INOVASI
PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (DARING)
PADA PEMBELAJARAN IPS MADRASAH

YUNITA
MUFIDATUS SOLIHAH
ADIL ARIPIN
VIKA MARHAMA KHOLIFA
YOGA
INDAH NURKASIH
MUHAMAD HAIKAL PALKIH
RAHMAH SUCI PITRIA

Penerbit :
Cv. Elsi Pro

INOVASI
PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (DARING)
PADA PEMBELAJARAN IPS MADRASAH

YUNITA, MUFIDATUS SOLIHAH, ADIL ARIPIN,
VIKA MARHAMA KHOLIFA, YOGA, INDAH NURKASIH,
MUHAMAD HAIKAL PALKIH, RAHMAH SUCI PITRIA

Diterbitkan oleh : CV. ELSI PRO
Jl Perjuangan By Pass Cirebon No Hp 087727871951
Email : chiplukan@yahoo.com

Editor	: Khayatun Nufus
Desain cover & layout	: Khayatun Nufus
Percetakan	: CV. ELSI PRO
Cetakan Pertama	: Mei 2023
	128 Halaman
ISBN	Dalam proses pengajuan

Hak Cipta dilindungi Undang- undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kesehatan dan kekuatan kepada tim penulis untuk dapat menyelesaikan buku yang berjudul Inovasi Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Pada Pembelajaran IPS Madrasah. Pembahasan buku ini disampaikan dengan bahasa sederhana sehingga memudahkan pembaca dalam memahaminya dan mudah diterapkan didalam proses pembelajaran. Pembahasan sangat relevan dan sesuai perkembangan pendidikan dan pembelajaran dimasa sekarang maupun masa yang akan datang. Guru dan Dosen dapat menggunakan buku ini secara efektif sebagai panduan didalam melaksanakan proses pembelajaran. Agar dapat memahami secara mendalam tentang pembelajaran inovatif. Dosen, guru dan mahasiswa dapat mengkolaborasikan dengan buku lain yang relevan. Terakhir, tim penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu di daialm penyelesaian buku ini. Masukan dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan buku ini dimasa yang akan datang. Semoga buku ini bermanfaat khususnya di bidang pembelajaran dan pendidikan pada umumnya. Amin.

Cirebon , Mei 2023

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR..... iii
DAFTAR ISI.....v

Pengembangan Inovasi Pembelajaran
Di Era Revolusi Industri 4.0 1

Inovasi Pembelajaran Blended Learning Berbasis Web
dan Internet 9

Pendidikan Karakter di Masa Pandemi.....25

Pembelajaran Konstektual di Masa Pandemi 37

Google Classroom sebagai Media Pembelajaran
di Masa Pandemi Covid-19 53

Implementasi Blended Learning Di Era New Normal 67

Inovasi Dalam Merdeka Belajar Guna Menciptakan
Pembelajaran Yang Nteraktif Dan Humanistik
Pada Masa Pandemi.....79

Inovasi Model Pembelajaran E-Learning Pada Era Pandemi..... 93

Daftar Pustaka 109

PENGEMBANGAN INOVASI PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Revolusi industri 4.0 telah mendorong cara kerja manusia menuju digitalisasi melalui berbagai inovasi. Revolusi industri ini harus berjalan berdampingan dengan inovasi dalam dunia pendidikan yakni perubahan dalam cara berpikir, cara meyakini dan cara bersikap. Dalam era ini diperlukan literasi baru untuk mengembangkan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreatif dan inovatif.

Para pegiat pendidikan, terutama guru merupakan ujung tombak dalam inovasi pendidikan. Mampu atau tidaknya pendidikan di Indonesia menjawab tantangan era revolusi industry secara tidak langsung ditentukan oleh kemempuan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran. Di era revolusi industry ini, guru memiliki peluang sekaligus tantangan dalam pengembangan strategi dan media pendidikan. Guru harus terpacu menginovasi pembelajaran dengan melibatkan teknologi. Selain itu guru juga dituntut memiliki kemampuan untuk mengembangkan berbagai komponen, pembelajaran dimulai dari menyusun rencana pembelajaran, membuat media pembelajran, sampai dengan melakukan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, inovasi pendidikan yang diperlukan tidak hanya tentang metode, tetapi juga mencakup keseluruhan unsur pembelajaran. Meskipun guru memiliki potensi yang tidak diragukan lagi dalam penguasaan materi pembelajaran, namun perlu adanya daya dukung lain, agar guru dapat memaksimalkan potensi dan mengembangkan inovasi kegiatan pembelajaran agar terhindar dari kejenuhan. Daya dukung tersebut diantaranya adalah penguasaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Di dalam beberapa hasil penelitian, dipaparkan bahwa tantangan besar guru dalam pengembangan inovasi adalah dalam hal penguasaan IT, sikap profesionalisme, kreativitas pembelajaran, serta sikap tidak mau berubah dari guru (Retnaningsih, 2019a). Point-point tersebut merupakan masalah yang harus segera diselesaikan supaya kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Oleh karena itu, strategi yang perlu ditempuh guru untuk menyiapkan era Revolusi Industri 4.0 adalah dengan meng*upgrade* kemampuan, mengubah pola pikir, mengikuti pelatihan, melakukan inovasi pembelajaran maupun menggalakkan kemampuan literasi. (Retnaningsih, 2019a).

Inovasi dalam Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)

Inovasi pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang selalu menghadirkan sesuatu yang baru sehingga mampu menghilangkan rasa jenuh dan bosan. Inovasi dihadirkan dalam setiap elemen pendidikan mulai dari aspek strategi guru, perangkat pembelajaran dan beberapa elemen penting lainya. Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang lebih bersifat *student centered.* Artinya, pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri *(selfdirected)* dan dimediasi oleh teman sebaya *(peer mediated instruction*). Pembelajaran inovatif mendasarkan diri pada paradigma konstruktivistik yang mengedepankan kegiatan mencipta serta membangun dari sesuatu yang telah dipelajari. Inovasi pembelajaran ini sangat penting dilakukan, baik dalam pembelajaran tatap muka, ataupun dalam pembelajaran dalam jaringan (Daring). Inovasi dalam pembelajran Daring mengandung makna bahwa pembelajaran daring diramu sedemikian rupa sehingga terlaksana dengan menyenangkan, bersifat *student centered,* dan dapat mendukung suasana belajar yang efektif, komunikatif dan menyenangkan. Pembelajaran Daring tidak hanya sebatas pemberian tugas, akan tetapi dapat mendorong siswa menghasilkan karya, menganalisis kondisi lingkungan sekitar, mengontruksi pengetahuan

dengan observasi di lingkungan sekitar, meskipun siswa belajar dari rumah.

Learning and Innovation Skills di Era Revolusi Industri 4.0

Revolusi industri 4.0 mendorong terjadinya perubahan paradigma pendidikan yang berfokus pada *knowledge production* dan *innovation applications of knowledge* (Siti, 2018). Salah satu elemen penting yang harus menjadi perhatian untuk mendorong pertumbuhan kualitas pembelajaran adalah dengan mempersiapkan sistem pembelajaran yang lebih inovatif, dan meningkatkan kompetensi lulusan yang memiliki keterampilan abad ke-21 *(Learning and Innovations Skills)*.

Abad 21 berpusat pada perkembangan Era Revolusi Industri 4.0 mengedepankan pengetahuan dan tenntunya penguasaan teknologi informasi yang tinggi. Selain itu, untuk mewujudkan sumber daya manusia berkualitas di Era Revolusi Industri 4.0, perlu adanya keseimbangan antara pengetahuan, keterampilan dan karakter sebagai dasar dari sumber daya manusia yang berkualitas. Terdapat banyak pendapat tentang apa saja keterampilan abad ke-21, salah satu pendapat adalah 4C *(Critical thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication). Critical thinking* (berpikir kritis) adalah semua hal tentang keterampilan memecahkan masalah. *Creativity* (kreativitas) adalah hal tentang keterampilan berpikir *outside the box*, mencoba pendekatan baru untuk menyelesaikan sesuatu, inovasi, dan penemuan. *Collaboration* (kolaborasi) adalah keterampilan bagaimana seseorang bekerja sama, saling bersinergi, beradaptasi dalam berbagai peran dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. *Communication* (komunikasi) adalah keterampilan seseorang untuk menyampaikan dan berbagi pemikiran, pertanyaan, gagasan, dan solusi mereka dengan cara terbaik (Siti, 2018).

Untuk menciptakan pembelajaran yang mendukung pembentukan keterampilan di atas, dibutuhkan tenaga pendidik yang siap mengajar dan mendidik melalui pembelajaran abad 21 yang tentunya diharuskan relevan dengan perkembangan Era Revolusi

Industri 4.0. Pembelajaran abad 21 berorientasikan kepada kegiatan untuk melatih keterampilan peserta didik dengan mengarah pada proses pembelajaran. Pembelajaran abad 21 berfokus pada *student center* dengan tujuan untuk memberikan peserta didik keterampilan berpikir diantara lain: (1) berpikir kritis, (2) memecahkan masalah, (3) metakognisi, (4) berkomunikasi, (5) berkolaborasi, (6) inovasi dan kreatif, (7) literasi informasi. Oleh sebab itu diharapkan pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dalam bidang teknologi informasi dan juga aspek kemanusiaan karena pembelajaran abad 21 lebih mengintegrasikan terhadap pengetahuan dan keterampilan (Mardhiyah et al., 2021).

Keterampilan Pendidik dalam Pengembangan Inovasi

Era indusry 4.0 saat ini membutuhkan *teacher innovation capability* untuk meningkatkan pendidikan yang unggul (Malik, 2019; Hamada, 2019), *competitive strategy* (Culot, Orzes & Sartor, 2019), kunci untuk menghadapi era industry 4.0 (Stachova et al, 2019). Kemampuan inovasi diakui sebagai salah satu sumber daya internal paling penting yang dapat menghasilkan kinerja lembaga pendidikan sekolah yang unggul (Zouaghi et al, 2018; Huesig & Endres, 2019). Untuk menciptakan inovasi dalam pendidikan diperlukan guru yang cakap dalam berbagai hal. Banyak peneliti membahas *teacher innovation capability* yang berkesimpulan bahwa innovation dipengaruhi oleh *leadership* atau kepemimpinan (Samsir, 2018; Schuckert et al, 2018), *employee involvement climate* (Naqshbandi, Tabche & Choudhary, 2019) *knowledge sharing* (Kim & Shim, 2018) *knowledge search* (Wang, Chen & Chang, 2019) *collaborative culture* (Yang, Nguyen & Le, 2018) dan *knowledge process* (Imran et al, 2018). Dengan demikian, tantangan guru di era revolusi 4.0 harus dijawab dengan *upgrade* pengetahuan guru, pelatihan, penggerakan organisasi profesi, *sharing* ilmu dan pengalaman atar sekolah dan banyak hal lainnya.

Pembelajaran Inovatif untuk menyambut Era Revolusi Industri 4.0

Pesatnya perkembangan teknologi informasi (TI) berpengaruh pada berbagai sektor. Dampak perkembangan TI dirasakan pula pada sektor pendidikan, bahkan perkembangannya sangat menguntungkan dunia pendidikan. Dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi, berbagai sumber belajar dapat diakses dengan mudah, cepat, dan murah. Kemudahan, kecepatan, dan murahnya biaya dirasakan pula pada saat mengakses literatur, referensi, jurnal hasil penelitian, *e-book*, dan lain-lain. Berbagai hal sudah dapat diakses secara langsung oleh pendidik (guru dan dosen) dan peserta didik (siswa dan mahasiswa) menggunakan media komputer atau pensel android. Hal ini seiring dengan kondisi peserta didik pada saat ini yang tidak lagi gaptek (gagap teknologi). Peserta didik pada saat ini tidak gaptek karena masuk dalam kategori generasi milenial. Generasi milenial adalah generasi yang dalam kehidupan sehari-hari tidak pernah lepas dari TI (ponsel android, komputer, internet, dll.). Oleh karena itu, pendidik perlu memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk mengembangkan model pembelajaran dan penilaian hasil belajar (Wahyono, 2019).

Pembelajaran inovatif merupakan membelajaran yang mendorong cara berpikir analitis, kritis dan kreatif yang disebut *Higher Order Thinking Skills*. Aneka model pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan nalar kritis yaitu *discovery learning*, *project based learning*, *problem based learning* dan *inquiry learning*. Penggunaan HOTS agar merasakan langsung dunia nyata supaya mengenal berbagai permasalahan yang kompleks seperti lingkungan hidup, kesehatan, serta pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan (Alam, 2019). Selain itu, diperlukan kemampuan *problem solving* yang baik, pintar berkomunikasi dan melobi, mempunyai *soft skills* serta penyesuaian diri., Proses pembelajaran dititikberatkan pada *soft skills*. Program *Student Center Learning* diimplementasikan dalam akhlak, moral, etik, serta inovasi pengetahuan secara terus menerus.(Siswati, 2019). Berikut adalah contoh inovasi dalam

pembelajaran daring yang sudah diimplementasikan oleh beberapa sekolah.

1. Penggunaan e-modul

   Tujuan E-modul interaktif ini untuk menjawab salah satu tuntutan untuk inovasi dalam model pembelajaran daring dimana siswa bisa belajar mandiri tetapi tidak menjadi jenuh karena adanya interaksi dengan pembelajaran melalui video pembelajaran, *link* dengan materi yang ada di internet, dan soal interatif sehingga pembelajaran bisa menyenangkan (Rohman et al., 2021).

2. Pembelajaran campuran

   Pembelajaran digital campuran dapat dijadikan sebagai pilihan dalam pembelajaran daring, bentuk pembelajaran campuran diantaranya: *blended learning, i-Folio* dan *Massive Open Online Courses* (MOOC) cara ini membantu pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Disamping i-*Folio dan* MOOC, online Journal merupakan salah satu usaha melengkapkan pelaksanaan pembelajaran campuran. Pembelajaran campuran merupakan perpaduan antara metode tatap muka dan pembelajaran *online*. Pembelajaran *online* dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Zoom, Google Meet* dan *Webex* (Taib et al., 2019)

3. Pembelajaran daring dengan menggunakan *Learning Management System* (LMS)

   Pembelajaran ini merupakan metode belajar dengan penggunaan model yang interaktif berbasis internet dan *Learning Manajemen System* (LMS). Di era revolusi industri 4.0 pembelajaran daring ini cocok untuk diterapkan, namun tak jarang beberapa lembaga pendidikan kadang mengalami kesulitan dalam pelaksanaanya. Hal ini disebabkan karena belum terbiasa dalam penggunaanya. Pembelajaran daring ini mengombinasikan antara pembelajaran sinkronus dan asinkronus (Adi Vutra, 2019).

4. AR Ensiklopedia *Maritime Ship*

Pembelajaran ini merupakan contoh dari media ajar yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang sifatnya benda/mesin khususnya pada bidang materi perkapalan di SMKN 10 Padang. Media *AR Ensiklopedia Maritime Ship* menyuguhkan materi jenis perkapalan yang seolah nyata dengan benda yang dipelajari. *AR Ensiklopedia Maritime Ship* dikembangkan untuk menjawab tantang revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan. Media ini dirancang dan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi berbasis android dalam pembelajaran. Bentuk dari media ini menyuguhkah materi tentang jenis perkapalan di Indonesia dalam bentuk tiga dimensi yang nyata dengan berbantuan buku bergambar sebagai marker. Media ini dibutuhkan oleh guru dan siswa sebagai inovasi pembelajaran kemaritiman serta mengatasi masalah perbedaan karakteristik belajar siswa yang berbeda-beda serta menjawab tantangan guru di era pendidikan revolusi industri 4.0 (Sandita, 2021).

Banyak manfaat yang dapat dirasakan dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi, selain dapat menarik minat belajar peserta didik juga dapat meningkatkan hasil prestasi belajar. Oleh karena media pembelajaran berbasis teknologi sangat diharapkan untuk dimanfaatkan di dalam proses pembelajaran. (Firmadani, 2020). Teknologi digital banyak memberikan kemudahan dan inovasi yang diperoleh. Layanan menjadi lebih cepat dan efisien serta memiliki jangkauan koneksi yang lebih luas dengan sistem *online* maupun *offline.*

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong setiap individu untuk meju dan beradaptasi dengan berbagai perubahan. Kondisi ini sekaligus menuntut para pendidik agar dapat mengaplikasikannya dan memfasilitasi peserta didik dalam memecahkan masalah belajar dan meningkatkan kinerjanya dengan berbagai kondisi dan keadaan yang serba cepat. Peningkatan kinerja yang paling besar adalah dalam pendidikan khususnya guru, karena peserta didik hanya mengikuti sistem pendidikan yang telah

ditetapkan. Guru juga harus memiliki sikap siap mengikuti perubahan zaman, siap beradaptasi dan siap memulai dari sekarang (Mursid & Yulia, 2016).

Sistem pendidikan yang sudah berkembang dan berinovasi dengan berbagai pengembangan teknologi sangat berpeluang untuk membuka model pendidikan yang baru, seperti Pendidikan Jarak Jauh (PJJ), dimana proses kuliah dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Kondisi ini sudah mulai kita rasakan, kampus-kampus luar negeri sudah menjamur di Indonesia, membuka kelas-kelas jauh (PJJ) sehingga masyarakat Indonesia dapat menikmati kurikulum universitas dunia cukup dari dalam negeri. Fenomena ini harus menjadi pendorong supaya pendidikan di Indonesia lebih maju dan dapat menjangkau pasar dunia.

Inovasi pendidikan dengan pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan merupakan bentuk adaptasi yang harus dikuasai oleh berbagai pihak, terutama guru sebagai pendidik, perencana pelaksana dan pengevaluasi kegiatan belajar mengajar di sekolah. Pembelajaran yang dibutuhkan di Era Revolusi Industri 4.0 adalah pembelajaran yang dapat menciptakan siswa yang memiliki keterampilan Abad 21 yaitu 4C *(Critical thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication).* Pembelajaran inovatif tersebut diharapkan dapat mendorong kemampuan siswa dalam berpikir analitis, kritis dan kreatif yang disebut *Higher Order Thinking Skills*. Aneka model pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan nalar kritis yaitu *discovery learning, project based learning, problem based learning* dan *inquiry learning.*

INOVASI PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS WEB DAN INTERNET

Perkembangan pembelajaran saat ini sudah mengalami kemajuan. Hal ini berdasarkan fakta bahwa teknologi informasi dan komunikasi dalam perkembangannya telah memengaruhi dunia pendidikan. Semakin terasa sejalan dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka ke arah pendidikan yang lebih terbuka dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran *(relationship)* dan memenuhi kebutuhan mereka terhadap informasi yang hampir tanpa batas. Maka muncul inovasi berupa model pembelajaran berbasis teknologi.

Inovasi adalah suatu penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya. Pervaiz K. Ahmed and Charles D. Shepherd (2010:2-3) inovasi tidak hanya terbatas pada benda atau barang hasil produksi, tetapi juga mencakup sikap hidup, perilaku atau gerakan-gerakan menuju proses perubahan di dalam segala bentuk tata kehidupan masyarakat. inovasi pendidikan adalah dalam rangka mengadakan perbaikan/ perubahan dalam suatu hal baru yang lebih baik dan relevan dengan kebutuhan, serta bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, relevansi kualitas, dan efektivitas, sarana serta jumlah peserta didik yang sebanyak-banyaknya, dengan hasil pendidikan yang sebenar-benarnya (menganut kriteria kebutuhan peserta didik, masyarakat, dan pembangunan) dengan menggunakan sumber, tenaga, uang dan alat dalam jumlah yang sekecil-kecilnya..

Pengembangan pembelajaran merupakan suatu proses multi dimensional yang kompleks dan tidak hanya bertujuan untuk menyempurnakan kekurangan-kekurangan yang dirasakan, tetapi terutama merupakan suatu usaha penelaahan kembali terhadap aspek-aspek sistem pembelajaran. Sistem pembelajaran tersebut berorientasi pada rumusan tujuan yang baru dan senantiasa berorientasi pada kebutuhan serta perubahan masyarakat. Upaya pengembangan pembelajaran tidak akan memiliki ujung akhir

sampai kapanpun, karena persoalan pendidikan selalu saja ada selama peradaban dan kehidupan manusia itu sendiri masih ada. Pengembangan pembelajaran tidak akan pernah dapat diakhiri, apalagi dalam abad informasi seperti saat ini. Hal ini dapat terjadi karena perkembangan teknologi yang digunakan oleh masyarakat dalam system produksi dapat mengembangkan teknologi dengan kecepatan yang amat tinggi.

Teknologi baru menjanjikan kepada umat manusia akan terbentuknya ‘’jendela dunia’’, dan teknologi informasi dan komunikasi baru akan membentuk “desa dunia”. Dengan demikian, teknologi informasi dan komunikasi baru membuat dunia semakin “kecil”. Teknologi di masa mendatang akan bersifat luwes (flexibel), terbuka dan dapat diakses oleh siapa pun yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis, usia, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya. Pendidikan mendatang akan lebih menentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan berinteraksi dan kolaborasi, bukannya gedung sekolah. Namun, teknologi akan memperlebar jurang antara si kaya dan si miskin. Teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan bila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti sangat penting bagi kesejahteraan ekonomi. Pendekatan pendidikan dan pengajaran baru akan bersifat dua arah, kolaboratif dan interdisipliner.

Kecenderungan dunia pendidikan di indonesia di masa mendatang adalah: *pertama;* berkembangnya pendidikan terbuka dengan modus belajar jarak jauh (*distance learning*). *Kedua; sharing resource* bersama antar lembaga pendidikan/latihan dalam sebuah jaringan. *Ketiga*; perpustakaan dan instrumen pendidikan lainnya (guru, laboratorium) berubah fungsi menjadi sumber informasi daripada sekadar rak buku. Keempat; penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif, seperti CD-ROM multimedia, dalam pendidikan secara bertahap menggantikan TV dan Video.

Pada era teknologi saat ini, hampir semua aktivitas manusia membutuhkan bantuan perangkat canggih yang dapat dengan mudah membantu aktivitasnya. Hal ini tentu mengisyaratkan kepada para

pendidik maupun calon pendidik agar mampu menerapkan cara belajar dengan pemanfaatan teknologi yang mutakhir. Artinya, pendidik atau calon pendidik harus bisa dan paham akan teknologi agar dapat menjalankan tugasnya dengan baik sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Salah satu dalam pelaksanaan pemanfaatan tekologi dalam dunia pendidikan yaitu digunakannya model *blended learning.*

Blended Learning dalam Pembelajaran IPS

Blended Learning ialah pencampuran model pembelajaran konvensional dengan belajar secara *online. Blended learning* terdiri dari kata *blended* (kombinasi/ campuran) dan *learning* (belajar). Istilah lain yang sering digunakan adalah *hybrid course* (*hybrid* = campuran / kombinasi, (*course* = mata kuliah). Makna asli sekaligus yang paling umum *blended learning* mengacu pada belajar yang mengkombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*).

Pembelajaran berbasis *Blended learning* berkembang sekitar tahunn 2000 dan sekarang banyak digunakan di Amerika Utara, Inggris, Australia, kalangan perguruan tinggi dan dunia pelatihan. Pembelajaran *blended* dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan pembelajaran berbasis komputer. Artinya, pembelajaran dengan pendekatan teknologi pembelajaran dengan kombinasi sumber-sumber belajar tatap muka dengan pengajar maupun yang dimuat dalam media komputer, telpon seluler atau iPhone, saluran televisi satelit, konferensi video, dan media elektronik lainnya. Pelajar dan pengajar/fasilitator bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan utama pembelajaran *blended* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik.

Blended Learning ini terdapat perpaduan dari: teknologi multimedia, CD-ROM, video *streaming*, kelas virtual, e-mail, *voicemail* dan lain-lain dengan bentuk tradisional pelatihan di kelas dan pelatihan setiap apa yang dibutuhkannya. *Blended Learning* menjadi solusi yang paling tepat untuk proses pembelajaran yang sesuai, tidak hanya dengan kebutuhan pembelajaran akan tetapi gaya pembelajar. *Blended learning* ialah pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran yang berbeda serta ditemukan pada komunikasi terbuka diantara seluruh bagian yang terlibat dengan pelatihan.

Proses pembelajaran diarahkan untuk mewujudkan kompetensi-kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Pembelajaran dengan menggunakan media internet atau dengan distance learning tidak menjadi andalan dalam pembelajaran karena tidak adanya interaksi antara guru dengan murid. Dalam proses belajar mengajar, tatap muka atau konvensional merupakan proses pembelajaran utama yang dilakukan di sebagian besar sekolah dan perguruan tinggi yang ada di Indonesia. Namun proses belajar mengajar tatap muka ini cenderung membuat siswa jenuh dan kurang aktif. Untuk itu perlu adanya inovasi pembelajaran, yaitu dengan menerapkan konsep *Blended Learning.*

Generasi yang lahir pada awal tahun 2000-an saat perkembangan teknologi sedemikian pesatnya disebut dengan generasi Z atau *net generation*. Penemuan teknologi-teknologi baru menjadi salah satu faktor penunjang bertambahnya kebutuhan baru dalam segala bidang, termasuk pada bidang pendidikan. Diperlukan inovasi dalam mengajar anak generasi Z, karena mereka mempunyai konsep berpikir yang berbeda. Dari beberapa peserta didik yang didapatkan hasil yang menarik. Mereka mengaku bahwa materi yang dijelaskan sama sekali asing bagi mereka sehingga jika cara penyampaiannya hanya menggunakan ceramah maka membuat mereka cepat bosan. Media komunikasi yang digunakan harus media yang familiar bagi peserta didik agar mudah penggunaannya, berdasarkan hal itu maka media yang dipilih adalah aplikasi smart

phone–Whatsapp dan akun *google drive* untuk berbagi *(share)* materi pembelajaran.

