Gautam. 2021. Transition to online higher education during COVID-19 pandemic: turmoil and way forward to developing country of South Asia-Nepal. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*. Vol. 14 No. 1.

- Markhamah, dkk. 2021. *Implementasi Kebijakan Pendidikan pada Masa Pandemi Covid 19*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Munandar, Arif. 2012. *pengantar kurikulum*. Yogyakarta: Deepublish.
- Novia, Ayu Hariatiningsih. 2016. Implementasi Kebijakan Kurikulum 2013 (Studi Deskriptif Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 160 Tahun 2014 tentang Pemberlakuan Kurikulum Tahun 2006 dan Kurikulum 2013 Tingkat SMA dan SMK di Kabupaten Blitar), *Jurnal kebijakan manajemen publik*. Volume 4, Nomor 2.
- Nurminah, Elianti Saragih. 2021. *Serentak Bergerak, Wujudkan Merdeka Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Puji, Galih Mulyoto, dkk. 2020. *Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran PPKn untuk MI/SD*. Jakarta: Publica Institut.
- Rita, Cut Zahara dan Iqbal Ridha. 2020. *kampus merdeka: penerapan kurikulum kampus merdeka di era COVID-19 dalam perspektif tenaga pendidik*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Sarwa. 2021. *pembelajaran jarak jauh: konsep, masalah dan solusi*. Jakarta: CV. Adanu Abimata.
- Sudarmanto, Eko, dkk. 2021. *Model Pembelajaran Era Society 5.0*. Cirebon: Insania.
- Suswandari, Meidawati. 2021. *Bungan Rampai Pendidikan Perspektif Inovasi dan Kebijakan*. Yogyakarta: Lakeisha.

- Taufiq, M. Amir. 2009. *Inovasi pendidikan melalui problem based learning*. Jakarta: Kencana.
- Widanarto, S. Prijowuntato. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: APPTI.
- Yantoro, dkk. 2021. Inovasi Guru dalam Pembelajaran di Era Pandemi COVID-19. *E-Journal Homepage*. Vol. 7, No. 1.
- Yuyut, dkk. 2021. *Eksistensi PJJ di tangan pandemi*. Semarang: YLGI.
- Zetriusliata dan Alzaber. 2020. Model Model Pembelajaran Sesuai Tuntutan Kurikulum 2013 (Pelatihan Untuk Guru-Guru SMP Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar). *Jurnal CEEJ* : VOL 2 NO 1.