Hasil dari desain ini adalah *story board* perkuliahan yang kemudian dikembangkan menjadi pembelajaran *blended learning.* materi kegiatan belajar diunggah pada akun *google drive* setiap awal minggu. Peserta didik dapat mengaksesnya baik dari komputer ataupun dari smart phone yang mereka miliki di rumah atau di tempat kost. Keluesan dan fleksibilitas ini yang menjadi unggulan dari blended learning. Agar memudahkan dalam penggunaannya maka isi konten disampaikan diawal perkuliahan dan bagaimana cara penggunaan dari akun tersebut. Berdasarkan dari hasil tersebut maka dapat dirata-rata peserta didik hampir seluruhnya dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik yang ditunjukkan dari nilai dan keaktifan di dalam kelas.

Penerapan *blended learning* semakin populer dan salah satu penerapannya yaitu pada mata pelajaran Geografi dengan pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran Geografi berbasis masalah dengan blended learning merupakan pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, hingga akhirnya menyimpulkan untuk mendapatkan solusi atas permasalahan yang terjadi.

Tahap pertama berupa orientasi siswa terhadap masalah. Pada tahap ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Selain itu, memastikan siswa sudah terdaftar pada kelas online dan membantu siswa yang mengalami kesulitan mendaftarkan diri pada kelas online. Selanjutnya guru membagi siswa menjadi 5 kelompok serta menugaskan siswa menganalisis artikel yang tersedia pada lembar kerja siswa dan melakukan observasi guna menemukan permasalahan kependudukan yang berada di sekitar mereka tujuannya agar kemampuan berpikir kritis siswa berkembang. Pada kelas online, guru memotivasi siswa agar terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.

Tahap kedua berupa mengorganisasikan siswa untuk belajar. Guru memberikan penjelasan materi permasalahan kependudukan secara garis besar selanjutnya siswa harus aktif mencari sumber pendukung lainnya serta membaca materi yang terdapat pada kelas online untuk menganalisis artikel dan sebagai pengetahuan dasar mereka menemukan permasalahan kependudukan yang terdapat disekitar mereka.

Tahap ketiga yaitu membimbing penyelidikan individual dan kelompok. Pada tahap ini siswa harus berperan aktif menemukan permasalahan kependuduka dan selanjutnya dianalisis berkelompok. Oleh karena itu, siswa harus menjalin komunikasi yang baik dengan anggota kelompok. Selain itu, guru dapat membimbing dan mengarahkan siswa untuk mencari solusi permasalahan tersebut melalui kelas online.

Tahap keempat berupa mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Pada proses pembelajaran disekolah, siswa diberi kesempatan menyajikan hasil kerja kelompok dalam bentuk presentasi kelas secara bergiliran. Selanjutnya siswa yang lain dapat bertanya atau memberi tanggapan kepada kelompok yang presentasi. Presentasi tersebut bertujuan agar siswa berani mengemukakan pendapat maupun bertanya serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam setiap pertanyaan, jawaban, maupun tanggapan yang diberikan.

Tahap kelima atau tahap terakhir yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Setelah proses presentasi selesai, guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran dengan teknik tanya jawab. Refleksi dapat juga dilakukan pada kelas online. Dari aktivitas presentasi tersebut dipilih solusi yang paling tepat untuk mengatasi permasalahan kependudukan. Selanjutnya dilakukan perbaikan pada lembar kerja kelompok. Tahapan pembelajaran geografi berbasis masalah tersebut menggiring siswa untuk menentukan langkah dan kegiatan dalam mencari suatu pemecahan masalah yang ada di sekitar mereka secara kritis.

Inovasi dalam model *blanded learning* terus mengalami perkembangan, contohnya yaitu dengan menggunakan aplikasi Edmodo yang merupakan platform yang hampir sama dengan facebook, Akan tetapi *Edmodo* lebih aman apabila dibandingkan dengan jejaring sosial lainnya seperti *facebook, twitter,* dan lain sebagainya. Karena *Edmodo* tidak dapat diakses oleh siswa-siswa yang lainnya, terkecuali siswa yang telah diberikan kode oleh guru.

Pada tahap realisasi model *blended learning,* kegiatan pembelajaran secara umum dibagi menjadi tiga kegiatan pokok, yaitu kegiatan *face to face learning*, *online learning*, dan *offline*. Kegiatan *face to face* merupakan kegiatan konvensioanal yang dilaksanakan dalam kelas menggunaan metode ceramah, sedangkan online dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dalam Edmodo yang meliputi kegiatan diskusi online, menjawab tugas, mendownload materi, dan mengerjakan kuis-kuis yang tersedia di Edmodo. Sedangakn kegiatan pembelajaran offlline meliputi kegiatan membaca materi di rumah, mengerjakan tugas-tugas kelompok di rumah, dan lain sebagainya.

Selanjutnya, pengaruh *Blended Learning* Berbasis *Rotation Model* terhadap Hasil Belajar Geografi. Peningkatan pemahaman siswa serta keaktifan siswa dalam menyampaikan pendapat yang kemudian berimplikasi terhadap hasil belajar siswa juga meningkat melalui *Blended Learning* berbasis *Rotation Model*. Model pembelajaran *Blended Learning* yang diterapkan dalam penelitian ini memiliki kelebihan antara lain, menyediakan pengalaman belajar yang lebih individual, mendukung dan mendorong pembelajaran mandiri dan kolaborasi, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, menyediakan wadah untuk melatih keterampilan di luar kelas, memberikan fleksibelitas waktu belajar bagi peserta didik. Alasan yang memperkuat mengapa blended learning (face to face, online dan offline) lebih unggul khususnya pada pembelajaran pendidikan geografi dikarenakan blended learning memiliki kombinasi media dalam penyampaian pembelajaran sehingga dapat mengakomodasi berbagai perbedaan

preferensi belajar siswa. Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran Blended Learning menunjukkan hasil belajar lebih baik dari hasil belajar tanpa model pembelajaran Blended Learning. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai siswa.

Pembelajaran *blended learning* merupakan pembelajaran berbasis *active learning* yang sangat baik untuk diimplementasikan pada pendidikan tinggi atau universitas. Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian partisipatoris tindakan dengan analisis deskriptif. Dalam pengembangan dan penyelenggaraan blended learning pada mata kuliah teori tes klasik terdapat beberapa kebutuhan yang harus terpenuhi. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran Blended Learning merupakan pembelajaran berbasis *Active Learning* yang sangat baik untuk di implementasikan pada pendidikan tinggi. Dengan kriteria utama yang harus dilakukan yaitu: 1) kesiapan fasilitas sistem dan perencanaan yang matang; 2) pengembangan konten yang lengkap dan menarik; dan 3) monitoring dan evaluasi secara rutin pada proses pembelajaran. Pembelajaran Blended pada Mata Kuliah TTK yang dilaksanakan pada satu semester memiliki kelebihan yaitu penyiapan materi dan relevansi materi yang disajikan sangat baik. Akan tetapi, masih ada kelemahan yaitu implementasi pembelajaran aktif masih belum maksimal disebabkan masih adanya proses adaptasi dari dosen dan mahasiswa karena sebelumnya belum pernah dilakukan perkuliahan berbasis Blended.

Pembelajaran *blended learning* pada mata kuliah teori tes klasik yang dilaksanakan pada satu semester memiliki kelebihan yaitu penyiapan materi dan relevansi materi yang disajikan sangat baik. Akan tetapi, masih memiliki kelemahan yaitu implementasi pembelajaran aktif masih belum maksimal disebabkan masih adanya proses adaptasi dari dosen dan mahasiswa karena sebelumnya belum pernah dilakukan perkuliahan berbasis blended learning. Oleh karenanya, kedepan saran yang diberikan peneiti dalam perbaikan mutu adalah dengan melakukan pelatihan lebih banyak kepada mahasiswa dan dosen dalam pemaksimalan proses pembelajaran

daring. Dengan dilakukannya pelatihan dan pembiasaan maka iklim suasana akademik pada era revolusi industri 4.0 dalam membelajarkan materi perkuliahan dapat terealisasi.

Tahun 2020 Pandemi Covid-19 telah menyebar keseluruh negara didunia, tak terkecuali negara Indonesia. Semenjak masuknya virus corona atau virus Covid-19 ini, Indonesia mengalami banyak penurunan di berbagai sektor, tak terkecuali di sektor pendidikan. Indonesia yang merupakan negara berkembang masih mengalami kesulitan dalam mengatasi masalah pendidikan selama masa pandemi ini. Sejak tanggal 16 Maret 2020 pemerintah sudah menetapkan dan menegaskan di satuan pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran secara daring. Hal ini untuk mengantisipasi penyebar dan penularan Covid-19 yang lebih luas di kalangan masyarakat.

Pemerintah memberikan tanda untuk berberapa daerah yaitu seperti zona merah, zona orange, zona kuning dan zona hijau, yang dimana zona merah dan zona orange ini berarti peserta didik masih melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan tujuan untuk mengurangi penyebaran virus Covid-19. Sedangkan, zona kuning dan zona hijau artinya peserta didik sudah di perbolehkan untuk melakukan pembelajaran tatap muka di sekolah tetapi masih belum di wajibkan. Pada situasi tersebut, sangat diperlukan kreativitas guru atau tenaga pendidik dalam melaksanakan kegiatan pendidikan. Salah satu metode yang digunakan yaitu *Blended Learning* yaitu metode yang menggunakan dua pendekatan sekaligus. Dalam arti bahwa metode ini mengguanakan sistem daring sekaligus tatap muka melalui *video conference.* Jadi meskipun pembelajaran dilaksankan dengan jarak jauh, namun siswa masih bisa berinteraksi dengan yang lain. Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran secara langsung. Kegiatan pembelajaran dengan *Blanded Learning* dapat mengembangkan informasi pengetahuan, dan pengetahuan menjadi pengalaman belajar. Sehingga diharapkan siswa dapat belajar sesuai dengan bakat minat dan perkembangan fisik dan psikologinya sehingga dapat mengengembangkan potensi dirinya.

Salah satu yang populer yaitu implementasi *blended learning* menggunakan *Google Classroom* yaitu pembelajaran dimulai dengan Dosen mengkolaborasikan pemanfaatan google classroom dengan aplikasi/platform lainnya seperti *google form,* youtube dan *quizizz.* Ini bertujuan mengefektifkan pembelajaran baik yang berupa sinkronus maupun asinkronus.

Berdasarkan porsi kegiatan sinkronus dan asinkronus, pembelajaran dilakukan sesuai setting belajar yang telah diatur dalam RPS. Setting belajar asinkronus dimulai dengan kegiatan dosen membagikan materi pembelajaran berbentuk file power point, PDF, serta video ke ruang kelas di dalam google classroom. Setting belajar asinkronus ini dilakukan sehari sebelum jadwal perkuliahan berlangsung. Ini dimaksudkan agar mahasiswa dapat mempelajari materi perkuliahan secara mandiri terlebih dahulu dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada. Selanjutnya hasil pemahaman secara mandiri oleh mahasiswa dikuatkan dalam setting belajar sinkronus yang dilakukan bersama dosen di ruang kelas. Penilaian sikap dilakukan dalam bentuk catatan pengalaman mahasiswa selama perkuliahan berlangsung yang dikemas dalam bentuk Diari mahasiswa. Diari mahasiswa disajikan dalam bentuk google form yang dapat diisi oleh mahasiswa setelah perkuliahan berlangsung dengan batas waktu yang telah ditentukan oleh dosen.

Life Based Learning menyajikan konsep bahwa belajar dari kehidupan adalah pembelajaran yang nyata. Pembelajaran blanded learning merupakan kombinasi dari online dan tatap muka. mewujudkan blended learning dengan belajar berbasis kehidupan yang dapat dilakukan oleh guru sangat beragam. Pada jenjang SD dijelaskan Pada proses belajar mengajar tatap muka dapat menggunakan eksperimen secara sederhana, sehingga tidak selalu menggunakan ceramah sedangkan pada proses daring dapat menggunakan kelas virtual, sumber belajar tatap muka dapat menggunakan lingkungan sekitar untuk menambah wawasan pengalaman belajarnya, sedangkan pada proses daring dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat menambah

pengalamannya, pada komunikasi pembelajaran secara tatap muka, dapat mengandalkan komunikasi langsung antara guru dan siswa, sedangkan pada proses daring dapat mengandalkan forum diskusi online, pada aktivitas individu dalam mode tatap muka dapat dilakukan suatu kegiatan eksperimen atau percobaan, sedangkan pada kegiatan daring dapat dilakukan latihan dan praktik online, pada kegiatan kolaborasi secara tatap muka dapat dilakukan dengan kerja kelompok, sedangkan pada kegiatan daring dapat dilakukan dengan online meeting room dan pada kegiatan asesmen secara tatap muka dapat dilakukan dengan unjuk kerja teramati, sedangkan pada kegiatan asesmen secara daring dapat dilakukan dengan penugasan secara daring. Hal ini juga berlaku pada jenjang lainnya dengan menyesuaikan perkembangan peserta didik pada setiap jenjangnya.

Pada program blended learning ini juga merupakan langkah bijaksana untuk mengatasi masalah pembelajaran yang terkendala oleh jarak dan tempat. Karena ketika guru dan siswa tidak berada di sekolah, maka interaksi antara guru dan siswa akan terkendala tempat. Maka diperlukan adanya sebuah platform yang mampu memfasilitasi pembelajaran dalam jaringan. Melalui platform ini guru dan siswa mampu bertatap muka atau berinteraksi. Guru juga bisa memberikan materi dengan bentuk visual, audio, maupun audio visual melalui platform tersebut. Sehingga pembelajaran tetap bisa berjalan meskipun tidak berada di sekolah.

Pembelajaran menggunakan kombinasi berbagai aplikasi baik fitur-fitur yang memudahkan kegiatan belajar, seperti Whatsapp Group, Google Classroom, Youtube, Ebook dan Powerpoint. Pelaksanaan strategi ini dilakukan dengan mensosialisasikan kepada orang tua melalui media WhatApp Group. Sosialisasi dilakukan dengan mengirimkan panduan atau video tutorial kepada orang tua. Hasilnya semua peserta didik dapat mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Fitur WhatsApp Grup (WAG) sangat potensial dimanfaatkan oleh siswa dan guru untuk menunjang aktivitas pembelajaran. Hal ini dikarenakan media WAG mudah digunakan, cepat dan nyaman untuk mode komunikasi. Pada langkah persiapan

pengajaran, guru mempersiapkan materi yang akan dijadikan sebagai bahan ajar. Pada masa pandemic ini, guru tidak hanya membaca materi, tetapi juga harus mempertimbangkan cara yang tepat untuk mentransformasi materi tersebut agar bisa diunggah pada platform online. Beberapa guru kebanyakan menggunakan platform WhatsApp, pemilihan platform ini didasari dengan asumsi bahwa tidak ada siswa atau orang tua siswa yang tidak m emiliki platform *WhatsApp* sebagai media komunikasi berbasis internet. Penyajian materi pada platform *WhatsApp* disajikan dengan bentuk visual dan audio, yaitu dengan memberikan foto halaman buku ajar, kemudian menjelaskannya secara verbal melalui voice note. Terkadang tidak semua materi bisa di berikan secara visual, seperti materi pendidikan jasmani dan kesehatan yang apabila materinya berkaitan dengan gerakan, maka seorang guru akan memberikan video pendek yang berisikan rekaman guru dalam melakukan gerakan-gerakan yang sesuai dengan materi pada buku ajar. Hasil penelitian yang diperoleh secara deskriptif menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan puas terhadap penggunaan pembelajaran *blended learning.*

Melalui pembelajaran Blended Learning, peserta didik dituntut untuk lebih aktif. Dengan keterlibatan dan partisipasi dalam proses pembelajaran, Blended Learning dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik. Selain itu, adanya interaksi dalam model pembelajaran Blended Learning menciptakan suatu motif kepada peserta didik untuk berkompetisi dalam belajar (Usman, 2019). Sejumlah hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Blended Learning memiliki pengaruh yang positif terhadap pembelajaran, mulai dari proses belajar mengajar (Banggur et al., 2018; Fandianta et al., 2013), motivasi belajar, dan hasil belajar peserta didik (Isti'anah, 2017; Khoiroh et al., 2017). Selain itu, model pembelajaran ini sangat cocok apabila digunakan sebagai model pembelajaran di era abad 21 dan masa depan (Hasbullah, 2014; Wardani et al., 2018). Pembelajaran berbasis Blended Learning, disamping untuk meningkatkan hasil belajar, bermanfaat

pula untuk meningkatkan hubungan komunikasi pada tiga model pembelajaran, yaitu lingkungan pembelajaran yang berbasis ruang kelas tradisional, yang blended dan yang sepenuhnya *online*.

Blended learning merupakan metode pembelajaran yang bersifat mengkombinasikan setrategi-setrategi dalam pembelajaran sinkron dengan pembelajaran asinkron. Dengan tujuan utamanya adalah menghasilkan efektifitas pembelajaran, sehigga proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Dengan demikan kelemahan-kelemahan yang ada pada pembelajaran daring yang sifatnya sinkron dapat disinergikan dengan kelebihan yang ada pada pembelajaran asinkron karena dalam pembelajaran sinkron, misalnya yang megharuskan guru dan siswa berada di waktu yang sama untuk belajar dan berdiskusi langsung tetapi kendalannya adalah bahwa jaringan internet disetiap siswa itu berbeda maka sulit untuk sinkronisasi dimana semua siswa dapat mengakses internet dengan baik dan bisa mengikuti proses belajar secara langsung seperti dalam tatap muka oleh karena itu lah blended learning menjadi sebuah metode pembelajaran yang ideal di era new normal saat ini dalam menciptakan proses belajar agar mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Langkah-langkah desain pembelajaran blended learning adalah sebagaimana berikut:

1. Merumuskan Capaian Pembelajaran Langkah pertama yang kita lakukan dalam merancang system pembelajaran blended Learning adalah merumuskan capaian pembelajaran terlebih dahulu. Capaian pembelajaran merupakan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa atau mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran. Capaian dalam pembelajaran harus dirumuskan dengan baik karena akan menjadi dasar dalam meggembangkan komponen pembelajaran yang selanjutnya. Seperti dalam menetapkan, memilih dan menyusun materi yaitu; menentukan strategi atau perencanaan pembelajaran, memilih materi pembelajaran serta menetapkan evalusi terhadap hasil belajarnya.

2. Memetakan serta mengorgnisasikan bahan Pembelajaran Langkah yang ke-dua adalah mendeskripsikan dan menyusun bahan kajian serta materi pembelajaran kedalam pokok pembahasan, Sub pokok pembahsan dan pokok-pokok materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya.
3. Menetapkan dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron. Langkah ketiga adalah menentukan apakah materi dari pokok pembahasan atau sub pokok pembahasan akan dapat dipahami melalui strategi sinkron ataupun asinkron.
4. Merancang aktivitas Pembelajaran Sinkron. Setelah diidentifikasi pokok pembahasan mana yang dapat dipahami melalui pembelajaran dengan strategi sinkron maka kemudian menyusun rancangan pembelajaran sinkron. Pembelajaran singkron sendiri adalah proses pembelajaran dimana antara guru dan siswa berada diwaktu sama tetapi ditemapt yang berbeda maka biasanya proses pembelajaran berlangsung dengan menggunkan media teknologi komunikasi berupa video-conference atau audio-conference. Langkah dalam pembelajaran sinkron sebenarnya tidak jauh berbeda dengan pembelajaran tatap muka, dimana dalam pembelajaran sinkron proses pembelajaran juga terdiri dari kegiatan Pembuka, kegiatan inti dan kegiatan Penutup.

Dengan penerapan pembelajaran blended learning sebagai sarana pembelajaran daring di era new normal ini juga berdampak pada adanya arah baru proses pembelajaran dalam menjawab tantangan pada revolusi industri 4.0 yaitu;

1. Mewujudkan pendidkan 4.0
2. Menghasilkan lulusan atau peserta didik yang mempunyai atau memiliki ketrampilan dan kemampuan problem solving yang bagus.

Tuntutan revolusi industry 4.0 harus segera direspon oleh semua lembaga pendidikan dengan menerapkan model pembelajaran kolaboratif dan kreatif. Model pembelajaran kolaboratif dapat menghindarkan peserta didik dari sikap pasif dan ketregantungan pada guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kolaboratif di definisikan sebagai proses pembelajaran yang memberikan peluang kepada peserta didik untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran. Guru hanya sebagai fasilataor dan pendamping dalam proses pembelajaran pembelajaran kolaboratif memaksimalkan proses kerjasama yang bagus diantara peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang berpusat kepada siswa, terintgrasi dan suasana kerjasama dan menjadikan siswa akitif dalam proses belajar. Oleh karena itu model pembelajaran yang dibutuhkan pada masa pandemi dan untuk menjwab tantang revolusi indutri saat ini adalah model pembeljaaran yang memberikan latiha kepada peserta didik untuk berfikir kritis (Critical Thinking), kreatif dan inovatif. Dimana pembelajaran tidak hanya menekankan pada transfer of knowlage saja tetapi proses pembelajaran yang mengahasilkan peserta didik yang kreatif, kritis dalam memecahkan sebauah permasalahan.

Blended Learning menjadi solusi yang paling tepat untuk proses pembelajaran yang sesuai, tidak hanya dengan kebutuhan pembelajaran akan tetapi gaya pembelajar. Selain Blended Learning ada istilah lain yang sering digunakan di antaranya adalah *Blended Learning* dan *Hybrid Learning.* Istilah tersebut mengandung arti yang sama yaitu perpaduan, percampuran atau kombinasi dalam pembelajaran. Intinya penggabungan atau percampuran dua pendekatan pembelajaran yang digunakan sehingga tercipta pola pembelajaran baru dan tidak akan menimbulkan rasa bosan pada peserta didik. Pembelajaran berbasis web dan internet disini adalah sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran. Web dapat menciptakan sebuah lingkungan belajar maya (*Virtual*

Learning Environment). Lingkungan belajar yang disediakan oleh web dilengkapi dengan beberapa fasilitas yang dapat kita kombinasikan penggunaannya untuk mendukung proses pembelajaran, antara lain forum diskusi, chat, penilaian online, sistem administrasi, dan lainnya.

PENDIDIKAN KARAKTER DI MASA PANDEMI

Pendidikan karakter merupakan salah satu topik utama yang sangat ditekankan dalam keberhasilan proses pembelajaran di sekolah saat ini. Salah satu penyebab gencarnya pendidikan karakter saat ini adalah era globalisasi yang mampu mendisrupsi berbagai macam aspek kehidupan seorang peserta didik. Kebudayaan luar yang masuk kedalam setiap aspek kehidupan, secara perlahan mampu mendegradasi moral dan karakter dari identitas kebangsaan peserta didik Indonesia.

Maraknya perilaku anomali sosial di kalangan remaja-pelajar belakangan ini tidak lahir begitu saja. Perilaku itu lahir di tengah situasi peradaban yang dinilai jauh dari persoalan-persoalan moral dan budi pekerti. Dunia pendidikan yang seharusnya menjadi benteng kokoh bagi para pelajar dari aksi kekerasan dan vandalisme dinilai mengalami kemandulan. Pendidikan tidak diarahkan untuk "memanusiakan manusia" secara utuh dan pari purna, tetapi lebih diorientasikan untuk mem pertahankan jargon dan kepentingan kekuasaan semata. Pendidikan karakter yang notabene bisa dioptimalkan sebagai media stra-tegis untuk menanamkan, mengembang kan, dan menyuburkan nilai-nilai keluhuran budi dan kemanusiaan justru dikebiri dan disingkirkan melalui proses pendidikan yang serba dogmatis, indoktrinatif dan instruksional. Selama mengikuti proses pendidikan, anak-anak bangsa negeri ini hanya sekadar menjadi objek dan "tong sampah" ilmu pengetahuan sehingga menjadi pendiam dan penurut dan kehilangan daya kreatif dan sikap kritis mereka.

Fakta tersebut, seharusnya dapat dimaksimalkan oleh sekolah untuk membentuk suatu proses pembelajaran yang efektif dalam menunjang keberhasilan pendidikan karakter di sekolah. Pembelajaran di sekolah akan terbentuk karakter hormat, tanggung jawab, adil, dan bekerja keras pada seorang peserta didik, dengan

syarat jika seorang pendidik mampu merancang suatu proses pembelajaran inovatif dari berbagai macam persamaan yang dimiliki peserta didik (Anderson, 2000). Pembelajaran berbasis lingkungan adalah salah satu terobosan yang dapat digunakan sekolah dalam memaksimalkan pendidikan karakter pada kurikulum 2013. Secara khusus di dalam mata pelajaran PPKn dapat mengaplikasikan *project citizen* sebagai bentuk memperkuat interaksi dan karakter siswa (Adha et al., 2019c). Pelaksanaan pendidikan karakter, tidak cukup dilakukan dengan mengajarkansesuatu yang benar dan salah, tetapi juga membentuk kebiasaan berdasarkancontoh-contoh langsung pada peserta didik, agar timbul rasa kepedulian, kesadaran, dan pemahaman yang tinggi dalam penerapan dikehidupan sehari-hari (Mulyasa, 2013; Adha et al., 2019b; Adha et al., 2019d).

Urgensi keberhasilan pendidikan karakter di dalam proses pembelajaran menurut Kemendikbud (2017) adalah; 1) belum optimalnya pengembangan potensi seorang peserta didik (etik, literasi, estetik, dan kinestetik, 2)banyaknya jumlah peserta didik, guru, dan sekolah yang ada di negara Indonesia, 3) belum tercipta proses pendidikan karakter antara sekolah, keluarga, dan masyarakat, 4) tantangan era globalisasi dan perkembangan teknologi infomarsi, 5) minimnya pendampingan orang tua terhadap anak,6) terbatasnya sarana dan prasarana proses pembelajaran. Hal itu didukung dengan Peraturan Presiden No 87 tahun 2017 tentang pendidikan karakter, inti yang dimuat dalam Perpres tersebut adalah pendidikan karater harus dilaksanakan berdasarkan nilai-nilai Pancasila dengan tujuan untuk mengharmonisasikan olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dalampendidikan karakter di sekolah, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Pendidikan saat ini kurang mampu mengembangkan kepribadian peserta didik, sehingga kurang menumbuhkan karakter secara utuh dengan baik (Akbar, 2011), oleh karena itu penguatan pendidikan karakter dalam suatu proses pembelajaraan, saat ini sangat penting untuk mengatasi kondisi permasalahan krisis moral

yang terjadi di negara Indonesia (Zubaedi, 2011:1; Yunisca & Adha, 2016). Pendidikan di sekolah adalah salah satu pilihan alternatif yang efektif dalam mengembangkan budaya dan karakter para generasi muda terkait permasalahan degradasi moral bangsa (Jaedun et al., 2014; Nurmalisa & Adha, 2016) yang dapat diimplementasikan melalui model belajar project citizen (Adha et al., 2018).

Pendidikan juga harus memberikan dasar bagi keberlanjutan kehidupan bangsa dalam segala aspek yang mencerminkan karakter bangsa masa kini. Oleh karena itu, muatan pendidikan tidak semata berisi prestasi besar bangsa di masa lalu, tetapi juga perkembangan masa kini dan berkelanjutan di masa mendatang. Muatan pendidikan mengemas berbagai perkembangan baru dalam ilmu, teknologi, budaya, ekonomi, sosial, politik yang dihadapi oleh masyarakat, bangsa dan umat manusia. Muatan pendidikan tentang kehidupan bangsa masa kini memberi landasan bagi pendidikan untuk selalu terkait dengan kehidupan masyarakat dalam berbagai aspek kehidupan, kemampuan berpartisipasi dalam membangun kehidupan bangsa yang lebih baik, dan memosisikan pendidikan yang tidak terlepas dari lingkungan sosial, budaya dan alam. Lagi pula, muatan pendidikan ten-tang kehidupan bangsa masa kini akan mem-beri makna yang lebih berarti bagi keunggulan budaya bangsa di masa lalu untuk digunakan dan dikembangkan sebagai bagian dari kehidupan masa kini.

Pendidikan karakter dianggap penting untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran formal di sekolah. Hal itu dikarenakan, karakter dapat dimaknai sebagai bagian dari cakupan aspek kognitif, emosional, dan moral berdasarkan tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai etika (Lickona, Schaps, & Lewis, 2002). Pendidikan formal di sekolah merupakan salah satu komponen paling penting dalam pendidikan karakter seorang anak,disamping pendidikan dari orang tua di rumah. Namun, yang menjadi poin penting dari pendidikan karakter disekolah adalah peserta didik mendapatkan dan diberikan keteladanan oleh seluruh masyarakat sekolah dan bersama

menjaga karakter tersebut sebagai bagian dari aktivitas sekolah secara keseluruhan.

Pemanfaatan nilai-nilai yang ada pada lingkungan sosial, budaya, adat,dan alam dalam proses pembelajaran, khususnya dalam proses pendidikan karakter seorang peserta didik. Secarateoretis, akan mampu memaksimalkan keberhasilan pendidikan karakter di sekolah. Seperti pendapat Suryadi (2012) bahwa pendidikan karakter yang dilakukan di sekolah, akan sulit dilakukan jika mengandalkan proses pembelajaran tekstual semata, karena karakter sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari seorang manusia. Pendidikan karakter akan lebih efektif terbangun melalui pembiasaan, keteladanan sikap guru, keteladanan nilai-nilai budaya, dan terciptanya lingkungan belajar yang mendukung dalam proses pembelajara (Supraptiningrum & Agustin, 2015). Bentuk konkret dari karakter yang diajarkan adalah instrumen belajar yang paling baik dalam melaksanakan pendidikan karakter.

COVID-19 memberikan dampak yang buruk bagi kehidupan manusia. Segala aktivitas menjadi terhambat dan terbatas. Begitu pula di bidang pendidikan. Peserta didik harus belajar dan melakukan aktivitasnya di rumah. Untuk mengatur hal tersebut pemerintah telah dengan tegas mengeluarkan berbagai kebijakan di segala bidang (Suharyanto, 2020). Di bidang kesehatan, pemerintah telah mengeluarkan kebijakan mengenai pembatasan sosial berskala besar (PSBB) dan penerapan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). Di bidang pendidikan kementerian pendidikan telah mengeluarkan surat edaran mengenai pembelajaran dari rumah (Learning from Home) (Sekretaris Kabinet, 2020). Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di Indonesia sebelumnya adalah pembelajaran tatap muka atau offline. Pada saat pembelajaran tatap muka atau offline guru dapat dengan mudah mengamati karakter peserta didik dan dapat memberikan pengarahan dan pendidikan karakter dengan mudah. Namun pandemik COVID-19 memaksa pergantian pembelajaran tatap muka atau offline diganti menjadi online atau virtual. Pada saat pembelajaran online baik guru dan

peserta didik dipermudah dengan sistem pembelajaran via online dimana guru dan peserta didik tidak perlu bertemu untuk mengadakan kegiatan belajar mengajar.

1) Pendidikan Karakter di Sekolah

Pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan yang secara langsung mengarah kepada pengetahuan moral dasar seorang peserta didik sebagai upaya preventif tindakan melanggar moral yang membahayakan diri sendiri dan orang lain (Santrock, 2014). Preventif, dapat diartikan bahwa ketika pendidikan karakter tidak berjalan dengan baik, maka akan muncul beberapa persoalan yang timbul dari dampak dari pendidikan karakter yang tidak diteladani kepada diri peserta didik. Karakter seorang peserta didik tidak dapat terbentuk secara otomatis, melainkan melalui proses pengajaran yang didapatkan, dengan tugas guru berfungsi sebagai fasilitator dalam pendidikan karakter peserta didik, karena memiliki pengalaman sosial yang lebih banyak (Nucci & Narvaes, 2008).

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang termasuk kedalam domain aspek afektif guna menanamkan karakter luhur kepada peserta didik yang sangat penting untuk dicapai melalui proses pembelajaran di sekolah (Wibowo, 2012: 36 & Popham, 1995: 180). Berdasarkan Perpres No. 87 Tahun 2017, terdapat 18 karakter yang harus dikembangkan melalui proses pendidikan di sekolah, karakter religius, jujur, toleransi, disiplin, mandiri, cinta tanah air, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, demokrasi, semangat kebangsaan, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, peduli sosial, gemar membaca, tanggung jawab, dan peduli lingkungan.

Semua jenis pendidikan karakter yang direkomendasikan tersebut, harus mampu dijalankan dan ditanamkan para guru kepada peserta didik, terlebih lagi oleh guru mata pelajaran PPKn dan Agama, yang secara muatan pengejaran lebih banyak memuat pendidikan karakter seorang individu. Karakter berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Kalidjernih (2010) dimaknai sebagai kualitas moral seorang manusia yang diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan makna sebagai cerminan moral yang dimiliki

seorang manusia, maka tugas dari seorang guru adalah harus mampu memberikan bekal yang cukup dari segi pengetahuan, sikap, dan pemahaman terkait etika dan moral yang berlaku dalam kehidupan sosial masyarakat bagi peserta didiknya(Arthur, 2003; Nurmalisa & Adha, 2016).

Sesuai dengan Taksonomi Bloom sebagaimana dikutip oleh Zainuddin, ada tiga aspek dominan yang harus dikembangkan dalam diri setiap individu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan karakter akan mengenalkan nilai-nilai an norma ke dalam wilayah kognitif individu. Kemudian, nilai-nilai dan norma tersebut secara bertahap akan diarahkan untuk dihayati dan diresapi ke dalam wilayah afektif siswa, siswa mampu ber interaksi dan bersosialisasi secara langsung di tengah masyarakat. Proses kontak serta interaksi inilah yang akan menuntun aspek psikomotorik siswa untuk menerapkan nilai yang telah difahami dalam wilayah kognitif dan afektif.

Pendidikan karakter semacam ini memerlukan suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter yang meliputi komponen-komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai luhur baik terhadap diri sendiri maupun orang lain. Pendidikan karakter di sekolah perlu melibatkan semua komponen stakeholders, termasuk komponen pendidikan itu sendiri seperti kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, penanganan atau pengelolaan sekolah, serta etos kerja seluruh lingkungan sekolah.

Melalui pendidikan karakter anak akan terlatih untuk bersikap mandiri. Kemandirian anak di sekolah dapat ditunjukkan melalui sikap anak untuk berusaha dalam mengerjakan suatu pekerjaan yang baik dan benar sesuai dengan kapasitas yang ada dalam dirinya. Ke-mampuan berusaha yang dimaksud adalah perolehan kemampuan yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang direfkleksikan dengan adanya nilai tambah dari keadaan sebelumnya. Latar belakang perolehan kemampuan berusaha adalah sebagai upaya be lajar yang dilakukan pada waktu

sebelum menjadi warga belajar yang melakukan usaha sendiri. Disamping itu faktor pengalaman dalam pekerjaan akan sangat berperan dalam melaksanakan suatu pekerjaan.

Tujuan pendidikan adalah untuk pembentukan karakter yang terwujud dalam kesatuan esensial si subyek dengan perilaku dan sikap hidup yang dimilikinya. Menurut Foerster, sebagaimana yang dikutip oleh Zainuddin, karakter merupakan sesuatu yang mengualifi kasi serang pribadi. Karakter menjadi identitas yang mengatasi pengalaman kontingen yang selalu berubah, dan dari kematangan karakter inilah, kualitas seorang pribadi diukur.

Empat ciri dasar pendidikan karakter menurut Forester sebagaimana yang dikutip oleh Zainuddin adalah sebagai berikut: Pertama, ke te raturan interior di mana setiap tindakan diukur berdasar hierarki nilai. Nilai menjadi pedoman normatif setiap tindakan. Kedua, koherensi yang memberi keberanian, membuat se seorang teguh pada prinsip, tidak mudah ter ombang-ambing pada situasi baru atau takut risiko. Koherensi merupakan dasar yang membangun rasa percaya satu sama lain. Tidak adanya koherensi meruntuhkan kredibilitas se seorang. Ketiga, otonomi seseorang dalam menginternalisasikan aturan dari luar sampai menjadi nilai-nilai bagi pribadi. Karakter ini dapat dilihat melalui penilaian atas keputusan pribadi tanpa terpengaruh atau desakan pihak lain. Keempat, keteguhan dan kesetiaan.Keteguhan merupakan daya tahan seseorang guna mengingini apa yang dipandang baik, dan kesetiaan merupakan dasar bagi penghormatan atas komitmen yang dipilih.

Keempat karakter tersebut akan menentukan kepribadian seseorang dalam perwujudan tindakan sehari-hari. Melalui pendidikan karakter, manusia mempercayakan dirinya pada dunia nilai yang menjadi kekuatan penggerak perubahan sejarah. Kemampuan membentuk diri dan mengaktualisasikan nilai-nilai etis merupakan ciri hakiki manusia. Karena itu, mereka mampu menjadi agen perubahan sejarah. Jika nilai merupakan motor penggerak sejarah, aktualisasi nilai menjadi sebuah pergulatan dinamis yang

terjadi terus-menerus. Masih ada optimisime bagi pendidikan karakter dalam du nia pendidikan di negeri kita, terlebih ka-rena bangsa kita kaya akan tradisi religius dan budaya.

2) Pandemi Covid - 19

Pandemi Covid 19 Pandemi adalah wabah penyakit yang terjadi secara luas diseluruh dunia. Dengan kata lain, penyakit ini sudah menjadi masalah bersama bagi seluruh warga dunia. Pademic COVID-19 yang sedang terjadi di negeri ini sungguh sangat memprihatinkan, sudah setahun lebih berjalan, kasus penularan virus COVID-19 masih tinggi. COVID-19 merupakan penyakit yang tergolong baru dimana penyebab, asal muasal virus ini belum diketahui secara pasti (Chan dkk, 2020). Begitu berbahayanya penyakit ini, sehingga pemerintah berupaya keras untuk menanggulangi penyebaran COVID-19 ini. Sampai saat ini belum ditemukannya obat serta vaksin untuk masalah ini sehingga jalan satu-satunya hanyalah memutus mata rantai penyebaran COVID-19 ini. Cara yang paling ampuh untuk memutus rantai penyebaran wabah ini adalah dengan melakukan pembatasan sosial (sosial distancing) dan pembatasan fisik (physical distancing) (Tim Kerja Kementerian Dalam Negeri, 2020). Selama pandemic COVID-19 menjaga sekaligus memantau kesehatan adalah hal penting yang tidak boleh diabaikan, untuk itu kita selalu dituntut menerapkan protokol kesehatan kapanpun dan dimanapun kita berada salah satunya dengan menghindari segala hal yang berkaitan dengan kerumunan. Berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk mencegah penularan COVID-19 diantaranya dengan pembatasan kegiatan sosial, baik kegiatan keagamaan, kemasyarakatan dan juga pendidikan. Dengan demikian kegiatan belajar mengajar yang sebelumnya dilakukan di sekolah harus dilakukan secara daring atau virtual.

3) Pendidikan Karakter di masa Pandemi Covid – 19

Pada masa pandemi covid 19 seperti ini semua arah gerak aspek kehidupan menjadi terbatas. Seperti halnya sekolah, dimana pembelajaran dialih fungsikan yang awalnya secara tatap muka atau langsung sekarang menjadi during atau virtual. Tugas seorang pendidik menjadi semakin berat dan penuh perjuangan, begitupun peran orang tua siswa sangat berarti untuk mendukung perkembangan belajar siswa di rumah.

Kebijakan pembelajaran masa pandemi Covid-19 Pandemi COVID-19 membuat pembelajaran di Indonesia harus beradaptasi secara online. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 terkait bagaimana teknis melaksanakan kebikana pendidikan darurat pada masa pandemic COVID-19 di Indonesia. Rincian poin pokok penerapan proses pembelajaran daring dirumah meliputi

1) Pertama, proses belajar mengajar face-to-face secara tatap muka dapat dilakukan di rumah secara online. Pembelajaran tersebut juga tidak boleh membebani peserta didik dalam semua capaian kurikulum sebagai prasarayat naik kelas.
2) Kedua, proses pembelajaran secara virtual lebih banyak berfokus pada upaya melakukan pendidikan berbasis soft skill atau kecakapan kompetensi kehidupan. Kegiatan yang dapat dilakukan adalah bagaimana kecakapan hidup dalam menghadapi pandemic COVID-19.
3) Ketiga, ragam kegiatan dan penugasan saat pembejaran daring dari rumah harus menyesuaikan bakat dan minat peserta didik yang sangat bervariasi. Hal ini juga termasuk perbedaan ketersediaan fasilitas yang mendukung pembelajaran online dirumah.
4) Keempat, output dari proses pembejaran daring dari rumah perlu dilakukan pemberian *feed back* yang memiliki nilai kualitatif dan dapat memberikan asas kebermanaafatan (tepat-guna) bagi guru. Selain itu diharapakan penilaian

hasil belajar tidak terlalu menekankan pada aspek nilai yang bersifat angka (kuantitatif).

Pendidikan yang dulu guru terlibat secara langsung berinteraksi dengan siswa dan menanamkan serta membiasakan Pendidikan karakter kepada siswa di kelas sekarang sangat sulit karena dibatasi oleh peregerakan dan pertemuan secara langsung. Namun karena Pendidikan tidak pernah kehabisan cara maka dengan adanya kemajuan teknologi guru bisa secara virtual mengajar dan berinteraksi dengan siswa lewat media pembelajaran seperti zoom, goohle meet, whattsapp dll.

Secara lebih ekslusif orang tua terlibat dalam penanaman Pendidikan karakter anak, apalagi dalam masa covid 19 yang dimana waktu belajar, bermain dan yang lainnya dihabiskan di rumah, di lingkungan keluarga bersama orang tuanya. Maka tantangan seorang pendidik adalah bekerjasama dan berkomunikasi dengan orang tua siswa, bagaimana cara mereka mendidik dan menerapkan Pendidikan karakter yang baik di rumah dan lingkungan sekitarnya.

Lickona (2012) menyebutkan tujuh unsur-unsur karakter esensial dan utama yang harus ditanamkan kepada peserta didik yang meliputi: 1. Perilaku jujur *(honesty).* 2. Welas asih *(compassion);* 3. Keberanian *(courage);* 4. Rasa kasih sayang *(kindness);* 5. Mengotrol pribadi *(self-control);* 6. Perilaku saling kerja sama *(cooperation);* Berdasarkan unsur-unsur tersebut guru sebisa mungkin menerapkan dalam pembelajaran daring dengan bantuan orang tua siswa di rumah. Dari mulai pembelajaran melalui media yang telah disiapkan guru memberitahukan bagaiamana pelajaran diawali dengan doa, menyiapkan bahan dan alat belajar, bersikap jujur ketika belajar,bekerjasama dan lain sebagainya itu selalu dicerminkan guru sebagai langkah awal pembiasan Pendidikan karakter bagi siswa.

Pendidikan karakter sangat penting karena pendidikan bukan hanya sekedar mentransfer pengetahuan akan tetapi juga membentuk karakter peserta didik yang baik. Membuat manusia menjadi cerdas dan pintar bukanlah hal yang sulit, akan tetapi

membuat manusia berkarakter baik dan bijak jauh lebih sulit. Maka jangan heran bila masalah moral kerap menjadi persoalan parah yang menghantui kehidupan manusia kapan saja dan dimana saja. Untuk mengatasi hal tersebut peran aktif guru dan orang tua sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan karakter. Pendidik dapat menyelipkan nilai religius dan toleransi pada sela-sela pemaparan materi, selain itu kerjasama dan komunikasi anatara guru dan orang tua peserta didik untuk sama-sama menerapkan pendidikan karakter sangat diperlukan.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di Indonesia sebelumnya adalah pembelajaran tatap muka atau offline. Pada saat pembelajaran tatap muka atau offline guru dapat dengan mudah mengamati karakter murid dan dapat memberikan pengarahan dan pendidikan karakter dengan mudah. Namun pandemik covid-19 memaksa pergantian pembelajaran tatap muka atau offline diganti menjadi online atau virtual. Kreatifitas guru dalam melaksanakan kegiatan belajar dengan cara online sangat berpengaruh pada keberhasilan pendidikan, sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam pembelajaran baik dalam pengetahuan maupun karakter peserta didik. Pada saat pembelajaran online baik guru dan murid dipermudah dengan sistem pembelajaran via online dimana guru dan murid tidak perlu bertemu untuk mengadakan kegiatan belajar mengajar sehingga guru tidak dapat menerapkan pendidikan karakter secara langsung pada peserta didik. Untuk itu kerja sama antara guru dan orang tua sangat penting untuk menunjang keberhasilan pendidikan. Guru dapat memberikan tugas-tugas pembiasaan baik seperti, (1) Ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya, (2) Cinta tanah air contohnya dengan membeli dan memakai produk dalam negeri, (3) Melatih kemandirian contohnya dengan mengerjakan tugas-tugas dirumah secara mandiri, (4) Melatih disiplin dalam segala hal, dan (5) Mengedepankan kejujuran dan konsisten, (5) Menghormati orang yang lebih tua, dan orang tua bekererjasama dengan guru mengawasi kegiatan peserta didik dari rumah. Pendidik juga harus mengimplementasikan nilai menghargai

prestasi peserta didik dengan memberikan reward berupa pujian atau bahkan barang jika ia mempunyai kelebihan dalam mengikuti pembelajaran daring yang telah berlangsung.

PEMBELAJARAN KONSTEKTUAL DI MASA PANDEMI

Virus Covid 19 ini menjadi penyebab perubahan dalam segala aspek salah satunya dalam bidang pendidikan. Berhubung Wabah covid 19 ini cukup berbahaya dikarenakan penyebaran virusnya sangat cepat inilah membuat pemerintah untuk memutuskan bahwa segala kegiatan masyarakat cukup bekerja dirumah saja dengan langkah inilah dapat mencegah penularan virus tersebut.

Dalam hal pendidikan kegiatan yang cukup dirumah saja juga diberlakukan baik guru maupun siswa melakukan aktivitas pembelajarannya dirumah saja atau sering disebut pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran sendiri merupakan proses belajar mengajar yang mana dengan kegiatan ini para peserta didik sebagai pembelajar mendapat suatu ilmu pengetahuan. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Menurut (Warsita, 2008: 85) Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Sedangkan menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20, "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar".

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang berupa komunikasi kepada pendidik, interaksi pada sumber belajar, dan interaksi pada lingkungan belajar untuk melangsungkan proses belajar. Proses belajar dapat melibatkan proses mental maupun fisik dan menghasilkan suatu perubahan. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang mana antara komponen penyusunnya berhubungan satu sama lain. Menurut (Rusman, 2017) dalam bukunya mengatakan bahwa terdapat berbagai komponen pembelajaran yang meliputi tujuan, sumber atau bahan ajar, media dan/atau metode, serta evaluasi. Sebagai suatu integritas, komponen

belajar ini bersifat hierarkis sehingga tujuan sebagai komponen awal yang melandasi komponen pembelajaran selanjutnya.

Tujuan adalah langkah awal yang harus ditentukan seperti mengubah tingkah laku, meningkatkan kecerdasan, dll. Jika tujuan telah ditentukan maka dapat beranjak ke tahap berikutnya yaitu menentukan bagaimana dan apa sumber belajar yang akan digunakan. Setelah menetapkan tujuan dan sumber belajar yang akan digunakan, maka dapat dilaksanakan proses pembelajaran dengan cara tertentu dan dapat ditunjang oleh suatu alat yang dapat mempermudah proses pembelajaran yakni metode serta media pembelajaran. Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, harus dipertimbangkan terlebih dahulu strategi pembelajaran yang merupakan serangkaian rencana untuk mengatur proses pembelajaran agar berjalan efektif dan efisien dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Setelah komponen tersebut dilakukan, maka dilihat proses dan hasil pembelajaran apakah sesuai dengan yang diharapkan. Jika dirasa proses dan hasil pembelajaran tidak sesuai, maka dilakukan suatu evaluasi sebagai indikator pencapaiannya.

Untuk keberlangsungan pembelajaran jarak jauh ini menekankan bahwa seorang pendidik memerlukan strategi dan metode yang tepat untuk itu seorang pendidik harus bisa merancang strategi dan metode tersebut agar dapat mewujudkan tujuan dari pembelajaran tersebut. Selain itu seorang siswa juga harus memotivasi dirinya sendiri agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Salah satu langkah yang dilakukan pendidik dalam melaksanakan PJJ dalam menetapkan metode pembelajaran yang paling sering digunakan berdasarkan survey adalah ceramah, diskusi, dan penugasan. Terdapat beberapa kelemahan dari ketiga metode tersebut. Pada metode ceramah, beberapa permasalahan yang kami ambil adalah; 1) penggunaan metode ceramah secara terus menerus pada saat proses pembelajaran berlangsung dapat menimbulkan kejenuhan pada peserta didik 2) kendala jaringan yang

dapat menghambat proses pembelajaran jarak jauh sehingga proses pembelajaran tidak efektif dan efisien 3) penyampaian materi dengan metode ceramah tidak bisa diulang sehingga peserta didik yang terkendala baik oleh jaringan atau pun kurang pemahaman dalam memahami pematerian dapat meraih kesempatan kembali untuk mempelajarinya. Selanjutnya, metode diskusi. Jika diskusi dilakukan secara daring, akan sulit membuat semua peserta didik turut andil di dalamnya, mengingat kepribadian peserta didik itu berbeda-beda yang mana di era PJJ ini, diskusi masih diselenggarakan melalui via *WhatsApp.*

Namun semua penyampaian argumen disajikan dengan tulisan dan yang menjadi akar permasalahan bahwa peserta didik yang menyukai dunia luar akan merasa tertekan bila pembelajaran mereka tidak dipenuhi dengan interaksi secara langsung. Terakhir, metode penugasan. Penugasan adalah metode yang pendidik pilih untuk peserta didik agar dapat menumbuhkan proses belajar yang eksploratif dan melatih mencari informasi. Namun hal ini bermasalah karena peserta didik merasa jenuh dengan tugas yang pada umumnya merujuk pada resitasi. Dengan adanya kejenuhan tersebut, maka tidak ada motivasi untuk belajar, yang di mana motivasi adalah sebagai langkah awal untuk melakukan suatu hal.

Dengan menerapkan sebuah strategi, seorang guru mempunyai pedoman dalam bertindak yang berkenaan dengan berbagai alternatif pilihan yang mungkin dapat ditempuh, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara sistematis, terarah, lancar dan efektif. Dengan demikian strategi diharapkan sedikit banyak akan membantu memudahkan para guru dalam melaksanakan tugas. Sebaliknya, suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan tanpa strategi, maka kegiatan tersebut berjalan tanpa pedoman dan arah yang jelas. Suatu kegiatan yang dilakukan tanpa pedoman dan arah yang jelas dapat menyebabkan terjadinya penyimpangan yang pada gilirannya dapat mengakibatkan tidak tercapainyatujuannya yang digariskan.

Dunia pendidikan di masa pandemi setahun terakhir ini mengalami perubahan yang sangat signifikan bagi seluruh praktisi pendidikan baik itu dosen/guru, anak didik, dan orang tua. Pendidikan merupakan sektor yang paling banyak melakukan adaptasi dalam melaksanakan layanan pembelajaran, seluruh sistem pembelajaran dialihkan dari sistem *face to face Learmimg* ke sistem *online* atau *daring.* Semua pihak dan elemen yang terlibat dalam dunia pendidikan mengalami dampak yang sama dengan keadaan Pandemi saat ini. Semua pihak yang terkait memikirkan bagaimana cara agar dunia pendidikan tidak berhenti karena keadaan pandemi ini.

Pembelajaran dimasa pandemi ini kebanyakan menggunakan metode pembelajaran kontektual. Pembelajaran Konstektual itu sendiri berasal dari KBBI yaitu konteks yang arti pertama mengandung tentang sesuatu uraian atau kalimat yang dapat mengandung kejelasan makna sedangkan arti kedua mengandung bahwa situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian. Pembelajaran Konstektual itu sendiri merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni: konstruktivisme *(Constructivism),* bertanya *(Questioning),* menemukan *(Inquiri),* masyarakat belajar *(Learning Community),* pemodelan *(Modeling),* dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment).*

Johnson mengatakan bahwa suatu proses pendidikan yang bertujuan membantu siswa melihat makna dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari, yaitu dengan konteks lingkungan pribadinya, sosialnya, dan budayanya. Sedangkan menurut Rusman mengatakan bahwa konsep belajar yang dapat

membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik. Dalam mata pelajaran sejarah, pembelajaran kontekstual dapat menjadi konsep pembelajaran yang relevan karena pada umumnya materi pembelajaran sejarah berisikan tentang fenomena masa lalu yang bisa dijadikan bahan refleksi untuk masa kini dan masa depan. Oleh karena itu, pendidik yang menetapkan strategi yang berpusat pada pembelajaran kontekstual dapat merancang proses pembelajaran dengan mengaitkan peristiwa masa lalu sebagai evaluasi yang solutif pada permasalahan yang sedang terjadi kini.

Terdapat tujuh kompenen didalam pembelajaran konstektual diantaranya yaitu

a. Kontruktivisme
    1) Membangun pemahaman mereka sendiri dari pengalaman baru berdasar pada pengetahuan awal.
    2) Pembelajaran harus dikemas menjadi proses ”mengkonstruksi” bukan menerima pengetahuan.
b. Inquiry
    1) Proses perpindahan dari pengamatan menjadi pemahaman
    2) Siswa belajar menggunakan keterampilan berpikir kritis
c. Questioning (bertanya)
    1) Kegiatan guru untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berpikir siswa.
    2) Bagi siswa yang merupakan bagian penting dalam pembelajaran yang berbasis inquiry
d. Learning Community (masyarakat belajar)
    1) Sekelompok orang yang terikat dalam kegiatan belajar.
    2) Bekerjasama dengan orang lain lebih baik daripada belajar sendiri.
    3) Tukar pengalaman
    4) Berbagi ide

e. Modelling (pemodelan)

1) Proses penampilan suatu contoh agar orang lain berpikir, bekerja dan belajar.
2) Mengerjakan apa yang guru inginkan agar siswa mengerjakannya

f. Reflection (repleksi)
1) Cara berpikir tentang apa yang telah kita pelajari
2) Mencatat apa yang telah dipelajari
3) Membuat jurnal, karya seni, diskusi kelompok.

g. Authentic Assessment (penilaian yang sebenarnya)
1) Mengukur pengetahuan dan keterampilan siswa
2) Penilaian produk (kinerja)
3) Tugas-tugas yang relevan dan kontekstual

Selain itu terdapat juga Karakteristik pembelajaran konstektual menurut Muslich diantaranya yaitu :

a. Pembelajaran dilaksanakan dalam konteks autentik, yaitu pembelajaran yang diarahkan pada ketercapaian keterampilan dalam konteks kehidupan nyata atau pembelajaran yang dilaksanakan dalam lingkungan yang alamiah (learning in real life setting).
b. Pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas-tugas yang bermakna (meaningful learning).
c. Pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (learning by doing).
d. Pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok, berdiskusi, saling mengoreksi antarteman (learning in a group).
e. Pembelajaran memberikan kesempatan untuk menciptakan rasa kebersamaan, bekerja sama, dan saling memahami antara satu dengan yang lain secara mendalam (learning to know each other deeply).
f. Pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, produktif, dan mementingkan kerja sama (learning to ask, to inquiry, to work together).

g. Pembelajaran dilaksanakan dalam situasi yang menyenangkan (learning as an enjoy activity).

Sedangkan menurut Kunandar, ciri-ciri pembelajaran kontekstual antara lain:

1. Adanya kerjasama antara semua pihak
2. Menekankan pentingnya pemecahan masalah atau problem
3. Bermuara pada keragaman konteks kehidupan siswa yang berbeda-beda
4. Saling menunjang
5. Menyenangkan, tidak membosankan
6. Belajar dengan bergairah
7. Pembelajaran terintegrasi
8. Menggunakan berbagai sumber
9. Siswa aktif
10. Sharing dengan teman
11. Siswa kritis, guru kreatif
12. Dinding kelas dan lorong-lorong penuh dengan hasil karya siswa, peta-peta, gambar, artikel, humor dan sebagainya
13. Laporan kepada orang tua bukan saja rapor, tetapi hasil karya siswa, laporan hasil praktikum, karangan siswa, dan sebagainya.

Jadi pada model pembelajaran kontekstual ini, meliputi: adanya umpan balik, penggunaan berbagai alat bantu, belajar kelompok, model demokrasi, peningkatan pemahaman siswa, evaluasi berdasarkan penilaian autentik, pembelajaran diformat berdasarkan tempat dan waktu yang tersedia, dan informasi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Terdapat beberapa pendekatan diantaranya yaitu

1. Problem-Based Learning, yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar melalui berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah dalam rangka memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran.

2. Authentic Instruction, yaitu pendekatan pengajaran yang menperkenankan siswa untuk mempelajari konteks bermakna melalui pengembangan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah yang penting di dalam konteks kehidupan nyata.
3. Inquiry-Based Learning, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengikuti metodologi sains dan memberi kesempatan untuk pembelajaran bermakna.
4. Project-Based Learning, yaitu pendekatan pembelajaran yang memperkenankan siswa untuk bekerja mandiri dalam mengkonstruk pembelajarannya (pengetahuan dan keterampilan baru), dan mengkulminasikannya dalam produk nyata.
5. Work-Based Learning, yaitu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa menggunakan konteks tempat kerja untuk mempelajari materi ajar dan menggunakannya kembali di tempat kerja.
6. Service Learning, yaitu pendekatan pembelajaran yang menyajikan suatu penerapan praktis dari pengetahuan baru dan berbagai keterampilan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat melalui proyek/tugas terstruktur dan kegiatan lainnya.
7. Cooperative Learning, yaitu pendekatan pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dalam rangka memaksimalkan kondisi belajar.

Penerapan model pembelajaran kontekstual memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap perolehan hasil belajar kognitif dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran langsung. Dari hasil penelitian juga terlihat, pada pembelajaran kontekstual membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, baik secara individu maupun secara berkelompok untuk mencari solusi dari pemecahan masalah yang dibahas. Lebih jauh lagi, kondisi ini membuat kemampuan pemecahan masalah siswa dapat meningkat, sebab siswa mengidentifikasi secara langsung seluruh data yang relevan

dengan situasi yang ada, dan berusaha untuk memberikan solusinya. Selain itu, pada pembelajaran kontekstual memberikan kondisi yang membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar, sehingga selalu bersemangat dan mengumpulkan tugas tepat pada waktunya. Dengan demikian, model pembelajaran yang diterapkan pada suatu pembelajaran perlu mendapat perhatian,karena mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, walaupun dengan bahan pelajaran dan fasilitas yang sama.

Adapun Tujuan pembelajaran dengan model CTL era covid -19 adalah sebagai berikut : Mendorong siswa belajar dengan waktu yang lebih efektif, karena adanya pengurang waktu pembelajaran pada msa pandemi ini, sehingga guru dan siswa keduanya harus bisa memaksimalnya keadaan, dengan sebuah pembelajaran yang langsung mengena dan di tangkap siswa, dalam mengapilkasipakan materi pembelajaran dalam kehidupan. Mengedepankan pemahaman dan penguasaan, bukan hanya sekedar tekstual namun konstektual. Melatih siswa menjadi seorang yang aktif, kreatif dan kritis. Menjadikalnya materi pembelajaran bersifat produktif dan lebih berkembang. Langkah–langkah penerapan proses pembelajaran desain dengan Model contextual Teaching and learning (CTL) adalah sebagai berikut:

1. Memperbanyak pengembangan kemampuan siswa dengan selalu berfikir dan bekerja secara mandiri, sehingga siswa dapat mengkontruksikan pengetahuannya kedalam kehidupan sehari-hari.
2. Melakukan kegiatan pembelajaran dengan bersifat inquiry yaitu siswa di berikan kegiatan dari guru sehingga siswa bisa melakukan pengamatan secara kritis.
3. Memancing siswa dengan problem masalah sehingga, siswa akan muncul perasaan untuk ingin mengetahui sebuah topik dengan berbagai pertanyaan
4. Menjadikan pembelajaran di luar kelas dengan suasana masyarat belajar, dalam arti guru melakukan pemetaan dengan bentuk permasalah sehingga akan muncul siswa yang memiliki

kemampuan lebih, sehingga setelah itu di bentuklah kelompok-kelompok kecil yang saling mengajari sehingga terbentuklah dinamika masyarakat belajar.

5. setiap pembelajaran dan akan mempelajari sebuah masalah yang actual terlebih dahulu guru mempraktekkan teori dan muatan materi belajar, sehingga siswa akan langsung memiliki kemampuan bukan hanya sebatas teori saja, namun kemampuan secara actual
6. pada akhir setiap pembelajaran selaku di lakukan refleksi dengan cara memberikan pertanyaan kepada siswa tantang materi pembelajaran yang telah di lakukan.
7. Guru akan melakukan penilaian secara obyektif dari data dan fakta pada proses pembelajaran berlangsung

Menurut Jhonson terdapat tiga prinsip dalam CTL (Contextual Teaching and Learning), yaitu :

a. Prinsip Kesaling-Bergantungan Bekerjasama, akan membantu mereka mengetahui bahwa saling mendengarkan akan menuntun pada keberhasilan. Para pendidik yang bertindak menurut prinsip ini akan mengadopsi praktik CTL dalam menolong para siswa membuat hubungan-hubungan untuk menemukan makna.
b. Prinsip Diferensiasi Kata diferensiasi merujuk pada dorongan terus-menerus dari alam semesta untuk menghasilkan keragaman yang tak terbatas, perbedaan, berlimpahan, dan keunikan.
c. Prinsip Pengorganisasian Diri Prinsip pengaturan diri menyatakan bahwa setiap entitas terpisah di alam semesta memiliki sebuah potensi bawaan, suatu kewaspadaan atau kesadaran yang menjadikannya sangat berbeda. Sasaran utama sistem CTL adalah menolong para siswa mencapai keunggulan akademik, memperoleh keterampilan karier, dan mengembangkan karakter dengan cara menghubungkan tugas sekolah dengan pengalaman serta pengetahuan pribadinya.

Model pembelajaran kontekstual mengacu pada sejumlah prinsip dasar pembelajaran. Menurut Ditjen Dikdasmen Depdiknas 2002, dalam Gafur (2003: 2) menyebutkan bahwa kurikulum dan pembelajaran kontekstual perlu didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Keterkaitan, relevansi (relation). Proses belajar hendaknya ada keterkaitan dengan bekal pengetahuan (prerequisite knowledge) yang telah ada pada diri siswa.
2. Pengalaman langsung (experiencing). Pengalaman langsung dapat diperoleh melalui kegiatan eksplorasi, penemuan (discovery), inventory, investigasi, penelitian dan sebagainya. Experiencing dipandang sebagai jantung pembelajaran kontekstual. Proses pembelajaran akan berlangsung cepat jika siswa diberi kesempatan untuk memanipulasi peralatan, memanfaatkan sumber belajar, dan melakukan bentuk-bentuk kegiatan penelitian yang lain secara aktif.
3. Aplikasi (applying). Menerapkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang dipelajari dalam kelas dengan guru, antara siswa dengan narasumber, memecahkan masalah dan mengerjakan tugas bersama merupakan strategi pembelajaran pokok dalam pembelajaran kontekstual.
4. Alih pengetahuan (transferring). Pembelajaran kontekstual menekankan pada kemampuan siswa untuk mentransfer situasi dan konteks yang lain merupakan pembelajaran tingkat tinggi, lebih dari pada sekedar hafal.
5. Kerja sama (cooperating). Kerjasama dalam konteks saling tukar pikiran, mengajukan dan menjawab pertanyaan, komunikasi interaktif antar sesama siswa, antara siswa.
6. Pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang telah dimiliki pada situasi lain.

Adapun beberapa manfaat penerapan pendekatan kontekstual dalam kegiatan pembelajaran di kelas adalah:

a. Agar dengan penerapan pembelajaran kontekstual dikelas lebih menekankan pada proses keterlibatan siswa untuk menemukan

materi. Proses belajar tidak hanya mengharapkan agar siswa hanya menerima pelajaran akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran.

b. Melalui kontekstual siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata. Hal ini penting sebab dengan mengorelasikan materi yang dikemukakan dengan kehidupan nyata bukan saja bermakna bagi siswa secara fungsional akan tetapi yang dipelajari akan tertanam dalam memori jangka panjang sehingga tidak mudah dilupakan.
c. Kontekstual mendorong siswa untuk dapat menerapkan dalam kehidupan.

Berdasarkan konsep dasar pembelajaran di atas maka ada tiga hal yang harus dipahami dalam pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan kepada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar tidak hanya mengharapkan siswa menerima pelajaran, tetapi juga proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran. Pembelajaran kontekstual mendorong siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini penting, karena dengan dapat mengkorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, maka materi itu tidak hanya bermakna secara fungsional, melainkan juga tertanam erat dalam memori siswa sehingga tidak mudah untuk dilupakan.

Pembelajaran kontekstual mendorong siswa dapat menerapkan dalam kehidupan, artinya siswa tidak hanya diharapkan dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai prilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Materi pelajaran tidak ditumpuk di otak dan kemudian dilupakan, akan tetapi sebagai bekal mereka dalam mengarungi kehidupan nyata.

Pembelajaran kontekstual mengarahkan siswa kepada upaya untuk membangun kemampuan berpikir dan kemampuan menguasai materi pembelajaran. Pengetahuan yang sumbernya dari luar diri dikonstruksi dalam dirisiswa. Dalam hal ini pengetahuan tidak diproleh dengan cara diberikan atau ditransfer dari orang lain melainkan dibentuk dan konstruksi oleh siswa sendiri, sehingga bisa mengembangkan intelektualnya. Dalam proses pembelajaran guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkan sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar denganperencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

Dalam pembelajaran kontekstual, belajar bukanlah menghafal akan tetapi proses merekonstruksi pengetahuan sesuai dengan pengalaman yang mereka miliki. Oleh karena itulah, semakin banyak pengalaman maka akan semakin banyak pula pengetahuan yang mereka proleh. Belajar bukan sekedar memperoleh pengetahuan dengan mengumpulkan fakta yang lepas-lepas, tetapi merupakan organisasi dari semua yang dialami, sehingga pengetahuan yang dimiliki akan berpengaruh terhadap pola prilaku manusia, seperti pola berfikir, pola bertindak, kemampuan memecahkan persoalan termasuk penampilan seseorang.

Adapun kegiatan dan strategi pembelajaran kontekstual dapat ditunjukkan berupa kombinasi dari kegiatan-kegiatan berikut ini:

1) Pembelajaran otentik *(authentic instruction),* yaitu pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dalam konteks yang bermakna, sehingga menguatkan ikatan pemikiran dan keterampilan memecahkan masalah-masalah penting dalam kehidupannya.
2) Pembelajaran berbasis inquiry *(inquiry based learning),* yaitu memaknakan strategi pembelajaran dengan metode-

metode sains, sehingga diperoleh pembelajaran yang bermakna.

3) Pembelajaran berbasis masalah *(problem based learning)*,yaitu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masala-masalah yang ada di dunia nyata atau di sekelilingnya sebagai konteks bagi siswa untuk belajar kritis dan keterampilan memecahkan masalah, dan untuk memperoleh konsep utama dari suatu mata pelajaran.
4) Pembelajaran layanan *(serve learning)*, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan layanan masyarakat dengan struktur sekolah untuk merefleksikan layanan, menekankan hubungan antara layanan yang dialami dengan pembelajaran akademik di sekolah.
5) Pembelajaran berbasis kerja *(work based learning)*, yaitu pendekatan pembelajaran yang menggunakan konteks tempat kerja dan membahas penerapan konsep mata pelajaran di lapangan.

Prinsip kegiatan pembelajaran di atas pada dasarnya adalah peneklanan pada penerapan konsep mata pelajaran di lapangan, dan menggunakan masalah-masalah lapangan untuk dibahas di sekolah. Kelebihannya adalah pembelajaran yang langsung di hubungkan dengan penerapan dalam kegiatan sehari-hari, pembelajaran yang tertumpu kepada siswa,karena guru hanya bersifat mengarahkan dan mengukur hasil belajar siswa. Sehingga Siswa akan lebih aktif dan kreatif. Adapun kekurangannya adalah guru harus memang harus benar- benar menguasai materi pembelajaran yang bersifat konstekstual sehingga guru dituntut menguasai semua materi secara komperhensif dan dalam segi sarana prasarana maka sangat di butuhkan media perlengkapan untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual.

Virus Covid-19 menjadi penyebab terjadinya perubahan pada segala aspek kehidupan termasuk aspekpendidikan. Dengan mewabahnya virus yang bisa menular dengan cepat melalui interaksi

secara langsung, maka pemerintah menyarankan masyarakat untuk melakukan aktivitas di rumah masing-masing sebagai bentuk pencegahan penularan. Sama halnya di aspek pendidikan, yang dimana pembelajaran dalam semua jenjang dilakukan di rumah. Terdapat perubahan yang terjadi yaitu pada proses pembelajaran yang dilakukan, yakni dengan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pada masa darurat ini menjalankan proses pembelajarannay berada di luar kelas, ini di lakukan untuk menjaga penularan virus korona, dan agar imun tubiuh siswa bertamabah kuat karena paparan sinar matahari pada waktu pagi.Teknik model yang di pakai dalam masa darurat ini adalah dengan pembelajaran model contextual Teaching and learning (CTL), ,ini di pakai karena di lihat cocok dan tepat untuk menyesuaikan penyusutan jam pembelajaran yang drastis.

GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19

Saat ini dunia dikejutkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh sebuah virus yang bernama corona atau dikenal dengan istilah covid-19. Akibat adanya pandemi covid-19 ini, menyebabkan diterapkannya berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid- 19 tersebut. Social distancing menjadi pilihan berat bagi setiap negara dalam menerapkan kebijakan untuk pencegahan penyebaran covid-19, karena kebijakan ini berdampak negatif terhadap segala aspek kehidupan.

Pada hakikatnya pembelajaran adalah proses untuk mengatur dan mengorganisasi seluruh lingkungan yang ada disekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Terdapat dua jenis pembelajaran yaitu pembelajaran konvensional dan daring. Menurut Djamarah, metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan. Sedangkan pembelajaran daring adalah singkatan dari "dalam jaringan" sebagai pengganti kata online yang sering kita gunakan dalam kaitannya dengan teknologi internet. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, maka muncul sistem pembelajaran baru, yaitu pembelajaran daring. Pembelajaran daring atau pembelajaran dalam jaringan adalah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan internet dan beberapa teknologi sebagai media yang digunakan.

Untuk mendukung pembelajaran daring maka diperlukannya sebuah platform media sosial. Media sosial merupakan salah satu media dimana para penggunanya dapat

mencari informasi, saling berkomunikasi dan menjalin pertemanan secara online. Seperti diketahui ragam media social, yakni salah satunya google Classroom. Google Classroom memungkinkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan membina komunikasi. Pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, mengirim masukan, dan melihat semuanya di satu tempat.

Di Indonesia pemerintah harus menutup sekolah dan universitas yang berada di wilayah yang terpapar Covid-19. Penutupan sekolah di Indonesia secara langsung akan berdampak terhadap proses pembelajaran disekolah. Guru dan siswa yang biasanya melakukan pembelajaran secara langsung dikelas, saat ini dipaksa harus berpindah ke dalam proses pembelajaran jarak jauh untuk menghindari terjadinya kerumunan sebagai langkah pencegahan penyebaran Covid-19.

Berbagai problematika pendidikan di Indonesia cukup banyak, mulai dari masalah kurikulum, kualitas, kompetensi, bahkan kompetensi kepemimpinan baik itu dijajaran tingkat atas maupun tingkat bawah. Berbagai kasus keluhan-keluhan terjadi di lapangan, baik pimpinan sekolah maupun para pendidik yang menyayangkan dimensi kepemimpinan seperti soal manajemen, disiplin, birokrasi dan administrasi yang amburadul. Kemudian yang tidak kalah pentingnya juga soal kepemimpinan di sekolah turut berperan mewarnai wajah penyelenggaraan dunia pendidikan serta memperlebar kesenjangan dan konflik internal para pendidik

Dari permasalahan inilah penulis mencoba mencari solusinya dengan berbagai usaha dan strategi yang dilakukan untuk mengembangkan pemikiran siswa yang beraneka ragam, ditambah lagi pada masa pandemi sekarang yang mengharuskan siswa untuk belajar dirumah, maka kehadiran google classroom menjadi salah satu solusi dengan berbagai permasalahan yang sedang dihadapi saat ini.

Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran

Keberhasilan pembelajaran dalam suatu mata kuliah ditentukan beberapa aspek diantaranya adalah guru/pendidik mampu merancang dan merencanakan strategi, media, metode dan bahan ajar guna tercapainya suatu pembelajaran yang interaktif dan komunikatif. Penelitian terkait pemanfaatan penggunaan Google classroom sebelumnya sudah pernah ada seperti yang telah dibahas pada pendahuluan dan hasilnya adalah Google classroom. Dalam penelitian yang dilakukan penulis saat ini, hasilnya tidak jauh berbeda karena sama-sama memanfaatkan Google classroom sebagai sarana kegiatan pembelajaran. Hasil ini didapatkan melalui proses observasi (pengamatan) dan wawancara kepada siswa dan kajian literatur.

Penyebaran penularan pandemi coronaatau Covid19 yang sangat masif di Indonesia memberi dampak signifikan dalam penyelenggaraan pendidikan nasional. Oleh karena itu pemerintah mengambil kebijakan tentang proses pembelajaran yang dilakukan di rumah. Proses pembelajaran ini dilakukan dengan model pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran ini dilakukan menggunakan internet sehingga memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk berada di tempat yang berbeda selama proses pembelajaran. Menurut Bell et al., (2017) pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan teknologi internet memungkinkan adanya interaksi melalui web, dimana pendidik dan peserta didik berada di tempat yang benar-benar terpisah (Arzayeva, et al., 2015). Pembelajaran jarak jauh dilakukan untuk meminimalisir kemungkinan terjadinya kontak fisik sehingga pada gilirannya mampu mendorong munculnya perilaku social distancing. Menurut Stein (2020) melaksanakan social distancing dianggap sebagai sebuah tindakan yang perlu guna menekan penyebaran Covid-19. (Firman & Rahayu, 2020)

Pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran yang dilakukan tidak dalam bentuk tatap muka langsung antara pendidik dan peserta didik. Keduanya tidak berada dalam tempat yang sama pada saat pembelajaran berlangsung. Komunikasi berlangsung dua

arah yang dijembatani dengan media seperti komputer, televisi, radio, telepon, internet, video dan sebagainya. (Munir, 2012:16). Holmeberg (dalam Munir, 2012:19) menyatakan bahwa dalam pembelajaran jarak jauh peserta didik belajar tanpa mendapatkan pengawasan langsung secara terus menerus dari pendidik atau tutor yang hadir di ruang belajar atau di lingkungan tempat belajarnya. Namun peserta didik mendapatkan perencanaan, bimbingan, dan pembelajaran dari lembaga yang mengelola pendidikan jarak jauh itu. Fokus dari batasan Holmberg adalah bahwa peserta didik dan pendidik bekerja secara terpisah, dan adanya perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh suatu lembaga pendidikan yang mengatur pendidikan jarak jauh. (Marharjono, 2020)

Google Classroom merupakan salah satu aplikasi Learning Management System(LMS). Menurut Ellis (2009: 1). LMS adalah aplikasi perangkat lunak untuk administrasi, dokumentasi, pelacakan, pelaporan dan penyampaian kursus pendidikan atau program pelatihan. Google Classroom dapat diakses oleh semua orang melalui google pribadi. Aplikasi Google Classroom ini dapat diunduh secara gratis di handphone yang berbasis android maupun iOS . Kedua basis smartphone tersebut sekarang ini telah menjadi kebutuhan pokok pada generasi 2019 ini. (Maharani & Kartini, 2019).

Google Classroom memungkinkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan membina komunikasi. Pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, mengirim masukan, dan melihat semuanya di satu tempat. Sekolah dan lembaga nonprofit mendapatkan Google Classroom sebagai layanan inti G Suite for Education dan G Suite for Nonprofits secara gratis. Setiap orang yang memiliki akun Google pribadi juga dapat menggunakan Classroom secara gratis.

Google Classroom adalah alat berbasis web gratis yang dikembangkan oleh Google. Saat itu diperkenalkan pada 12 Agustus di tahun 2014. Aplikasi ini digunakan oleh para guru dan siswa,

untuk berbagi file di antara mereka. Di Google Classroom, guru dapat membuat tugas untuk siswa, dan juga dapat mengumpulkan tugas dari mereka. Baik guru dan siswa dapat bekerja tanpa menggunakan kertas dalam aplikasi ini.Berikut ini beberapa hal yang bisa dilakukan saat belajar secara daring (online) dengan Google Classroom:

a. Berbagi materi pelajaran/silabus
b. Memberikan/mengirimkan tugas
c. Mengadakan ujian/kuis Tanya jawab secara interaktif
d. Melihat tugas mendatang lewat Google Calendar

Selain berbagai manfaat di atas, Google Classroom cocok dijadikan opsi untuk belajar online karena platform ini gratis, bisa dijangkau siapa saja yang menggunakan smartphone, dan relatif aman.

Google Classroom dapat disiapkan dengan mudah. Pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa serta asisten pengajar. Di halaman Tugas Kelas, mereka dapat berbagi informasi—tugas, pertanyaan, dan materi. Dengan Google Classroom, pengajar dapat menghemat waktu dan kertas. Mereka dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi, dan melakukan pengelolaan, semuanya di satu tempat. Google Classroom juga menawarkan pengelolaan yang lebih baik. Siswa dapat melihat tugas di halaman Tugas, di aliran kelas, atau di kalender kelas. Semua materi kelas otomatis disimpan dalam folder Google Drive. Selain itu, Google Classroom memungkinkan alur komunikasi antara pengajar dengan murid atau antar-murid lebih efektif. Pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman, dan memulai diskusi kelas secara langsung. Siswa dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email. Pengajar juga dapat melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan real-time. Yang tak kalah penting, Google Classroom terjangkau dan aman yang disediakan gratis untuk sekolah, lembaga nonprofit, dan perorangan serta tidak berisi iklan

dan tidak pernah menggunakan konten pengguna atau data siswa untuk tujuan periklanan.

Cara membuat Google Classroom Masuk ke aplikasi Google Classroom atau akses lewat peramban di PC Anda :

1. Klik Get Started, dan pilih alamat surel (email) Google yang ingin digunakan untuk bergabung di Google Classroom.
2. Tekan tanda plus (+) di pojok kanan.
3. Ada dua pilihan, yaitu Join Class dan Create Class. Pilih Create Class.
4. Ada dua pilihan role, yaitu teacher/student. Anda bisa memilih salah satunya.
5. Isi kolom class name, section, subject, dan room.
6. Setelah kelas dibuat, Google Classroom akan otomatis generate class code. Anda bisa membagikan class code ini kepada para murid agar bisa Join Class.
7. Pada bagian Classwork, Anda bisa mengunggah materi, memberikan tugas, atau mengadakan kuis.
8. Agar lebih mudah dan hemat waktu, pertanyaan kuis tidak perlu diketik satu per satu di bagian question/pertanyaan. Jadikan satu file, kemudian unggah dengan klik Add.
9. Jangan lupa tetapkan skor maksimum yang bisa didapat pelajar dan tenggat waktu (due).
10. Kemudian Klik Assign.
11. Lakukan hal yang sama untuk memberikan tugas berupa daftar pertanyaan. Jadikan satu file, kemudian unggah dengan klik Add.
12. Jangan lupa tetapkan skor maksimum yang bisa didapat pelajar dan tenggat waktu (due).
13. Kemudian Klik Ask.

Google Classroom tentu merasakan sekali manfaat dan keunggulan aplikasi ini dibanding aplikasi lain :

1. Simple

Google merancang aplikasi Google Classroom dengan integrasi yang sangat sederhana bersama G suite untuk pendidikan, sehingga dengan teknologi ini tenaga pendidik bisa fokus menjalankan tugasnya sebagai tenaga pendidik.

2. Aman

Selain itu, Google juga menjamin tingkat keamanan yang tinggi ketika menggunakan aplikasi Google Classroom sebab layanan ini terintegrasi dengan layanan Gmail yang reputasinya sangat baik dalam hal keamanan. Teknologi ini juga berfungsi sebagai media penyimpanan atau arsip digital bagi peserta didik atau tenaga pendidik yang apabila sewaktu-waktu dibutuhkan, bisa diakses kapanpun dan dimanapun.

3. Integrasi Luas

Google Classroom juga terintegrasi dengan beberapa aplikasi pembelajaran lainnya besutan Google lainnya, seperti classcraft, Pear Deck, Quizizz, Tynker, Kami, dan Little SIS. Kolaborasi antara Google Classroom dan aplikasi tersebut akan sangat membantu tenaga pendidik dalam memberikan materi pembelajarannya.

4. Lintas Platform

Keunggulan selanjutnya adalah aplikasi ini bisa diakses di PC (personal computer) atau smartphone. Sehingga tenaga pendidik maupun peserta didik bisa belajar, mengerjakan tugas, dan melihat pengumuman bisa dimanapun tanpa harus bertatap muka. Sehingga sangat efisien dalam menyampaikan materi pembelajaran, tugas dan pengumuman.

5. Mudah Digunakan

Keunggulan selanjutnya adalah penggunaannya yang sangat friendly. Mulai dari pembuatan kelas baru sampai dengan personalisasi kelas tersebut. Semua bisa dikerjakan dengan langkah yang sangat sederhana sehingga tenaga pendidik bisa fokus dengan tujuannya membuat kelas tersebut. Tenaga pendidik tidak disibukkan dengan rumitnya personalisasi dari sebuah aplikasi yang mereka gunakan. Selain itu, Google Classroom juga hemat dari sisi

pemakaian kuota internet. Sebab, aplikasi ini fokus pada pembelajaran, baik itu dalam penyampaian materi maupun dalam pemberian tugas. Walaupun ada link materi yang dibagikan, tetapi link tersebut bisa diakses secara offline setelah peserta mengunduh materi atau tugas tersebut.

Keunggulan terakhir dari Google Classroom adalah para tenaga pendidik dan peserta didik tetap bisa berkomunikasi walaupun dalam kondisi apapun. Sebab, aplikasi Google Classroom bisa diakses di manapun dan kapanpun. Selain itu, Google Classroom juga terdapat fitur saling berkomentar untuk lebih meningkatkan komunikasi antara tenaga pendidik dan peserta didik. Selain untuk mencoba pengalaman yang lebih dalam suasana belajar daring, juga untuk lebih segera berhemat di kondisi pandemi COVID 19 ini.

Keberhasilan pembelajaran dalam suatu mata kuliah ditentukan beberapa aspek diantaranya adalah dosen mampu merancang dan merencanakan strategi, media, metode dan bahan ajar guna tercapainya suatu pembelajaran yang interaktif dan komunikatif. Penelitian terkait keefektifan penggunaan Google classroom sebelumnya sudah pernah ada seperti yang telah dibahas pada pendahuluan dan hasilnya adalah Google classroom efektif digunakan untuk pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan penulis saat ini, hasilnya tidak jauh berbeda karena sama-sama memiliki hasil bahwa Google classroom efektif digunakan. Hasil ini didapatkan melalui proses observasi (pengamatan) dan wawancara kepada mahasiswa.

1. Perencanaan Dosen

Pertama, pendidik mendaftar akun Google classroom melalui email berupa gmail. Setelah melakukan pendaftaran, pendidik membuat kelas sesuai kebutuhan. Dalam hal ini, penulis membuat kelas mata kuliah praktikum administrasi pendidikan sebanyak 3 kelas yaitu: kelas 6 C, 6 D, dan 6 E. Setelah membuat kelas, maka selanjutnya penulis melihat kode kelas yang berbeda pada setiap kelasnya di menu kelas, dan mengirimkan kode kelas

tersebut kepada para mahasiswa pada setiap kelasnya melalui group whatshapp untuk bergabung dalam kelas Google classroom tersebut dengan cara memasukkan kode yang telah dibagikan penulis.

Kedua, pada saat jam mata kuliah praktikum administrasi pendidikan sudah dimulai, dosen melakukan absen offline dan online di Google classroom pada menu forum dengan cara melihat siapa saja yang sudah mengumpulkan tugas di hari tersebut. Dikarenakan ada beberapa tugas yang harus diselesaikan dalam satu hari, contohnya seperti menjawab soal-soal. Dosen pengampu mata kuliah praktikum administrasi pendidikan mempunyai cara absensi yang sedikit berbeda dengan cara melihat pengumpulan tugas harian oleh mahasiswa. Mahasiswa yang saat proses pembelajaran selalu mengerjakan dan mengumpulkan tugas, akan membuat hasil absensinya menjadi aman dan tidak ada kekurangan nilai. Adapun mahasiswa yang tidak mengerjakan serta mengumpulkan tugas mengakibatkan nilai akhir yang diperoleh menjadi kecil. Hal itu membuktikan bahwa Google classroom dapat dengan mudah memberi data spesifik peserta didik yang sudah mengerjakan tugas atau belum, sehingga dapat mempermudah dosen dalam pengolahan nilai.

Ketiga, hasil wawancara mahasiswa bahwa perencanaan dosen memberikan stimulus dan reward kepada mahasiswa menunjukkan kepedulian yang tinggi dalam mata kuliah praktikum administrasi pendidikan. Hal ini didukung dosen tersebut dengan cara selalu memberikan kata-kata motivasi untuk selalu berjuang dan belajar. Setelah melaksanakan tugas dengan tepat waktu dan mengikuti sesi perkuliahan setiap minggunya, maka dosen yang bersangkutan memberikan hadiah berupa pujian kepada mahasiswa dan nilai yang baik sesuai dengan bobot penilaian keaktifan pada sesi awal kontrak perkuliahan.

2. Kesiaapan Mahasiswa

Hasil wawancara berikutnya dosen menyampaikan kesiaapan mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan dengan mempertimbangkan unsur kebijaksanaan. Mengingat latar belakang

dan keadaan pandemi, banyak diantara pekerja yang terdempak akibat wabah covid 19 ini yang mengakibatkan mahasiswa pun kesulitan dalam membeli kuota internet atau dengan banyaknya perkuliahan yang memakai platform virtual yang memakai banyak kuota seperti Zoom atau googlemeet. Dengan pertimbangan hal tersebut, teknis penggunaan Google classroom itu digunakan untuk absensi perkuliahan, pemberian materi perkuliahan, pemberian dan penyerahan tugas serta diskusi. Untuk perkuliahan melalui virtual dosen tersebut menggunakan googlemeet dengan waktu 10 menit di awal perkuliahan setelah itu semua mahasiswa menggunakan akses Google classroom.

Semangat belajar Mahasiswa sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Cara dosen dalam menyemangati Mahasiswa agar tetap semangat belajar walaupun proses pembelajaran dilakukan secara daring di tengah pandemi seperti ini ialah dengan tidak memberikan tugas berat terus menerus di setiap minggunya. Seharusnya dosen terkadang diselingi dengan memberikan kuis-kuis yang menyenangkan atau dengan video-video motivasi yang diharapkan dapat mengembalikan semangat belajar Mahasiswa. Pembuatan materi secara menarik dan tidak membosankan juga membantu menambah semangat belajar mahasiswa. Selain itu, dosen juga harus mempunyai energi positif dan selalu semangat. Apabila dosen sudah semangat, maka selanjutnya dapat memberikan motivasi kepada Mahasiswa agar tetap semangat walaupun dengan keadaaan di tengah wabah COVID-19. Mahasiswa yang penulis temui beragam responsnya ada yang selalu mengerjakan tugas di waktu hampir jatuh tempo, sampai kendala handphone yang rusak sehingga menghambat proses perkuliahan. Mahasiswa lainnya ada yang motivasinya lebih meningkat dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka, dikarenakan ketertarikannya terhadap teknologi dan adanya kemudahan fitur yang disajikan oleh Google classroom. Hal itu menyebabkan Mahasiswa yang sebelumnya tidak aktif di kelas menjadi lebih aktif dan rajin saat kegiatan pembelajaran online.

3. Penyampaian Materi

Hasil wawancara mahasiswa Dosen praktikum administrasi pendidikan menyampaikan RPS yang relevan dan perkuliahan yang jelas dengan memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat dalam Google classroom. Alhamdulillah perkuliahan praktikum administrasi pendidikan yang di berikan oleh Bapak M. Arifin Rahmanto menyampaikan materi dengan sangat jelas, menguasai materi seputar teknis yang berkaitan dengan implementasi dan prosedural dalam perangkat pembelajaran seperti pembuatan RPP Kurikulum 2013, SKL, Prota, Prosem, Penentuan KI, KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi, dan lainnya. Hal tersebut disampaikan secara sistematis dan mahasiswa dapat memahaminya karena menggunakan metode praktek melalui tugas yang bisa diakses dimenu penugasan. Untuk fitur yang digunakan dosen tersebut, hampir seluruhnya menggunakan fitur yang ada pada Google classroom karena sudah dikuasai. Hasil wawancara berikutnya adalah dosen menyampaikan materi setiap perkuliahan dengan cara membagikan materi di menu materi yang ada pada Google classroom dan mahasiswa dapat mengunduhnya dengan mudah, setelah itu didiskusikan di dalam menu Forum. Setelah diskusi menggunakan Google classroom, maka untuk pelengkap penyampaian materi dipadukan dengan Zoom untuk tatap muka. Google classroom dapat menampilkan materi serta tugas dalam bentuk soal-soal, selain itu dapat mengirim materi dalam bentuk power point dan juga menyertakan link yang langsung terhubung ke youtube. Dengan adanya google classroom diharapkan penggunaannya menjadi semakin efektif seiring dengan berkembangnya teknologi dan metode pembelajaran yang digunakan (Silahuddin, 2015).

Materi yang berkaitan dengan praktik dilakukan dengan cara memberikan materi melalui tayangan video yang diambil dari youtube atau dibuat sendiri oleh dosen, dalam video tersebut berisi teknis serta penjelasannya. Langkah berikutnya dosen memberi tugas kepada mahasiswa untuk mengikuti arahan tersebut yang

direkam kemudian dikirimkan melalui Google classroom. Menurut mahasiswa hal ini cukup efektif dan mudah serta tidak merepotkan. Tahapan dalam pemaparan materi melalui Google classroom ialah :

1. Dosen menyiapkan materi yang akan dipelajari, materi dapat berupa ppt atau pdf serta tambahan video yang diambil dari youtube.
2. Dosen mengunggah materi tersebut ke google classroom untuk dapat dipelajari oleh mahasiswa
3. Mahasiswa mempelajari materi tersebut dan diperbolehkan bertanya melalui kolom komentar Google classroom atau whatsapp pribadi atau group.
4. Dosen memberikan tugas yang sudah dibuat melalui google formulir lalu diunggah melalui Google classroom.
5. Mahasiswa mengerjakan tugas dan mengumpulkannya melalui Google classroom.

Pemahaman mahasiswa terhadap materi dapat dilihat melalui hasil belajarnya. Apabila hasil belajarnya bagus, maka menandakan bahwa mahasiswa sudah memahami materi yang dipaparkan oleh dosen. Dalam hal pemahaman materi, mahasiswa merasa sudah cukup dengan hasil tugas yang nilainya rata-rata di atas 80, tetapi mereka juga membutuhkan alternatif sumber lain untuk dapat lebih memahami materi yang dipaparkan yaitu dengan menggunakan zoom atau google meets yang merupakan tatap muka secara virtual.

6. Interaksi dalam Pembelajaran

Saat online learning, dosen mengkondusifkan kelas dengan cara mengingatkan peserta didik untuk selalu aktif di Google classroom melalui bertanya atau aktif dalam mengumpulkan tugas. Selain itu dosen juga memberi himbauan mahasiswa untuk selalu mengerjakan tugas dan memantau perkembangan kemajuan mahasiswa setiap harinya. Terbukti melalui pemantauan intens oleh dosen praktikum adminitrasi pendidikan mahasiswa saat proses kegiatan perkuliahan mereka selalu hadir dan komunikatif. Antar mahasiswa juga selalu saling mengingatkan sehingga kepedulian dan kekompakan serta perhatian baik dosen dan rekan sesama

mahasiswa sangat berperan dalam menumbuh kembangkan semangat belajar dan pemahaman materi yang disampaikan, sehingga proses perkuliahan berjalan secara efektif. proses perkuliahan yang efektif maka akan mendapat hasil yang memuaskan. Selain itu, jika ada materi yang belum dipahami, mahasiswa tersebut inisiatif bertanya dan bagi mahasiswa yang sudah paham tidak sungkan menyampaikan serta mengajarkan kembali kepada temannya yang belum paham. Keaktifan perkuliahan terasa dikala dosen tersebut memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada mahasiswa dalam setiap pertemuan untuk berdiskusi mengutarakan pendapat, argumentasi dan sanggahan yang sifatnya ilmiah sintific.

Berdasarkan analisis pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran terlaksana dengan baik menggunakan Google classroom. Hal ini dikarenakan pembelajaran daring melalui Google classroom pada kegiatan pembelajaran dapat dengan mudah diakses baik oleh guru/pendidik maupun siswa sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan google classroom memiliki dampak yang positif dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang semakin meningkat setiap harinya melalui tugas dan kuis. Persepsi siswa mengenai mata pelajaran yang dilakukan melalui daring menggunakan aplikasi Google classroom yaitu siswa merasa senang menggunakan Google classroom karena mudah dan guru/pendidik tidak memberatkan dengan memberikan banyak tugas, Google classroom bersifat fleksibel yaitu mudah di akses dimana saja dan kapan saja, terkendala akses internet dari tidak adanya jaringan data maupun smartphone yang digunakan sebagai pendukung semua siswa untuk pelaksanaan pembelajaran e-learning.

Dengan demikian, kesimpulan penggunaan aplikasi Google classroom pada mata pelajaran terbukti efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui perencanaan, proses, hasil dan evaluasi belajar siswa. Kerja sama dengan orang tua menjadi hal yang penting demi suksesnya pendidikan anak-anak. Intervensi

biaya dari orang tua, kerja sama dengan pihak sekolah melalui intervensi dana BOS dapat membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa. Menu dan fitur-fitur yang terdapat dalam Google Classroom juga mudah untuk digunakan dan dipelajari. Penggunaan Google Classroom dapat menggantikan pembelajaran tatap muka dikelas bagi sebagian besar dosen dan diperlukan strategi dalam menerapkan aplikasi ini.

Hambatan, solusi dan harapan dalam pembelajaran dengan menggunakan sistem daring menjadi topik yang menarik dalam masa pandemi Wabah Covid-19 ini. Meski dalam kondisi yang serba terbatas karena pandemic COVID-19 tetapi masih dapat melakukan pembelajaran dengan cara daring. Hanya hal yang menjadi hambatan adalah orang tua harus menambah waktu untuk mendampingi anak-anak. Sedangkan dari segi guru, guru menjadi melek teknologi dan dituntut untuk belajar banyak hal khususnya pembelajaran berbasis daring. Sistem pembelajaran daring ini dapat dijadikan sebagai model dalam melakukan pembelajaran selanjutnya.

Jaringan internet yang belum merata bahkan belum menjangkau daerah-daerah tertentu, disiasati dengan menerapkan program pembelajaran luring. Guru memanfaatkan kurir atau bahkan langsung mendatangi rumah-rumah siswa untuk melakukan pembelajaran tatap muka dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan.

IMPLEMENTASI *BLENDED LEARNING* DI ERA NEW NORMAL

Covid-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh virus Sars-Cov2 yang ditemukan pertama kali di Wuhan, Tiongkok pada tanggal 31 Desember 2019. Berdasarkan data yang dipublikasi oleh *World Health Organization* (WHO) (2020), penyebaran covid-19 dinyatakan sebagai pandemi global dengan dikonfirmasinya 4.534.0731 kasus positif di 216 negara di dunia. Di Indonesia, covid-19 mulai mewabah pada awal maret dengan dikonfirmasinya 17.514 kasus positif di 34 provinsi dan 415 kota/kabupaten (Gugus Percepatan Penanganan Covid-19 di Indonesia, 2020). Pandemi covid-19 memberikan dampak yang cukup signifikan pada berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan (Anderson, 2020; Cluver et al., 2020).

Berbagai kebijakan telah dikeluarkan oleh pemerintah untuk menekan tingkat penyebaran virus corona dengan memberlakukan *social distancing*, *physical distancing*, dan pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kebijakan-kebijakan yang telah dikeluarkan tersebut turut mempengaruhi berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Mewabahnya virus covid-19 ini, mendesak diberlakukannya pendidikan jarak jauh yang hampir belum pernah dilaksanakan secara menyeluruh sebelumnya bagi semua elemen yang terkait dengan pendidikan termasuk guru, siswa, hingga orang tua (Sun et al., 2020). Pembelajaran jarak jauh diambil sebagai sebuah solusi untuk mengatasi kesulitan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara tatap muka karena keterbatasan waktu, lokasi, dan jarak (Hamidah, 2020). Pemberlakuan pembelajaran jarak jauh ini memberikan tantangan kepada elemen pendidikan dan juga jenjang sekolah untuk tetap mempertahankan proses belajar dan mengajar tetap berlangsung (Wahyono & Husamah, 2020).

New normal adalah sebuah masa kebiasaan baru di mana masyarakat melakukan aktivitas seperti biasanya namun dengan

tetap menerapkan protokol kesehatan (Prokes). Adisasmita sebagaimana dikutip oleh Bramasta (2020) menyatakan bahwa *new normal* adalah perubahan perilaku untuk menjalankan aktivitas secara normal namun ditambah dengan menerapkan protokol kesehatan guna mencegah terjadinya penyebaran virus covid-19. Pelaksanaan pendidikan Indonesia dalam kurun waktu 2020-2021 memiliki perbedaan dengan tahun-tahun sebelumnya sebab tenaga pendidik baik guru ataupun dosen dituntut untuk melek teknologi karena selama masa pembelajaran daring, tenaga pendidik dituntut untuk bisa menggunakan berbagai media pembelajaran seperti *zoom, google meet, google classroom*, *whatsapp*, *learning management system* (LMS), *e-learning*, dan berbagai aplikasi lainnya yang mendukung (Siti F., 2020).

Setelah diberlakukannya *new normal*, pembelajaran tidak cukup diberlakukan secara daring karena pembelajaran daring tidak sepenuhnya memenuhi tujuan pembelajaran dan dapat dilengkapi dengan pembelajaran tatap muka secara langsung di kelas (*face to face*). Oleh karena itu guru dapat memberlakukan pembelajaran kolaborasi antara pembelajaran *online* (daring) dengan pembelajaran *offline* (luring) yang dikenal dengan istilah *blended learning*.

Pengertian dan Konsep *Blended Learning*

Blended learning merupakan istilah yang berasal dari bahasa inggris yakni *"blended*" yang berarti campuran atau kombinasi yang baik dan "*learning*" yang berarti pembelajaran. *Blended learning* merupakan gabungan antar proses tatap muka (*face to face*) dengan mengajar secara online (Suwarno, 2020). Driscool & Carliner (2005 : 234) mendefinisikan "*blended learning integrates or blends learning programs in different formats to achieve a common goals"*. Artinya sebagai gabungan atau integrasi program belajar dalam format tujuan berbeda dalam mencapai tujuan umum. Kurtus (2004) menyatakan bahwa "*blended learning is a mixture of the various learning strategies and delivery methods that will optimize the learning experience of the user".* Maksudnya

blended adalah campuran dari berbagai strategi pembelajaran dn metode penyampaian yang akan mengoptimalkan pengalaman belajar bagi penggunanya. Sedangkan menurut Allen, Seaman, dan Garrett (2007 : 5), *the definition of an program or blended program is ismilar to the definition used for courses, an online progra is one where at least 80 percent of the program content is delivered online and a blend program is one where between 30 and 79 percent of the program content is delivered online*. Pendapat Allen, Seaman, dan Garrett dapat diartikan dengan blended learning didefinisikan sebagai program online atau program campuran yang memiliki persamaan pengertian yang digunakan untuk kursus, dimana 80 persen dari isi program dilakukan secara online dan sebua program campuran dimana salah satunya berkisar 30 dan 79 persen program yang dilakukan secara online.

Purtadi dalam (Husamah, 2014) menjelaskan *bahwa blended learning* adalah kombinasi berbagai media pembelajaran yang berbeda (teknologi, aktivitas, dan berbagai peristiwa) untuk menciptakan program pembelajaran yang optimal untuk audiens (siswa dan mahasiswa) yang spesifik.

Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *blended learning* adalah percampuran dua atau lebih strategi atau metode pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan.

Dalam pelaksanaannya di lapangan, blended learning memiliki beberapa komposisi penerapan. Ada yang memakai 50 persen online dan 50 persen tatap muka. Ada pula yang menggunakan 70 persen online dan 30 persen tatap muka. Penentuan presentase tersebut dipengaruhi oleh tingkat penguasaan keterampilan yang diharapkan, ketersediaan alat dan kelengkapan yang dibutuhkan oleh peserta didik, serta karakteristik materi yang disampaikan kepada peserta didik. Alasan utama dari penentuan komposisi ini yaitu untuk penyediaan sumber daya yang sesuai dengan karakteristik materi agar materi tersebut menarik, efektif, dan efisien.

Prinsip utama dari blended learning ini terletak pada komunikasi antara tenaga pendidik dengan peserta didik melalui penggabungan pembelajaran online dan tatap muka. Garrison dan Faughan dalam Husamah menyebutkan ada 3 prinsip dalam melaksanakan blended learning diantaranya: 1) penggunaan pemikiran dengan menggabungkan pembelajaran online dengan pembelajaran tatap muka, 2) pengaturan ulang desain pembelajaran dengan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, dan 3) mengatur ulang pembelajaran sebelumnya yang dilakukan secara tatap muka.

Komponen Blended Learning

Secara umum ada 3 komponen utama dari pelaksaan blended learning yaitu :

1. *Online learning*

   Online learning merupakan kegiatan pemanfaatan internet sebagai salah satu sumber belajar dengan bantuan teknologi internet, intranet, dan berbasis web dalam mengakses materi pembelajaran dan dimungkinkan terjadinya interaksi dalam pembelajaran antara siswa dan tenaga pendidik kapan saja dan di mana saja.
2. Pembelajaran Tatap Muka

   Pembelajaran tatap muka (*face to face*) adalah pembelajaran yang mempertemukan siswa dengan tenaga pendidik dalam satu ruangan. Dimana dalam pembelajaran tatap muka ini terdapat model komunikasi *synchronus,* guru dengan murid, murid dengan guru, ataupun murid dengan murid yang lainnya. Ada berbagai macam bentuk metode pembelajaran yang biasanya digunakan dalam pembelajaran tatap muka, Rusyan dkk. (1990 : 111) mengemukakan macam bentuk metode pembelajaran yang biasanya digunakan dalam pembelajaran tatap muka adalah : 1) metode ceramah, 2) metode penugasan, 3) metode tanya jawab, dan 4) metode demonstrasi.
3. Belajar Mandiri

Dodds (1983), mengatakan belajar mandiri adalah sistem yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dari bahan cetak, siaran, ataupun bahan pra rekam yang sudah disiapkan. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dodds (1983), Wedemeyer dalam Chaeruman (2007 : 10) menyatakan belajar mandiri sebagai pembelajaran yang merubah perilaku yang dihasilkan dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pembelajar dalam tempat dan waktu yang berbeda serta lingkungan belajar yang berbeda dengan sekolah. Belajar mandiri ini dimaksudkan agar peserta didik memiliki tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya dalam mengembangkan kemampuan belajar atas kemauannya sendiri.

Karakteristik Blended Learning

Sebagai sebuah model pembelajaran, blended learning memiliki beberapa karakteristik, yaitu.

1. Kegiatan pembelajaran terpisah dengan kegiatan belajar
2. Selama proses pembelajaran, siswa dengan tenga pendidik terpisah oleh jarak, lokasi geografis, dan waktu atau kombinasi ketiganya.
3. Karena siswa dan tenaga pendidik terpisah selama kegiatan pembelajaran berlangsung, maka komunikasi antara siswa dengan tenaga pendidik dibantu dengan media pembelajaran baik berupa media cetak maupun media elektronik
4. Tersedianya jasa pelayanan antara tenaga pendidik dengan siswa
5. Komunikasi yang dilakukan oleh tenaga pendidik dengan siswa dapat dilakukan secara satu arah ataupun komunikasi dua arah atau interaktif
6. Masih dimungkinkan adanya pembelajaran tatap muka pada proses pembelajaran jarak jauh
7. Selama kegiatan belajar berlangsung, siswa cenderung membentuk kelompok
8. Tenaga pendidik berperan sebagai fasilitator dan siswa sebagai partisipan

Implementasi Blended Learning di Era New Normal

Setelah melewati masa kritis pandemi covid-19, pembelajaran tatap muka di dalam kelas mulai kehilangan daya tariknya. Selain itu, perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi secara pesat di mana seluruh orang tidak terlepas dari penggunaan teknologi seperti smartphone, laptop, dan personal komputer (PC) turut andil dalam terciptanya pelaksanaan blended learning. Pelaksanaan blended learning berbeda dengan pembelajaran konvensional, sebab blended leraning dapat dilaksanakan dengan pembelajar online memanfaatkan e-learning yang diintegrasikan dengan berbagai aplikasi penunjang seperti Google Classroom, Zoom, Quipper, Edmodo, Moodle, dan sebagainya yang diintegrasikan dengan pembelajaran secara tatap muka.

Blended learning dapat diimplementasikan dengan mempertimbangkan hal-hal yang meliputi : 1) stabilitas dan urgensi (stability and urgency), 2) interaksi antar manusia sehingga esensi pembelajaran dapat dirasakan dan biaya yang dikeluarkan (touches and cost), dan 3) sumber belajar dan pengalaman (learning resources and experience). Pertimbangan-pertimbangan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Stabilitas dan urgensi (*stability and urgency*)
   Artinya apakah pembelajaran yang akan dilakukan konsisten dari waktu ke waktu, tanpa ada perubahan yang mendadak sehingga pembelajaran masih tetap relevan. Baik dari segi perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi dari semua komponen yang terlibat.
2. Interaksi antar manusia dan biaya (*touches and cost*)
   Artinya bagaimana implikasi dari pelaksanaan blended learning ini yang berkaitan dengan kegiatan manusia, apakah mereka berinteraksi secara langsung, ataukah secara virtual baik secara synchronus maupun asynchronus. Serta biaya atau *cost* yang meliputi dampak yang akan diberikan.

Bagaiman jika pembelajaran ini gagal? Apakah ada upaya penyelesaiannya? Dan bagaimana jika pembelajaran ini berhasil? apakah manfaatnya?

3. Sumber belajar dan pengalaman (*learning resources and experience*)

   Artinya sumber belajar (*learning resources*) mengacu pada sumber belajar yang dapat digunakan dengan memperhatikan jumlah pengguna yang akan menggunaan sumber belajar tersebut sebagai acuan serta isi dari sumber belajar yang berasal dari sumber atau aset belajar aktual.

Dengan demikian, dalam mengimplementasikan blended learning ada tiga hal yang perlu diperhatikan yaitu stabilitas dan urgensi dari pelaksanaan pembelajaran dengan metode blended learnig serta bagaimana implikasinya bagi masyarakat dengan memperhatikan esensi humanisme (hubungan antar manusia) dan biaya atau manfaat yang dapat diberikan serta bagaimana memperoleh esensi yang disebutkan dengan menyertakan sumber belajar yang aktual dan juga tenaga pendidik yang berpengalaman. Owston et al. (2009) dalam Bdawi (2009) menguatkan pendapat di atas dengan tiga alasan mengapa blended learning perlu dilaksanakan yaitu :

1. Memenuhi kebutuhan pembelajaran dan meningkatkan motivasi untuk berpikir kritis
2. Pembelajaran bersifat fleksibel karena dilakukan secara online dan juga tatap muka
3. Menekan biaya pelaksanaan pembelajaran yang tinggi

Ada enam tahapan yang perlu diperhatikan oleh tenaga pendidik dalam merancang penyelenggaran pembelajaran dengan menggunakan blended learning agar mendapatkan hasil yang optimal (Slemer, 2005; Soekartawi, 2005) , diantaranya :

1. Tetapkan macam dan materi bahan ajar. Ada tiga macam bahan ajar yang digunakan dalam blended learning, diantaranya : 1) bahan ajar yang dapat dipelajari sendiri oleh siswa, 2) bahan ajar yang dapat dipelajari melalui interaksi

tatap muka, dan 3) bahan ajar yang dapat dipelajari melalui interaksi dengan bantuan internet.

2. Tetapkan rancangan dari blended learning yang ingin digunakan. Dalam membuat rancangan harus memperhatikan 4 hal yang meliputi : 1) bagaimana penyajian bahan ajar yang digunakan, 2) memisahkan bahan ajar wajib dengan bahan ajar anjuran yang dapat digunakan untuk memperkaya pengetahuan siswa, 3) bagaimana cara siswa untuk mengakses bahan dua komponen belajar tersebut, dan 4) faktor pendorong apa yang diperlukan misalnya software, learning resources atau learning corner, atau diperlukan atau tidaknya kerja kelompok.
3. Tetapkan format dari *online learning*. Format online learning ini berkaitan dengan pengadaan bahan ajar, apakah dengan file yang berformat doc atau PDF ataukah dengan penggunaan aplikasi seperti Yahoo, Google Classroom, Zoom, Quipper, dan sebagainya.
4. Melakukan uji terhadap rancangan yang sudah dibuat. Tujuan dengan diadakannya uji rancangan ini adalah untuk mengetahui apakah rancangan pembelajaran ini dapat dilaksanakan dengan mudah atau sebaliknya.
5. Selenggarakan blended learning dengan baik
6. Siapkan kriteria untuk melakukan evaluasi pelaksanaan blended learning. Semler (2005) menyarankan evaluasi implementasi blended learning dengan mempertimbangkan hal-hal yang meliputi : *a) Ease to navigate*, b) *Conten/subtance*, c) *Layout/format/appereance*, d) *Interest*, e) *Applicability*, dan f) *Cost-effective/value.*

Enam saran yang dikemukakan oleh Semler dalam implementasi *blended learning*, diperkuat dengan pendapat Kant (2014) yang menyebutkan batasan pelaksanaan blended learning. Batasan yang dikemukakan oleh Kant meliputi : 1) sebelum skenario pembelajaran blended learning dianggap siap untuk digunakan, persiapan pembelajaran harus melakukan pekerjaan yang panjang

terperinci, dan luas, 2) peserta didik kadang-kadang merasa mereka diberi lebih banyak pekerjaan untuk dilakukan ketika modalitas jarak digunakan, 3) materi yang dikembangkan oleh fasilitator tidak bisa hanya set yang sama dengan yang dikembangkan untuk *handout.*

M.Carman (2005) mengemukakan ada lima kunci yang harus diperhartikan agar blended learning dapat berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang maksimal. Lima kunci tersebut meliputi : 1) *live event* (pembelajaran tatap muka), 2) *self paced learning* (pembelajaran mandiri), 3) *collaboration* (kolaborasi), 4) *assesment* (penilaian atau pengukuran hasil belajar), dan 5) *performance support material* (dukungan bahan belajar).

Dalam konsep pelaksanaannya, blended learning dapat dilaksanakan dengan dua jenis kegiatan, yaitu sebagai berikut.

Pembelajaran tatap muka secara formal Dilakukan dengan kegiatan sebagai berikut. 1. Dipimpin oleh kepala kelas atau tenaga pendidik yang bertanggung jawab pada kelas tersebut (*instructor led classroom*) 2. *Workshop* 3. Pelatihan dan monitoring (*coaching and monitoring*) 4. Pelatihan dalam pekerjaan (*on the job training*)	Pembelajaran tatap muka secara non formal Dilakukan dengan kegiatan sebagai berikut. 1. Koneksi melalui kolega (*collegial connection*), baik melalui pihak ketiga ataupun pihak pendukung yang sesuai kualifikasi 2. Kerja kelompok (*work teams*) 3. Bermain peran (*role modelling*)

Pembelajaran virtual secara synchronus Dilakukan dengan kegiatan sebagai berikut. 1. Kelas langsung melalui e-learning (*e-learning classes*) *2. E-mentoring*	Pembelajaran virtual secara asynchronus Dilakukan dengan kegiatan sebagai berikut. 1. E-mail 2. Buletin *3. Listservs* *4. Online communities*
Self paced learning Dilakukan dengan kegiatan sebagai berikut. 1. Modul belajar berbasis web (*web learning moduls*) 2. Sumber online berbasis link (*Online resource links*) 3. Simulasi (*Simulations*) 4. Skenario (*Scenarios*) 5. Video dan audio dari CD/DVD (*Video and audio CD/DVDs*) 6. Buku penilaian hasil belajar secara online (*Online self-assessments Workbooks*)	Performance support Dilakukan dengan kegiatan sebagai berikut. 1 . Bantuan Sistem (*help system*) 2. Cetak daftar pekerjaan (*print job aids*) 3. Dokumentasi (*documentation*) 4. Data pengetahuan (*knowledge databases*) 5. Performa alat bantu (*performance/decision support tools*)

Dari dua jenis kegiatan pelaksaan pembelajaran blended learning di atas, pelaksanaan blended learning secara formal dan formal memiliki perbedaan. Blended learning secara formal tatap muka dilakukan dengan adanya mentor atau supervisor yang bertanggung jawab dalam melaksanakan pembelajaran dan tatap muka secara virtual dengan cara synchronus yaitu memadukan atau mengintegrasikan teknologi serta aplikasi yang menunjang kegiatan

dan dilakukan dengan pembelajaran sendiri dengan mencari sumber-sumber yang relevan. Sedangkan blended learnig secara informal dilakukan dengan adanya penghubung (kolega) dengan pelaksanaan tatap muka virtual secara asynchronus dan dibantu dengan alat pendukung (support tools).

Manfaat Implementasi Blended Learning

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam dunia pendidikan, blended learning memberikan pendekatan untuk memberikan kontribusi dalam pengalaman belajar secara tatap muka (Ginns & Ellis, 2009). Blended learning juga berisikan lingkungan pembelajaran yang aktif dengan fleksibilitas yang dapat digunakan oleh siswa baik secara berkelompok dalam kelompok kecil atau bahkan secara individu (Oh & Park, 2009). Blended learning juga berpotensi untuk merubah pengalaman dan outcome siswa melalui pembelajaran (David & Fill, 2007). Merujuk pendapat Lu dan Chiou (2010), blended learning memiliki beberapa manfaat diantaranya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan adanya interaksi dengan instruktur atau tenaga pendidik serta teman kelasnya dengan memperhatikan proses setiap individu tanpa adanya rasa terasingkan melalui komunikasi.

Purnama (2020) menyebutkan bahwa blended learning merupakan sarana untuk mengoptimalisasiskan pendidikan era new normal secara efektif dan efisien. Menurut Joni dan Martindo yang dikutip oleh Agus (2020), blended learning dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik serta kemampuan dalam bidang teknologi baik oleh peserta didik maupun tenaga pendidik.

Kusairi dan Noer yang dikutip Husamah (2014), kelebihan blended learning meliputi.

1. Peserta didik bebas mempelajari materi pelajaran yang tersedia secara online
2. Tenaga pendidik seperti dosen atau guru dapat melakukan diskusi secara fleksibel

3. Kegiatan di luar jam pelajaran dapat dikontrol oleh tenaga pendidik
4. Pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien
5. Peserta didik dapat saling berbagi file dengan peserta didik lainnya
6. Pengajar dapat menambahkan materi pengayaan.

Fathurrahman dan Nurthpaturahman (2015) blended learning memiliki kelemahan yang meliputi.

1. Sarana dan prasarana yang tidak memadai
2. Tidak semua peserta didik memiliki fasilitas berupa smartphone, personal komputer, atau laptop
3. Tidak lancarnya akses internet karena banyaknya yang mengakses internet untuk pembelajaran daring
4. Guru dan dosen harus mendesain proses pembelajaran yang baik untuk peserta didik secara online

New normal atau masa kebiasaan baru untuk memulai kegiatan sehari-hari dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan (prokes) setelah melewati badai wabah covid-19 Semenjak mewabahnya covid-19, seluruh aspek kehidupan berubah termasuk bidang pendidikan. Blended learning hadir setelah adanya pembelajaran daring selama pandemi covid-19. Blended learning digunakan untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar di era new normal dengan memberikan pengalaman pembelajaran antara pembelajaran online dengan tatap muka. Blended learning dalam pemanfaatannya memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yaitu dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa serta meningkatkan kemampuan tenaga pendidik dalam bidang teknologi. Kekurangan dari blended learning ini ialah terbatasnya alat, tidak meratanya fasilitas, serta kurangnya pengetahuan akan teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan sehingga penerapan blended learning ini menjadi tidak efektif dan efisien.

INOVASI DALAM MERDEKA BELAJAR GUNA MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG INTERAKTIF DAN HUMANISTIK PADA MASA PANDEMI

Pembelajaran daring atau disebut juga pembelajaran jarak jauh di wilayah Indonesia sudah tercantum pada Surat Edaran Kemdikbud No 4 Tahun 2020 yang berisi Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease atau yang disebut (Covid-19). Surat edaran tersebut berisi tentang, kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintahan yaitu terkait dengan pelaksanaan pembelajaran secara daring diantaranya pelaksanaan pembelajaran diharapkan bisa memberikan sebuah pengalaman pembelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik, tanpa harus terpaku dengan semua tuntutan kurikulum sebagai patokan tingkatan kenaikan kelas, dan Pembelajaran memfokuskan bahwa pendidikan harus mengajarkan tentang keterampilan hidup, yaitu tentang kondisi yang dihadapi saat ini. Selain itu semua kegiatan serta evaluasi pembelajaran bisa dibuat bermacam-macam antar peserta didik, serta harus melihat ketertarikan dan situasi masing-masing peserta didik, termasuk untuk mempertimbangkan mengenai fasilitas dalam pelaksanaan pembelajaran secara online. Pembelajaran secara daring yang saat ini dipaksakan karena situasi pandemi covid 19 dan seorang guru terlalu berpacu terhadap penyelesaian isi kurikulum. Proses belajar mengajar keterbatasan waktu yang dimiliki guru tidak dapat mengacu pada ketentuan orang tua peserta didik, karena tidak semua orang tua dapat mendampingi peserta didik ketika belajar secara daring di rumah terhambat oleh kesibukan orang tua baik itu terbatas dengan kesibukan masing-masing. Orang tua memiliki keterbatasan dalam pemahaman mata pelajaran dan juga dalam memberi motivasi untuk membimbing anaknya melakukan pembelajaran dirumah.

Pemerintah dan Kemendikbud berperan dalam membuat peraturan yang berhubungan dengan system pembelajaran yang

dilakukan secara daring, perangkat digital, sambungan internet yang bagus, dan data seluler yang tidak terlalu mahal supaya bisa dicapai oleh seluruh lapangan baik dilingkungan masyarakat yang berada di daerah perkotaan dan pedesaan. Pembelajaran secara daring sangat memerlukan prasarana untuk pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi yang mudah jangkau oleh guru dan peserta didik. komponen pembelajaran digital yang telah diberikan oleh pemerintah bisa membantu untuk memudahkan kegiatan pembelajaran. Kurangnya kecakapan guru pada moda peralihan dari mengajar konvensional di kelas dengan menggunakan ceramah kemudian dihadapkan dengan realitas menjadi daring, kemudian dari segi pembelajaran tidak interaktif hanya berfokus pada guru bukan pada peserta didik, kurangnya terjadi umpan balik sehingga peserta didik tidak bisa membangun pengetahuannya sendiri pada masa pandemic covid-19. Padahal pada era revolusi industri 4.0 peserta didik diharuskan untuk cakap menghadapi perkembangan zaman dan persaingan global. Oleh karena itu, seorang guru harus mempunyai strategi yang efektif untuk menunjang proses belajar mengajar yang dilakukan secara daring di rumah. Berdasarkan deskripsi yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah tersebut, pembahasan dalam artikel ini membahas: (1) bentuk-bentuk inovasi yang dilakukan guru dalam menciptakan merdeka belajar yang humanistic dan interaktif dalam masa pandemic covid-19; (2) Penerapan metode pembelajaran dan inovasi yang dilakukan guru dalam menciptakan merdeka belajar yang humanistic dan interaktif dalam masa pandemic covid-19; (3) hasil penerapan metode pembelajaran inovatif yang dilakukan guru dalam menciptakan merdeka belajar yang humanistic dan interaktif dalam masa pandemic covid-19.

Inovasi ialah proses pemasukan dari pengembangan hal yang baru serta berbeda dari yang sudah ada sama dengan sebelum atau sesudah dikenal sebelumnya baik itu sebuah gagasan baru,

pengetahuan, ide, metode atau sebuah alat (DEPDIKNAS, 2008:333). Adapun tujuan dari inovasi pendidikan merupakan sebuah usaha atau proses untuk meningkatkan sumberdaya ketenagaan, dana, sarana prasarana yang termasuk kedalam sistem manajemen operasional untuk mengatasi permasalahan pendidikan yang lebih cepat yaitu dengan sebuah inovasi. Dalam inovasi pendidikan ada beberapa upaya yang dapat ditempuh yaitu: (a) Peningkatan kualitas serta pemerataan dilakukan melalui peningkatan kemampuan guru, mengembankan proses dalam belajar, memperbanyak pengalaman serta menetapkan nilai karakter serta keterampilan. (b) Pelatihan, proses pembelajaran yang dapat menarik peseta didik kegiatan belajar mengajar yaitu dengan memperluas layanan pendidikan secara kuantitas. (c) Kebebasan ruang belajar yang sesuai dengan minat serta bakat peserta didik untuk meningkatkan efektifitas dan system layanan pembelajaran. (d) Komunikasi dua arah yang dilakukan secara timbal balik. Sedangkan Guru inovatif mampu menjadi inspirasi bagi siswa atau lingkungan entah melalui tutur bahasa, pembawaan, etik karya, cara mengajar, semangat, atau yang tidak kalah penting adalah bagaimana cara guru berinteraksi dan memberikan respon kepada siswa-siswinya

Merdeka Belajar

Menurut Menteri pendidikan Indonesia Nadiem Makarim, tugas administrasi serta standarisasi sangat menyita waktu guru dalam menghasilkan peserta didik yang cakap. Guru menurut Nadiem makarim guru seharusnya tidak lagi dibebani dengan kerja administrasi yang berbelit serta guru tidak lagi membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sangat begitu panjang, seperti yang dirasakan sebelumnya. Konsep merdeka belajar ini memberi waktu lebih banyak untuk guru dalam menggali potensi dirinya sendiri serta mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didiknya. Peserta didik lebih diarahkan untuk berpikir kritis, kreatif, serta berinovasi menjadi tujuan dari peserta didik ini (Baro'ah, 2020; Hendri, 2020; Yamin & Syahrir, 2020). Merdeka

belajar dapat diartikan sebagai adanya upaya mengaplikasikan kurikulum dalam proses pembelajaran menjadi menyenangkan serta diiringi dengan perkembangan pikiran inovatif oleh para guru. Pikiran inovatif guru yang dituangkan dalam bentuk tindakan positif dalam proses pembelajaran akan berdampak pada penumbuhan sikap positif peserta didik dalam merespon pembelajaran yang berlangsung (Fathan, 2020).

Konsep merdeka belajar ini berarti menggali potensi guru serta peserta didik dalam berinovasi serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri. Kemandirian guru dan peserta didik ini mengartikan bahwa guru serta peserta didik merdeka dalam belajar. Guru menjadi kunci program merdeka belajar ini karena sebagai sosok penggerak. Guru harus merdeka dalam berpikir terlebih dahulu sebelum guru memerdekakan peserta didiknya dalam berpikir. Guru merupakan komponen yang paling utama dalam pendidikan serta memiliki kebebasan secara mandiri dalam menelaah kurikukulum sebelum guru mengajarkan kepada peserta didik. Dalam hal ini Kurikulum yang dimaksud berkaitan dengan tujuan, metode, materi, dan evaluasi pembelajaran. Jika guru dapat memahami kurikulum secara menyeluruh maka seorang guru dapat mengetahui kebutuhan dari peserta didik yang diajarnya. Pembelajaran akan menjadi menarik, menyenangkan dan bermakna sehingga terwujud tujuan pendidikan nasional yang telah dicita-citakan oleh bangsa Indonesia. Guru dan peserta didik memiliki kebebasan dalam berinovasi, mampu belajar mandiri dan kreatif (Aesthetic, 2019).

Pembelajaran dalam konsep merdeka belajar ini nantinya tidak hanya dilaksanakan didalam kelas, seperti biasanya, tetapi hal ini juga akan dilakukan diluar kelas. Peserta didik akan difasilitasi untuk bebas berdiskusi dengan gurunya. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru yang membuat peserta didik cepat merasa bosan, akan tetapi peserta didik dapat lebih membentuk karakternya menjadi pribadi yang lebih berani, mandiri, pandai dalam bersosial, bersusila, sopan, serta berkompetensi. Ketercapaian

pembelajaran tidak lagi disandarkan pada sistem karena peserta didik memiliki bakat dan kecerdasannya tersendiri Kebijakan konsep merdeka belajar secara jelas dijelaskan sebagai berikut: (a) RPP menjadi lebih sederhana, yaitu, menurut Nadiem Makarim, RPP hanya cukup satu lembar. (b) Penerimaan Peserta Didik Baru dengan pengaturan zonasi diperluas (tidak termasuk daerah 3T). (c) Ujian Nasional dialihkan pada Asesmen Kompetensi Minimum untuk peserta didik serta Survei Karakter dilaksanakan pada kelas pertengahan ialah 4, 8, dan 11. (d) Selanjutnya Ujian Sekolah Berstandar Nasional menjadi kebijakan sekolah masing-masing. Sesuai aturan Kemendikbud, sekolah mendapatkan kebebasan untuk melaksanakan penilaian, seperti portofolio, karya tulis dst (Kemendikbud, 2019).

Merdeka belajar diperlukan untuk memenuhi kebutuhan pedidikan dalam era Revolusi Industri 4.0 adalah (Hussin, 2018): (a) Pembelajaran di sekolah dengan kebebasan ruang dan waktu. (b) Peserta didik menerapkan pembelajaran individual dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Peserta didik dapat beradaptasi dengan lingkungan belajarnya sesuai dengan peralatan yang tersedia di sekitar. (c) Peserta didik dapat menentukan bagaimana merdeka belajar. Setiap mata pelajaran memiliki tujuan yang dapat dicapai oleh peserta didik dengan cara yang bervariasi. (d) Guru dapat mengukur ketercapaian peserta didik terhadap kompetensi melalui teknik penilaian yang beragam. Penilaian dapat dinilai melalui proses pembelajaran dan keterampilan yag dimiliki oleh peserta. (e) Peserta didik dilibatkan untuk menentukan materi untuk pembelajaran dan kurikulum (Yamin & Syahrir, 2020).

Interactive

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah bersifat saling melkukan aksi, antar hubungan atau saling aktif, juga merupakan komponen yang berkaitan dengan dialog antara komputer dan terminal atau antara komputer dan computer artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda dan bersifat saling melakuan aksi. Pembelajaran yang bermakna

merupakan faktor penting dalam pembelajaran interaktif. Peran guru ialah fasilitator, dan peserta didik ialah pembelajar aktif. Karakteristik Strategi pembelajaran dengan interaktif menurut Suparman yaitu:

1) Kegiatan pembelajaran yang bervariasi.
2) Semua panca indera terlibat.
3) Peran guru adalah naras umber, fasilitator, dan manajer kelas.
4) Komunikasi multi arah.
5) Pelaksanaan pembelajaran demokratis namun tetap dapat mencapai tujuan.

Penerapan strategi pembelajaran interaktif menurut Mulyanta dan Marlon Leong yaitu:

1) Kegiatan pada Awal Langkah Awal: Fasilitator mempersiapkan segala sesuatunya termasuk peserta didik dan lingkungan pembelajaran untuk tercapainya hasil dari proses pembelajaran bermutu tinggi.
2) Kegiatan pada Inti: Pembelajaran tersebut yang menyenangkan, dapat diterima oleh semua peserta didik dengan keberagaman karakteristiknya, komunikasi yang multi arah juga akan menumbuhkan rasa ingin tahu dan kreativitas.
3) Kegiatan pada Akhir: Membuat refleksi, kesimpulan serta memberikan tanggapan pada pembelajaran.

Sedangkan Belajar interaktif merupakan suatu metode yang menekankan pada keterlibatan, ya baik itu keterlibatan siswa dengan siswa, siswa dengan pengajar, juga siswa dengan materi," jelas Grace. Menurut pengajar bahasa Inggris ini, keterlibatan siswa dalam ketiga aspek itu akan membantu mereka untuk memahami materi dan untuk Model pembelajaran interaktif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang digunakan guru pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, dimana guru menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran, agar

siswa aktif membangun pengetahuannya dan diharapkan dapat menunjang tercapainya tujuan belajar.

Morgan (dalam Agus Suprijono, 2012:3) belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman. Dalam proses mengajar seorang guru harus mengajark siswa untuk mendengarkan, menyajikan media yang dapat dilihat, memberi kesempatan untuk menulis dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan sehingga terjadi dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar megnajar yang interaktif

Humanistik

Humanistik adalah salah satu pendekatan atau aliran ari ilmu psikologi yang menekankan pada kebebasan,pertumbuhan pribadi,kegembiraan,kemampuan untuk pulih kembali setelah mengalami ketidakbahagiaan,serta keberhasilan dalam merealisasikan potensi yang ada pada diri manusia atau dengan kata lain Teori Humanistik ini teori yang memanusiakan manusia,dimana seseorang individu dalam hal ini peserta didik dapat menggali kemampuannya sendiri untuk kemudian diterapkan kepada lingkungannya. contohnya pada pendidikan pembelajaran guru merupakan salah satu komponen terpenting yang ada dalam sistem pembelajaran di sekolah karena apabila tidak ada seoang guru proses pembelajaran tidak akan berjalan.

Menurut pendapat Combs, belajar bukan hanya tentang bagaimana menghapal materi namun lebih dari itu belajar adalah bagaimana seseorang bebas mencari cara mereka sendiri dan bisa dilakukan lewat mana saja. Selama hal tersebut membawa hasil yang baik bagi dirinya. Dari pemahaman tersebut kita tahu bahwa seorang tenaga pengajar tidak bisa menuntut terkait proses belajar pada setiap murid, melainkan merekalah yang bebas menentukan proses belajarnya sendiri. Hal tersebut akan membantu murid mencapai tujuan dari teori humanistik ini. Teori belajar pada humanistik menjelaskan bahwa apapun teori belajarnya bernilai baik dan bermanfaat asalkan teori tersebut bertujuan untuk menghumanisasikan manusia dengan aktualisasi pada dirinya serta

realisasi diri dari peserta didik untuk belajar dengan sangat optimal (Assegaf, 2011). Memanusiakan manusia menjadi kunci teori belajar humanistik ini.

Tokoh lain yang juga membahas mengenai teori ini adalah Abraham Maslow. Menurutnya proses belajar adalah hal yang penting dan perlu dilalui semua murid, sebab dalam proses inilah seseorang mampu mengenali dirinya sendiri dan mencapai aktualisasi diri Oleh karena itu proses belajar merupakan momen penting yang sebaiknya dilakukan oleh murid itu sendiri supaya bisa memahami dirinya sendiri Carl Rogers menyatakan pendapat mengenai teori belajar humanistik. Rogers menyatakan bahwa proses belajar membutuhkan sebuah sikap saling menghargai dan memahami antara murid dan gurunya. Tanpa adanya prasangka dari kedua belah pihak, dengan begitu proses belajar akan berjalan dengan baik

Guru dan peserta didik dapat mengaktualisasikan diri mereka masing-masing asalkan masih mengacu pada tujuan pendidikan yang telah disepakati. Belajar atas inisiatif sendiri memberikan ruang bebas bagi peserta didik, tidak membuat peserta didik bergantung pada sesuatu hal, peserta didik juga memiiliki kesempatan untuk membuat pertimbangan dan membuat keputusan, menentukan pilihan, dan melakukan penilaian. Peserta didik dapat mengikuti perkembangan zaman (Rachmahana, 2018). Jadi peserta didik belajar untuk mengajukan, merumuskan dan mencoba mencari jawaban terhadap pertanyaan sendiri dengan melakukan kegiatan penyelidikan, pada aturan ini peserta didik akan menjadi kritis dan aktif belajar pencapaian aktualisasi serta pemahaman dirinya, serta realisasi peserta didik untuk belajar dengan optimal (Assegaf, 2011)

Masa Pandemi

Dalam pembelajaran di masa pandemi, sangat dibutuhkan kesiapan dari peserta didik. Platform yang membuat guru dan peserta didik untuk bertemu dan berinteraksi secara online atau virtual. *Google Clasroom, Skype,* aplikasi Zoom serta aplikasi

Google Meet (Wiranda & Adri, 2019). Indonesia juga menyediakan saluran televisi TVRI yang bermuatan Pendidikan selama pembelajaran darin ini. Dengan kondisi wilayah yang ada di Indonesia menyebabkan adanya kendala yang harus dihadapi karena tidak semua wilayah terjangkau oleh layanan internet dan sebaran jaringan internet yang lamban sewaktu-waktu (Khasanah et al., 2020). Hal yang paling utama yaitu menciptakan kemandirian dan keterampilan belajar peserta didik ditengah pandemi COVID-19. Pembaruan yang dilakukan guru memungkinkan untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan bisa terjadinya komunikasi timbal balik pada masa pandemic covid-19 yang mengharuskan guru untuk dapat melakukan inovasi pada pembelajaran jarak jauh secara online untuk membangun pengetahuannya sendiri. Dalam bidang ini guru bertindak sebagai fasilitator untuk menciptakan populasi untuk mengembangkan interaksi dan kemandirian peserta didik dalam pembelajaran (Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan: 2016).

Penerapan pembelajaran secara online atau daring tersebut mengacu pada konsep merdeka belajar karena peserta didik dapat memanfaatkan waktu untuk belajar kapan dan dimanapun. Dalam hal ini guru dituntut untuk berinovasi supaya pembelajaran dimasa pandemic ini berhasil untuk mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran campuran menjadi salah satu pilihan dalam kegiatan belajar di SD Negeri 01 Jumapolo pada masa pandemic saat ini. Guru harus melakukan refleksi berkelanjutan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukannya, serta mengaplikasikan dan mengembangkan model pembelajaran terkini, seperti blended learning, flipped classroom maupun pembelajaran daring atau luring. Blended Learning yaitu campuran antara pembelajaran secara daring dan luring, untuk daring peserta didik menggunakan berbagai platform online dan untuk luring peserta didik dapat ke sekolah untuk pertemuan tatap muka terbatas (PTM) terbatas. Pertemuan tatap muka terbatas tersebut diadakan karena tingginya permintaan orangtua dan sudah mendapatkan izin dari

kepala daerah instansi terkait. Peserta didik datang ke sekolah selama satu jam, pertemuan tersebut diadakan dua kali dalam satu minggu dengan ruangan kelas tidak lebih dari 18 orang yang memenuhi protocol kesehatan sesuai aturan.

Guru mempersiapkan model pembelajaran blended learning agar peserta didik memperoleh pembelajaran optimal serta pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih bervariasi menumbuhkan motivasi belajar dan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Inovasi yang dilakukan guru dalam pembelajaran dimasa pandemic ini dimulai dengan pembuatan RRP yang berbasis Blended Learning secara daring dan luring dengan percobaan pertemuan tatap muka terbatas yang sudah di lakukan di SDN 01 Mekarjaya. Dalam pembelajaran di masa pandemi ini inovasi lainnya yang bisa dilakukan guru yaitu membuat bahan ajar pendidikan yang menyenangkan serta kreatif. Inovasi lain yang dilakukan guru di SDN 01 Mekarjaya yaitu:

1) Guru memberikan video animasi yang sesuai dengan pembelajaran, guru meminta pada peserta didik dalam hal ini melakukan pengerjaan soal sesuai dengan video pembelajaran yang telah dilihat.
2) Peserta didik membuat prakarya sesuai dengan video pembelajaran yang telah dibagikan.
3) Guru membagi kelompok diskusi peserta didik, peserta didik saling berdiskusi melalui grup whatsapp yang telah dibentuk.
4) Guru menjelaskan melalui zoom sesuai pembelajaran misalnya menjelaskan dengan powerpoint atau bahan ajar pada buku tema atau referensi lain yang telah dibuat kemudian mengajak peserta didik berinteraksi.
5) Guru menanamkan 18 nilai karakter diantaranya rasa ingin tau, religius semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat dan komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, kerja keras peduli social, tanggung jawab, jujur, toleransi, disiplin, kreatif, mandiri serta demokratis menurut Dirjen Dikti.

6) Guru membagikan gambar kartu berupa pernyataan ceklist misal melaksanakan ibadah *(religious)*, membantu orangtua dirumah atau menyelesaikan tugasnya dirumah (social, mandiri, tanggungjawab), merawat tanaman (peduli lingkungan), melakukan presensi di grup whatsapp secara tepat waktu (disiplin) dan sebagainya.
7) Guru memberikan tugas untuk membuat video tugas pembelajaran kemudian dikirimkan jalur pribadi pada guru seperti membaca teks dongeng, membaca puisi, meperagakan gerak tari atau olahraga, bernyanyi lagu nasional, bercerita mengenai pengalaman dan sebagainya.
8) Guru membuat soal pada google form dan mengerjakan secara sungguh-sungguh dengan waktu yang disepakati.
9) Guru membuat kuis di aplikasi quiziz.
10) Guru membuat teka teki peserta didik yang menjawab.
11) Saluran TVRI untuk pembelajaran sesuai tingkat pendidikan yang sesuai dengan kurikulum di Indonesia Semua inovasi tersebut dilakukan agar peserta didik senang belajar dan selalu menantikan belajar, membuat pelajaran menyenangkan dan menjadi lebih mudah dipahami.

Dari semua inovasi tersebut guru akan meminta peserta didik berdiskusi serta memberi tanggapan mengenai video yang telah guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif karena ada proses timbal balik dan humanissstik karena lebih berfokus pada peserta didik yang membangun pengetahuannya sendiri serta dapat dilakukan dimana pun dan kapanpun. Merdeka belajar dapat diartikan sebagai adanya upaya mengaplikasikan kurikulum dalam proses pembelajaran menjadi menyenangkan serta diiringi dengan perkembangan pikiran inovatif oleh para guru yang dituangkan dalam bentuk tindakan positif dalam proses pembelajaran akan berdampak pada penumbuhan sikap positif peserta didik dalam merespon pembelajaran yang berlangsung (Fathan, 2020).

Teori humanistik mendasari konsep merdeka belajar. Program pada merdeka belajar didasari oleh teori humanistik yang

semuanya bertujuan untuk memanusiakan manusia. Peserta didik memiliki ketajaman analisis pemikiran dan kreatif yang menjadi capaian program ini. Teori humanistik menekankan pada kebebasan dalam mengaktualisasikan diri yang berujung pada kreativitas diri. pemikiran yang kritis akan timbul jika peserta didik diberikan suatu tempat eksplorasi pengetahuan yang aman dan nyaman bagi mereka. Teori humanstik mendorong terjadinya pembelajaran individual dimana peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran dengan iramanya sendiri dan cara mereka sendiri dalam mencapai tujuan. Teori humanistik memperhatikan perbedaan-perbedaan individual dalam proses pembelajaran. Pertumbuhan kepribadian dan Pembelajaran individual pada konsep merdeka belajar sesuai dengan teori humanistik di mana peserta didik belajar sesuai dengan kemampuannya tanpa dibandingkan dengan peserta didik lainnya. Peranan guru disini sebagai penggerak, menggerakkan peserta didik yang lemah menjadi lebih memahami dengan memperoleh latiha-latihan dan pembelajaran yang lebih serta menggerakkan peserta didik yang sudah memahami kompetensi menjadi lebih kaya dengan ilmu pengetahuan. Keberhasilan individual sangat ditentukan oleh individu sendiri. Penilaian pada teori humanistik pada proses pembelajaran dan hasilnya terutama kepribadian peserta didik. Penilaian bukan merupakan satu-satunya keputusan dalam menentukan apakah peserta didik tersebut berprestasi atau tidaknya dan system perankingan dihilangkan Guru perlu membimbing dan mengarahkan peserta didiknya dalam mengenali diri individu peserta didik sehingga peserta didik dapat membuat keputusan tepat dalam menentukan cara belajarnya (BPK Penabur, 2020; Rezeki, 2020; Wijayanti, 2020).

Guru tidak lagi dibebani dengan tugas administrasi sehingga guru memiliki waktu yang lebih dalam menggali potensi dirinya dan peserta didiknya. Guru juga tidak dibebani dengan pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran yang halamannya banyak yang dapat membuat guru menjadi frustasi dan melelahkan. Merdeka belajar memerdekakan sosok penting dalam pendidikan, yaitu guru

dan peserta didik. Merdeka berpikir yang sangat penting diupayakan terlebih dahulu (Bentri & Hidayati, 2020; Faizah, 2020; Manalu, 2020). Konsep merdeka belajar ini sangat didasari pada teori belajar humanistik. Semua prinsip belajar dalam teori belajar humanistik menjadi acuan bagi konsep merdeka belajar. Tidak mungkin seorang guru dan peserta didik akan memperoleh kemerdekaan pikiran jika kebutuhan dasar manusia tidak terpenuhi secara optimal.

Tidak mungkin seorang guru dapat menghasilkan suatu proses pembalajaran yang berkualitas, kreatif, dan inovatif jika gurunya tidak mengetahui kebutuhan peserta didik yang diajarkannya. Oleh sebab itu, perlu adanya kekompakkan antara guru dan peserta didik dalam menghasilkan pembelajaran yang dicita-citakan oleh Kemendikbud saat ini. Kemampuan guru dalam berinovasi sangat diperlukan. Memahami setiap individu peserta didik sangat diperlukan supaya guru dapat memberikan masukan yang membangun kepada setiap peserta didik sehingga kepercayaan akademik peserta didik tidak kurang dan semakin kuat. Kepercayaan diri yang kuat ini akan menghasilkan generasi yang tangguh, cerdas, bermartabat, dan penuh tanggung jawab.

Penelitian yang telah dilakukan di SDN 01 Mekarjaya yang terdiri dari wawancara pada stakeholder sekolah, dokumentasi dst memuat hasil dari Inovasi pembelajaran yang terus diciptakan oleh guru di SDN 01 Mekarjaya terhadap peserta didik: (a) Peserta didik sangat bersemangat dan menantikan mengikuti pembelajaran yang disediakan. (b) Peserta didik dapat membangun pengetahuannya melalui pertanyaan yang diajukan sendiri dan mencari jawabannya sendiri kemudian di diskusikan di kelas. (c) Peserta didik lebih berpikir kritis karena harus menemukan konsep ilmu pengetahuan yang diberikan guru. (d) Peserta didik dapat belajar sambil bermain, misal terdapat pembelajaran yang menggunakan kuis, teka teki dan sebagainya. (e) Peserta didik menjadi aktif dan tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan dari guru. (f) Peserta didik lebih kreatif karena guru memberikan kebebasan dalam bidang mendesain hasil pembelajaran yang berupa prakarya yang dibuat oleh peserta didik

Pembaruan yang dilakukan guru memungkinkan untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan bisa terjadinya komunikasi timbal balik pada masa pandemic covid-19 yang mewajibkan guru untuk dapat melakukan inovasi pada pembelajaran jarak jauh secara *online* untuk membangun pengetahuannya sendiri. Dalam bidang ini guru bertindak sebagai fasilitator untuk menciptakan komunitas yang mengembangkan interaktif dan kemandirian peserta didik pada proses belajar mengajar menurut Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. Pada SDN 01 Mekarjaya diterapkan blanded learning Penerapan pembelajaran secara online atau daring tersebut mengacu pada konsep merdeka belajar karena peserta didik dapat memanfaatkan waktu untuk belajar kapan dan dimanapun. Pada daring dilakukan berbagai inovasi pembelajaran menggunakan platform web online dengan berbagai variasinya dan secara luring dengan pertemuan tatap muka terbatas lebih banyak menemukan masalah dan mendiskusikan dan mempresentasikannya di kelas. Inovasi tersebut memuat pembelajaran yang interaktif karena terdapat umpan balik dari peserta didik ke peserta didik maupun peserta didik ke guru dengan mendiskusikan berbagai hal dalam pembelajaran.

Pembelajaran tersebut memuat aspek pengetahuan dan 18 nilai yang membentuk karakter peserta didik. Selain itu proses yang dilakukan lebih terfokus pada peserta didik, jadi peserta didik membangun pengetahuannya sendiri, dimulai dari guru yang menghadirkan berbagai konsep pembelajaran sesuai dengan tugasnya sebagai fasilitator, kemudian peserta didik mulai menciptakn pertanyaannya sendiri kemudian melakukan analisis dan mendapatkan jawabannya baik itu secara daring dan luring pada saat masa pandemic. Selain itu peserta didik tidak hanya dinilai dari aspek pengetahuan namun juga pada aspek kepribadian.

INOVASI MODEL PEMBELAJARAN E-LEARNING PADA ERA PANDEMI

Model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai sutu pembelajaran. Dahlan di dalam buku Isjoni mengemukakan model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas. Sedangkan pembelajaran menurut Muhammad Surya merupakan suatu proses perubahan yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dan pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Joice dan Weil di dalam buku Isjoni mengemukakan model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya. Dalam penerapannya model pembelajaran ini harus sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dong (dalam Kamarga, 2002) mendefinisikan *e-learning* sebagai kegiatan belajar asynchronous melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Perkembangan penggunaan media pembelajaran dari media yang bersifat konvensional ke media yang berteknologi, terutama teknologi komunikasi dan informasi mengakibatkan terjadinya lima penggeseran dalam proses pembelajaran, antara lain, dari pelatihan ke keterampilan, dari ruang kelas ke mana dan kapan saja, dari kertas ke *"online",* dari fasilitas ke fasilitas jaringan kerja, dari waktu siklus ke waktu nyata (Moh. Surya,2001:18).

Munir (2009) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dan informasi telah mengubah sistem pembelajaran pola tradisional menjadi pola bermedia diantaranya media komputer dengan internet yang memunculkan *e-learning*.

pola pembelajaran bermedia ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, penuh semangat dan motivasi. Oleh karena itu *e-learning* sudah seharusnya di aplikasikan sebagai model pembelajaran.

E -learning sebagai inovasi dalam pembelajaran pada *era covid* sangatlah relevan. Penggunaan *e-learning* dapat memperkaya sumber informasi dari tema yang dikembangkan dalam pembelajaran. Berbagai bentuk informasi dapat diperoleh melalui penggunaan *e-learning* baik informasi yang bersifat tertulis atau dokumen, sumber lisan, dan hasil kinerja yang nampak yang dapat dilihat melalui visualisasi yang dilakukan melalui media *e-learning.* Penggunaan *e-learning* secara lebih jauh akan mengubah beberapa paradigma dalam pembelajaran, baik berupa materi, metode pembelajaran, aktivitas pelajar, dan sebagainya, oleh karena itu, tidak dapat dipersalahkan apabila banyak siswa mengganggap proses pembelajaran sebagai sesuatu yang membosankan, monoton, kurang menyenangkan, terlalu banyak hafalan, kurang variatif, dan berbagai keluhan lainnya. Kehadiran teknologi informasi akan memberikan warna baru dalam pembelajaran.

E-learning adalah pembelajaran jarak jauh *(distance learning)* yang memanfaatkan teknologi komputer atau jaringan komputer atau internet. *E-learning* dapat memungkinkan proses pembelajaran untuk melalui komputer di tempat mereka masing–masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran atau perkuliahan dikelas. Sistem pembelajaran elektronik adalah cara baru dalam proses belajar mengajar. *E-learning* merupakan dasar serta konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan *e-learning*, peserta ajar (*learner* atau pengguna) tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang dosen secara langsung. *E-learning* juga dapat memperpendek jadwal target waktu pembelajaran, serta tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan.

Istilah *e-learning* mengandung pengertian yang sangat luas, sehingga banyak pakar yang menguraikan tentang definisi *e-learning* dari berbagai sudut pandang, diantaranya yaitu *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampaikannya bahan ajar ke pembelajar dengan menggunakan media internet dan internet atau media jaringan computer lain, *e-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer standlone, *e-learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer ditempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran/ perkuliahan di kelas, *e-learning* sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bias diakses dari internet di jaringan lokal atau internet, selain itu, *e-learning* adalah pembelajaran jarak jauh *(distance learning)* yang memanfaatkan teknologi komputer dan jaringan komputer atau internet. Kelebihan *e-learning* antara lain tersedianya fasilitas *e-moderating* di mana dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.

Pembelajaran dengan menggunakan media elektronik *e-learning*, seperti juga namanya "*Electronic Learning"* disampaikan dengan menggunakan media elektronik yang terhubung dengan Internet *(World Wide Web)* yang menghubungkan semua unit komputer di seluruh dunia yang terkoneksi dengan Internet) dan Intranet (jaringan yang bisa menghubungkan semua unit komputer dalam sebuah perusahaan). Komputer yang terkoneksi dengan Internet, sudah pasti bisa berpartisipasi dalam *e-learning.* Dengan cara ini, jumlah pembelajar yang bisa ikut berpartisipasi bisa jauh lebih besar dari pada cara belajar secara konvensional di ruang kelas (jumlah siswa tidak terbatas pada besarnya ruang kelas). Teknologi ini juga memungkinkan penyampaian pelajaran dengan kualitas yang relatif lebih standar dari pada pembelajaran di kelas yang

tergantung pada "mood" dan kondisi fisik dari instruktur. Dalam *e-learning*, modul-modul yang sama (informasi, penampilan, dan kualitas pembelajaran) bisa diakses dalam bentuk yang sama oleh semua siswa yang mengaksesnya, sedangkan dalam pembelajaran konvensional di kelas, karena alasan kesehatan atau masalah pribadi, satu instruktur pun bisa memberikan pelajaran di beberapa kelas dengan kualitas yang berbeda. *E-learning* dalam arti luas bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan di media elektronik (internet) baik secara formal maupun informal. E-learning secara formal, misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola e-learning dan pembelajar sendiri). Pembelajaran seperti ini biasanya tingkat interaksinya tinggi dan diwajibkan oleh perusahaan pada karyawannya, atau pembelajaran jarak jauh yang dikelola oleh universitas dan perusahaan-perusahaan (biasanya perusahan konsultan) yang memang bergerak di bidang penyediaan jasa e-learning untuk umum. *E-learning* bisa juga dilakukan secara informal dengan interaksi yang lebih sederhana, misalnya melalui sarana mailing list, e-newsletter atau website pribadi, organisasi dan perusahaan yang ingin mensosialisasikan jasa, program, pengetahuan atau keterampilan tertentu pada masyarakat luas (biasanya tanpa memungut biaya).

Tujuan pengguna *e-learning* sebagai sistem pembelajaran adalah meningkatkan kualitas belajar pembelajar, mengubah budaya mengajar pengajar, mengubah pembelajar yang pasif kepada budaya belajar yang aktif sehingga terbentuk independent learning, juga memperluas basis dan kesempatan belajar oleh masyarakat. Manfaat dan dampak yang diperoleh dalam pembelajaran melalui e-learning yaitu adanya perubahan budaya belajar dan peningkatan mutu pembelajaran, perubahan pertemuan pembelajaran yang tidak terfokus pada pertemuan tatap muka di kelas dan pertemuan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu melalui fasilitas *e-learning*, tersedianya materi pembelajaran di Media elektronik melalui

website *e-learning* yang mudah diakses dan dikembangkan oleh pembelajar dan mungkin juga masyarakat, kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi menciptakan competitive positioning dan meningkatkan *brand image*, meningkatkan kualitas pembelajaran dan kepuasan pembelajar serta kualitas pelayanan, mengurangi biaya operasional dan meningkatkan pendapatan interaktivitas pembelajar karena tidak ada batasan waktu untuk belajar.

Salah satu yang termasuk dalam *e-learning* adalah *google meet*. Aplikasi ini cocok digunakan untuk pembelajaran tatap muka bahkan dari kejauhan (Rusmansyah et al. 2021). Aplikasi yang yang merupakan keluaran dari Google, memiliki fasilitas layaknya presentasi tatap muka namun via maya. Karena *google* meet dapat ditampilkan melalui web, IOS maupun aplikasi android, sehingga program ini menjadi program yang lebih kuat daripada pendahulunya yakni hangouts (Muniroh, Rojanah, and Raharjo, 2020). Program ini serupa dengan Skype yakni menyediakan konferensi audio/video secara gratis dengan kemampuan obrolan teks yang dapat dilakukan secara bersamaan. Untuk melakukan konferensi, pengguna cukup membuat undangan melalui program ini kemudian membagikan undangan berupa tautan, kode dan nomor telepon grup rapat kepada peserta (Sawitri, 2020). Dalam hal ini host atau admin rapat dapat memilih siapa saja yang diperbolehkan untuk mengikuti rapat, sehingga keamanan rapat akan terjaga. *Google Meet* merupakan salah satu *Web course,* yang mana dalam pemakaiannya memerlukan koneksi internet, antara siswa dengan guru terpisah secara keseluruhan sebab tidak dibutuhkan adanya pembelajaran langsung (Haughey dalam dkk. 2020). Aplikasi ini memungkinkan siswa dan guru untuk melakukan pembelajaran seperti biasa secara tatap maya, karena dalam pelaksanaan kegiatannya siswa tidak perlu datang ke sekolah, cukup menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet maka mereka sudah bisa melakukan pembelajaran. Kelebihan dari program ini antara lain adanya penggunaan gratis, video dengan

kualitas HD, dilengkapi fitur White Board, mudah dalam penggunaan,tersedia banyak tampilan yang menarik, serta layanan Enkripsi video (Aisyah and Sari, 2021). Media ini dapat menumbuhkan kemandirian serta rasa percaya diri pada siswa, sehingga memungkinkan bagi siswa introvert untuk berinteraksi lebih bebas, menyediakan kesempatan kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan e-learning ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang positif bagi siswa guna lebih meningkatkan hasil belajarnya (Ritonga,Azmi, dan Sunarno, 2020) Penelitian yang relevan sebelumnya telah dilakukan pada siswa SMP yang hasilnya adalah media g*oogle meet* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa (Aisyah and Sari, 2021; Muniroh, Rojanah, and Raharjo, 2020). Dimana nilai siswa dengan media google meet mengalami kenaikan yang lebih tinggi dari pada siswa dengan tidak menggunakan media google meet. Selain itu Al-Maroof dkk, (2020) melakukan penelitian pada mahasiswa Universitas Inggris di Dubai selama pandemi Covid-19 dan hasilnya menunjukkan bahwa google meet sangat disarankan sebagai media pembelajaran serta dianggap sebagai solusi saat terjadi pembelajaran jarak jauh. Selain itu penelitian yang dilakukan Santosa, Negara, and Bahri, (2020) pada mahasiswa dengan media google classroom yang memperoleh hasil bahwa media ini baik untuk pembelajaran online, namun ia memberikan saran untuk melakukan penelitian lebih lanjut dari e-learning lain yaitu google meet yang diduga lebih efektif dalam pembelajaran jarak jauh.

Penerapan pembelajaran e-learning yang sudah tidak asing yaitu menggunakan Google classroom, adanya kemudahan aplikasi yang disebut dengan google classroom dinilai efektif untuk pembelajaran, karena tampilan google classroom yang mudah dipahami, digunakan, dipelajari dan diakses. Perkembangan zaman elemen paling berkenaan adalah pendidik dan peserta didik. Pendidik dituntut membuat pembelajaran yang aktif, dan inovatif. Melalui google classroom pembelajaran tanpa kontak fisik secara

langsung bisa dilakukan. Kontribusi google classroom memberikan warna baru terhadap proses pembelajaran daring.

Zoom Meeting merupakan sebuah media pembelajaran . Pendiri aplikasi Zoom Meeting yaitu Eric Yuan yang diresmikan tahun 2011 yang kantor pusatnya berada di San Jose, California. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk pembelajaran saja tetapi bisa digunakan untuk urusan perkantoran maupun urusan lainnya. Platfrom ini gratis dan dapat digunakan oleh siapapun dengan batas waktu empat puluh menit dan tidak ada batasan waktu jika akun kita berbayar. Dalam aplikasi Zoom Meeting ini kita bisa berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat video. Oleh karena itu, memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran,dikarenakan Zoom Meeting dinilai efisien, jadi ketika dosen tidak dapat hadir dikelas, zoom Meeting menjadi pilihan yang digunakan mahasiswa dan dosen untuk tetap bisa menjalankan pembelajaran apalagi aplikasi ini gratis dan sebelum adanya social distancing, zoom Meeting memang sudah banyak digunakan di seluruh dunia sebagai media untuk pembelajaran. Jadi, ketika adanya COVID 19 yang mengharuskan untuk melakukan kegiatan pembelajaran di rumah, media Zoom Meeting yang banyak dipilih karena memang sudah banyak yang menggunakannya dan dinilai efisien. Hal-hal yang membuat kurang efektif dalam pembelajaran jarak jauh menggunakan Zoom Meeting yaitu seringnya terjadi kendala seperti sinyal yang kurang bagus bagi mahasiswa yang tidak menggunakan wifi, terdapat 30% mahasiswa yang terdapat mata kuliah praktikum merasa kesulitan karena, kualitas video di Zoom Meeting tidak begitu baik sehingga, 30% mahasiswa tersebut merasa kesulitan dalam mengamati praktikumnya, sering terjadinya gangguan-gangguan suara aneh yang mengganggu aktivitas pembelajaran disaat sedang menyalakan voice. Tetapi, penggunaan aplikasi Zoom Meeting dinilai sangat praktis bagi para mahasiswa. Hal tersebut dikarenakan dosen dan mahasiswa merasa lebih mudah melakukan komunikasi secara lisan dibandingkan secara tertulis. Proses komunikasi melalui lisan dapat menerima suatu hasil dan juga

pengertian yang lebih jelas daripada melakukan komunikasi secara tertulis. Lalu, selain itu penggunaan aplikasi Zoom Meeting yang termasuk salah satu dari media pembelajaran e-learning dapat memudahkan para mahasiswa dalam menghemat waktu dan biaya.

MOODLE (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*) *is a cloud-based media can be accessed via a computer or smartphone must be connected with the internet* (Sari & Setiawan, 2018). Di dalam *e-learning* berbasis *Moodle* tersedia bagian untuk memasukkan materi, diskusi, tugas, dan quis. Pengajar bisa mengatur waktu untuk mengaksesnya. Yang menjadi peserta kelas, itu merupakan mahasiswa yang sudah terdaftar dan sudah diberikan hak akses. Dengan memiliki hak akses, mahasiswa dapat mengakses semua aktivitas yang terdapat pada kursus tersebut berdasarkan pertemuan. Mahasiswa juga dapat berkomunikasi baik dengan pengajar atau sesama mahasiswa melalui menu chat atau menu forum yang telah siapkan oleh pengajar sebagai media komunikasi. Selain itu mahasiswa juga dapat mengakses materi yang disajikan, mengkontrol nilai mereka sehingga penilaian dapat bersifat objektif, serta mengupload tugas-tugas yang diberikan dalam bentuk file dan dapat diunduh oleh pengajar untuk diperiksa dan diberi penilaian (Rizal & Walidain, 2019). Ada beberapa fitur yang terdapat dalam moodle meliputi *course content management, synchronous and asynchronous communication, the uploading of content, the return of students work, peer assessment, student administration, the collection and organization of students grades, online questionnaires, online quizzes, and tracking tools* (Syamsuddin, et al., 2014). Hasil penelitian yang diperoleh, menyatakan bahwa penerapan e-learning berbasis *moodle* pada masa pandemi covid-19 sangat tepat. Mahasiswa dan dosen masih bisa melakukan pembelajaran, walaupun dilakukan secara jarak jauh atau tidak bertatap muka langsung dikelas. Ini dibuktikan dengan hasil 61,5% mahasiswa yang merasa setuju menggunakan e-learning berbasis moodle pada saat pandemi Covid-19. Hal ini karena mahasiswa merasa tertarik dengan penerapan e-learning, penerapan

e-learning memudahkan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, penerapan e-learning dapat mencegah penularan covid-19 di kampus (Indrayana & Sadikin, 2020). Namun, ditemukan juga beberapa kendala yang terjadi pada mahasiswa, terutama mahasiswa dari orang tua dengan keadaan ekonomi kurang mampu, yang mana belum mampu untuk membeli komputer/laptop serta pulsa data. Karena perkuliahan semester sebelumnya dilakukan dikampus dengan fasilitas tersedianya komputer untuk latihan. Selain itu, mahasiswa menyatakan susah mendapatkan sinyal dan boros penggunaan paket data ini disebabkan karena banyak mahasiswa yang tinggal jauh dari daerah perkotaan (Astini,

E-Learning Madrasah adalah aplikasi yang dirilis oleh Kementerian Agama Republik Indonesia mulai jenjang Roudlotul Athfal (RA) sampai jenjang Madrasah Aliyah (MA). E-Learning dapat diakses selama 24 jam dimana saja oleh pengguna (user), selama pengguna mempunyai akses internet yang stabil dan mempunyai username dan passworduntuk mengakses E-Learning untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dalam rangka menjawab tantangan kemajuan teknologi yang semakin maju. E-Learning Madrasah adalah aplikasi yang dibuat oleh Direktorat KSKK Madrasah untuk dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh, baik pada saat pandemi Covid-19 maupun nanti setelah pandemi berakhir. Lembaga pendidikan harus login ke website E-LearningMadrasah Official dengan menggunakan Nomor Statistik Madrasah (NSM) masing-masing lembaga untuk bisa mengakses E-Learning Madrasah. Kemudian Madrasah akan diminta mengupload SK Operator sebagai persyaratan disetujuinya penggunaan aplikasi E-learning oleh Madrasah. Proses verifikasi SK Operator membutuhkan waktu sekitar satu sampai dua minggu untuk kemudian dinyatakan lulus dan bisa mendownload aplikasi E learning baik itu versi installer maupun versi hosting. E-learning madrasah juga menyediakan menu bagi guru untuk membagi bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik. Guru bisa

membuat kelas sebanyak kelas yang diampu oleh guru tersebut, baik itu guru mata pelajaran, guru kelas ataupun guru bimbingan konseling. Guru bahkan bisa membuat kelas online yang menyediakan buku-buku elektronik yang bisa diakses peserta didik kapan saja dan dimana saja mereka berada. Sehingga peserta didik tetap bisa melaksanakan kegiatan literasi dengan baik. Guru juga bisa membagikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar setiap pelajaran yang diampu sehingga memungkinkan peserta didik ataupun bahkan wali peserta didik untuk memantau dan mengikuti pembelajaran yang telah direncanakan selama satu semester kedepan. E-Learning Madrasah juga menyediakan menu CBT (Computer Based Test) yang memungkinkan peserta didik mengikuti serangkaian penilaian mulai penilaian kuis, penilaian harian, penilaian akhir semester bahkan penilaian akhir tahun secara online. Beberapa bentuk penilaian disediakan oleh E-Learning mulai dari bentuk pilihan ganda, jawaban pendek, Essaydan menjodohkan. Pengguna *(user) E-Learning* Madrasah mempunyai username dan password masing-masing untuk bisa mengakses aplikasi E-Learning Madrasah. Ada lima pengguna *(user)* yang bisa memanfaatkan fitur yang ada di *E-Learning* Madrasah sesuai dengan penggunanya.

Penggunaan *elearning* memungkinkan terjadinya perubahan proses pembelajaran yang awalnya berbentuk konvensional dan sekarang dapat berbentuk digital, baik secara isi *(content)* dan sistemnya. *E-learning* memberikan inovasi baru sebagai alternatif solusi atas sebagaian besar permasalaham pendidikan di Indonesia yang bertumpu pada proses pembelajaran. *E learning* disediakan dalam bentuk aplikasi telepon seluler dengan akses internet.

Penggunaan Aplikasi *(E-learning)* dalam proses pembelajaran yang diterapkan yaitu menggunakan multimedia center sehingga contoh penerapan dan juga kajian materi yang diperlukan dapat dipeoleh dengan mudah melalui web serta siswa akan lebih tertarik karena menerapkan sistem pembelajaran secara

online. Pengunaan aplikasi *e-learning* dalam proses pembelajaran sangat diperlukan siswa karena dengan adanya pembelajaran yang mutakhir dan interaktif ini membuat siswa lebih kritis dan aktif, penggunaan multimedia center dapat menjadi penunjang proes pembelajaran karena dapat menjadi alternatif belajar yang menyenangkan, penerapan aplikasi *e-learning* dapat memberi dampak yang baik bagi hasil belajar siswa, pembelajaran yang terjadi melalui media *e- learning* ini menjadikan siswa untuk berfikir secara luas. Di sini para siswa dapat secara langsung berada dalam rangakaian proses mencari, memperhatikan, mendapatkan, memahami, dan menggunakan informasi. Mereka dapat mengasimilasikan dan memaksimalkan pengetahuan sebelumnya dengan pengetahuan baru yang didapatkan. Proses ini akan membuat pengetahuan dan pemahaman siswa semakin berkembang dan semakin terasah lagi.

Pengembangan *e-learning* lain yaitu berbasis *facebook* dengam desain pengembangan yang terlebih dahulu merancang *flowchart* dan *storyboard. Flowchart* bertujuan untuk menspesifikasikan alur kerja media dari tahap pembuka hingga penutup sedangkan storyboard bertujuan untuk mempermudah membuat tampilan desain dan pengaturan tata letak konten di dalam media. *Fowchart* dan *storyboard* inilah dapat dikembangkannya produk berupa media *e-leaning* berbasis *Facebook.* Kualitas hasil pengembangan media *e-learning* berbasis *Facebook* berada pada kategori sangat baik.

Model pembelajatan *e-learning* lain yaitu dengan media *kahoot,* guru yang mampu menerapkan model pembelajaran *e-learning* dengan baik, mampu melakukan langkah pembelajaran dengan menggunakan komposisi 50/50 dari alokasi waktu yang diberikan dimana 50% untuk kegiatan pembelajaran tatap muka, dan 50% dilakukan pembelajaran daring. Dalam kegiatan penerapan model pembelajaran bended learning guru juga sudah mampu menempatkan skenario pembelajaran dengan baik, dari mulai menyiapkan peralatan yang terdiri dari *hardware* dan *software,*

materi pembelajaran, memanfaatkan alokasi waktu, menyiapkan sumber dan media. Peserta didik merasa senang apabila pembelajaran tersebut menggunakan model pembelajaran *e-learning,* sehingga menjadikan peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Kendala yang dihadapi oleh guru yaitu pada *hardware* yang tersedia, sistem LCD yang berbentuk digital menyulitkan laptop untuk masuk kedala aplikasi *kahoot*. Sehingga dalam penerapan model pembelajaran *elearning* membutuhkan waktu yang lama. Kendala lainnya yaitu peserta didik menjadi riuh karena terlalu beremangat saat memulai mengikuti *quiz games.*

Penggunaan model pembelajaran *e-learning* dan media sosial di dalam pembelajan selama pandemi covid-19 mendorong guru untuk menggunakan strategi yang mumpunyai guna meningkatkan kualitas pembelajarannya, agar bisa menyesuaikan keadaan di masa pandemi covid-19, termasuk memperbaiki pembelajaran. Pembelajaran yang bermakna diharapkan dapat memberikan konsep pemahaman kepada siswa dalam mempelajari bahkan menemukan berbagai alternatif solusi terkait pandemi covid-19 dan fenomena sosial maupun masalah sosial menuju era *society* 5.0. Maka dari itu sikap dan presepsi guru dan siswa didalam pembelajaran perlu ditingkatkan sebagai dasar ketercapaian pembelajaran, seperti mengkolaborasikan dengan media sosial yang sering dipakai, salah satunya Instagram dan Youtube.

Model pembelajaran *e-learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran membahas tentang model pembelajaran dengan kelas virtual *(e-learning)* yang merupakan sebuah terobosan baru dibidang pengajaran dan pembelajaran, karena mampu meminimalkan perbedaan cara mengajar dan materi, sehingga memberikan standar kulitas pembelajaran yang lebih konsisten. Sistem *e-learning* adalah mutlak diperlukan untuk mengantisipasi perkembangan zaman dengan dukungan teknologi informasi dimana semua menuju ke era digital, baik mekanisme maupun konten.

Dibalik suksesnya *e-learning*, terdapat pula kendala yang dihadapi oleh siswa saat menggunakan strategi *e-learning* ini yaitu jaringan, di dalam menggunakan strategi *e-learning* ini, diperlukan kekuatan jaringan yang bagus untuk dapat mengakses internet bagi siswa dan guru, bagi siswa yang tinggal di daerah terpencil kesulitan dalam melakukan pembelajaran *e-learning* ini disebabkan jaringan internet tidak memadai (Halik, 2021), tidak semua siswa memiliki handphone canggih yang bisa mengakses internet, maka hal ini menimbulkan beban tersendiri bagi siswa serta bagi orang tua siswa tersebut, kurang pahamnya terkait materi yang diberikan oleh guru dalam sistem daring ini, siswa mengeluhkan bahwa dengan menggunakan metode daring ini mereka menjadi kebingungan dalam memahami materi dan cara dalam pemecahan tugas yang diberikan oleh guru yang bersangkutan (Asmuni, 2020). Materi yang diajarkan dalam e-learning ini direspon berdasarkan tingkat pemahaman yang berbeda-beda tergantung kepada siswa, ada siswadapat menangkap materi hanya dengan membaca, namun ada yang membutuhkan waktulebih lama agar benar-benar paham, bahkan ada juga siswa yang membutuhkan penjelasan dari guru atau orang lain agar lebih paham (Abdullah et al., 2020). Akibatnya, banyak siswa yang nilai ujian atau ulangannya menurun. Siswa terkendala dalam membeli kuota internet, sebab tidak semua siswa mendapatkan kuota gratis dari pemerintah (Dewi & Sadjiarto, 2021). Siswa mengeluhkan banyaknya tugas yang diberikan guru dalam waktu bersamaan, dan mereka harus mengejar deadline dalam mengerjakan tugas tersebut, hal itu menyebabkan siswa menjadi stress dan mengerjakan tugas cenderung ingin cepat selesai tanpa pemahaman lebih lanjut (Fauzi et al., 2021).Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung mudah malas dan dapat menyebabkan gagalnya siswa tersebut dalam pembelajaran, hal ini terkadang berasal dari sistem pembelajaran yang tidak bervariatif sehingga menimbulkan kejenuhan dan rasa malas dalam belajar (Handayani, 2020). Saat belajar di rumah siswa menjadi tidak fokus, karena banyak hal-hal yang mengganggu

konsentrasi siswa dalam belajar (Karlina et al., 2021). Beberapa siswa juga mengeluhkan mata mereka yang sering perih jika harus menatap layar hp atau komputer terlalu lama.

E-learning adalah pembelajaran jarak jauh *(distance learning)* yang memanfaatkan teknologi komputer atau jaringan komputer atau internet. *E-learning* dapat memungkinkan proses pembelajaran untuk melalui komputer di tempat mereka masing–masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran atau perkuliahan dikelas. *E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampaikannya bahan ajar ke pembelajar dengan menggunakan media internet dan internet atau media jaringan komputer lain, *e-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer *standlone. E-learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer ditempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran/ perkuliahan di kelas, *e-learning* sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bias diakses dari internet di jaringan lokal atau internet, selain itu, *e-learning* adalah pembelajaran jarak jauh *(distance learning)* yang memanfaatkan teknologi komputer dan jaringan komputer atau internet. Tujuan pengguna *e-learning* sebagai sistem pembelajaran adalah meningkatkan kualitas belajar pembelajar, mengubah budaya mengajar pengajar, mengubah pembelajar yang pasif kepada budaya belajar yang aktif sehingga terbentuk independent learning, juga memperluas basis dan kesempatan belajar oleh masyarakat. Manfaat dan dampak yang diperoleh dalam pembelajaran melalui *e-learning* yaitu adanya perubahan budaya belajar dan peningkatan mutu pembelajaran.

Terdapat banyak jenis *e-learning* yang biasa digunakan, seperti *google meet* (*google meet* dapat ditampilkan melalui web, iOS maupun aplikasi android, sehingga program ini menjadi program yang lebih kuat daripada pendahulunya)

classroom,(tampilan *google classroom* yang mudah dipahami, digunakan, dipelajari dan diakses), *zoom meeting* (Platfrom ini gratis dan dapat digunakan oleh siapapun dengan batas waktu empat puluh menit dan tidak ada batasan waktu jika akun kita berbayar), dan aplikasi *e-learning* lainnya. Pengunaan aplikasi *e-learning* dalam proses pembelajaran sangat diperlukan siswa karena dengan adanya pembelajaran yang mutakhir dan interaktif ini membuat siswa lebih kritis dan aktif, penggunaan multimedia center dapat menjadi penunjang proes pembelajaran karena dapat menjadi alternatif belajar yang menyenangkan, penerapan aplikasi *e-learning* dapat memberi dampak yang baik bagi hasil belajar siswa, pembelajaran yang terjadi melalui media *e-learning* ini menjadikan siswa untuk berfikir secara luas. Kendala yang dialami oleh siswa maupun mahasiswa ketika melakukan pembelajaran melalui *e-learning* diantaranya yaitu banyaknya tugas yang diberikan guru dalam waktu bersamaan, dan siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung mudah malas dan dapat menyebabkan gagalnya siswa tersebut dalam pembelajaran, belajar di rumah menjadi tidak fokus, karena banyak hal-hal yang mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar, beberapa siswa juga mengeluhkan mata mereka yang sering perih jika harus menatap layar hp atau komputer terlalu lama.

DAFTAR PUSTAKA

Adi Vutra, N. (2019). P*roblematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 17 Kota Bengkulu. Prosiding Seminar Nasional PAI Dengan Pendekatan Multidisipliner*.

Alam, S. (2019). *Higher Order Thinking Skills (HOTS): Kemampuan Memecahkan Masalah, Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pendidikan Seni untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0 pada Era Society 5.0. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, *2*(1).

Asbari, M., Wijayanti, L. M., Hyun, C. C., Imelda, D., Yanthy, E., & Purwanto, A. (2020). H*ard Skills atau Soft Skills: Manakah yang lebih penting bagi inovasi guru. Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *4*(1). https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.333

Astini, N. K. S. (2019). P*entingnya Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Menyiapkan Generasi Milenial. Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya*, *1*(2018).

Cayeni, W., & Utari, A. S. (2019). P*enggunaan Teknologi Dalam Pendidikan: Tantangan Guru Pada Era Revolusi Industri 4* . 0. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana*.

Fatmiyati. (2020). I*novasi Pembelajaran Pendidikan Kreatif Menuju Profesionalisme Guru. PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG 10 JANUARI 2020*.

Firmadani, F. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, *2*(1).

Hakiki, M., & Fadli, R. (2021). P*ENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS WEB PADA MATAKULIAH PROFESI KEPENDIDIKAN STKIP MUHAMMADIYAH MUARA BUNGO. Jurnal Muara*

Pendidikan, *6*(2). https://doi.org/10.52060/mp.v6i2.571

Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). *Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. Lectura: Jurnal Pendidikan*, *12*(1).

Mursid, R., & Yulia, E. (2016). P*engembangan pembelajaran dalam teknologi pendidikan di era ri 4.0*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia*, *1*(3).

Nugroho, R. J. (2019). In*ovasi pembelajaran berbasis karakter di era industri 4.0. Cakrawla: Studi Manajemen Pendidikan Islam Dan Studi Sosial*, *3*(1).

Retnaningsih, D. (2019a). C*hallenges and Strategy of Teachers In The Industrial 4.0 Revolution In Improving Education. Prosiding Seminar Nasional*, *September*.

Retnaningsih, D. (2019b). T*antangan dan Strategi Guru di Era Revolusi Industri 4.0 dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. Prosiding Seminar Nasional: Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0.*, *September*.

Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, & Muhamad Rizal Zulfikar. (2021). *Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. Lectura : Jurnal Pendidikan*, *12*(1). https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813

Rohman, A., Mustaji, M., & Fatirul, A. N. (2021). P*engembangan E-Modul Interaktif Materi Sistem Bilangan Untuk Mendukung Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *11*(1).

Sandita, R. (2021). *Augmented Maritime:* I*novasi Media Pembelajaran Meningkatkan Literasi Kemaritiman Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Guru Dikmen Dan Diksus*, *3*(1). https://doi.org/10.47239/jgdd.v3i1.259

Siswati, S. (2019). P*engembangan Soft Skills Dalam Kurikulum*