

**Editor :**

Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.

Dr. Siti Fadjarajani, M.T.

Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.



# **RISET-RISET PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT ERA COVID-19**

Dr. H. Sutirna, S.Pd., M.Pd. - Ns. Ake Royke Calvin Langingi, S.Kep., M.Kes.  
Agus Iwan Mulyanto - Dr. Elisabeth Surbakti, SKM. M.Kes. - Ahmad, S.Pd.I., M.Pd.I.  
Akhlis Nur Fu'adi, M.S.I. - Mintarsih Arbarani - All Fine Loretha - Rusdin Djibu  
Tera Noviantiningtyas Ripto Saputri - Zahara Violina Afya' - Salsa Nur Fadilla  
drg. Silviani Kesuma, M.P.H. - Dr. Elihami, S.Pd., M.Pd.I.  
Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum. - Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.  
Dr. Fahrina Yustiasari Liriwati, M.Pd.I. - Ns. Dwi Yogo Budi Prabowo, S.Kep., M.Kep.  
Ns. Grace Irene Viodyta Watung, S.Kep., M.Kes.

# RISET Riset PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT ERA COVID - 19

## Penulis

Dr. H. Sutirna, S.Pd., M.Pd.; Ns. Ake Royke Calvin Langingi, S.Kep., M.Kes.  
Agus Iwan Mulyanto; Dr. Elisabeth Surbakti SKM. M.kes  
Ahmad, S.Pd.I., M.Pd.I.; Akhlis Nur Fu'adi, M.S.I.; Mintarsih Arbarini  
All Fine Loretha; Rusdin Djibu; Tera Noviantiningtyas Ripto Saputri  
Zahara Violina Afya'; Salsa Nur Fadilla; drg. Silviani Kesuma, M.P.H.  
Dr. Elihami, S.Pd., M.Pd.I.; Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.  
Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.; Dr. Fahrina Yustiasari Liriwati, M.Pd.I.  
Ns. Dwi Yogo Budi Prabowo, S.Kep., M.Kep.  
Ns. Grace Irene Viodyta Watung, S.Kep., M.Kes.

## Editor

Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.  
Dr. Siti Fadjarajani, M.T.  
Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.



Penerbit Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo  
2021

## **RISET RISET PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT ERA COVID - 19**

### **Penulis**

Dr. H. Sutirna, S.Pd., M.Pd.; Ns. Ake Royke Calvin Langingi, S.Kep., M.Kes.  
Agus Iwan Mulyanto; Dr. Elisabeth Surbakti SKM. M.kes  
Ahmad, S.Pd.I., M.Pd.I.; Akhlis Nur Fu'adi, M.S.I.; Mintarsih Arbarini  
All Fine Loretha; Rusdin Djibu; Tera Noviantiningtyas Ripto Saputri  
Zahara Violina Afya'; Salsa Nur Fadilla; drg. Silviani Kesuma, M.P.H.  
Dr. Elihami, S.Pd., M.Pd.I.; Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.  
Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.; Dr. Fahrina Yustiasari Liriwati, M.Pd.I.  
Ns. Dwi Yogo Budi Prabowo, S.Kep., M.Kep.  
Ns. Grace Irene Viodyta Watung, S.Kep., M.Kes.

### **Editor**

Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.  
Dr. Siti Fadjarajani, M.T.  
Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.

Cetakan kesatu, Januari 2021

**Diterbitkan oleh Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo**

Alamat: Jalan Sudirman No. 06 Kota Gorontalo 96128

Surel: pascasarjana@ung.ac.id

www.pascasarjana.ung.ac.id

**ISBN:** 978-602-74311-9-5

**Penyunting:** Mira Mirnawati, Sitti Aida Habibie

**Setting & Layout Isi:** Irfan Ibura

**Penata Letak:** Hanan Nugraha

**Desain Sampul:** Ilham Djafar

@2021

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian

Atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit

# PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya penulisan buku ini.

Proyek adalah tugas yang kompleks, berdasarkan tema yang menantang, yang melibatkan mahasiswa dalam mendesain, memecahkan masalah, mengambil keputusan, atau kegiatan investigasi; memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bekerja dalam periode waktu yang telah dijadwalkan dalam menghasilkan produk. Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai pembelajaran yang menggunakan Proyek sebagai media dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas mahasiswa untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil Proyek berupa barang atau jasa dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan lain-lain. Melalui penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek, mahasiswa akan berlatih merencanakan, melaksanakan kegiatan sesuai rencana dan menampilkan atau melaporkan hasil kegiatan.

Pembelajaran Berbasis Proyek adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Proyek adalah model atau metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya. Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning=PBL), proses inquiry dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (a

guiding question) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum.

Akhir kata kami sampaikan kepada penulis dan semua pihak yang telah berperan serta dalam terbitnya buku ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah SWT senantiasa meridhoi segala usaha kita.

Gorontalo, 26 Januari 2021

Penerbit

## DAFTAR ISI

PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
SIGNIFIKANSI TUGAS PROYEK PEMBUATAN FILM PENDEK (VIDEO) MATA KULIAH PLSBT Dr. H. Sutirna, S.Pd., M.Pd.....	1
<i>PROJECT BASED LEARNING (PJBL) MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA KEPERAWATAN</i> Ns. Ake Royke Calvin Langingi, S.Kep.,M.Kes .....	15
DAMPAK DIGITAL 4.0 BIDANG PENDIDIKAN ERA NEW NORMAL Agus Iwan Mulyanto.....	23
MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK ( <i>PROJECT BASED LEARNING</i> ) DALAM PEMBELAJARAN SOSIAL BUDAYA DASAR PADA MAHASISWA KEBIDANAN Dr. Elisabeth Surbakti SKM.M.Kes.....	37
PROSES, MODEL, STRATEGI PEMBELAJARAN DARING ERA <i>NEW NORMAL</i> Ahmad, S.Pd.I., M.Pd.I.....	57
STUDI LINGKUNGAN BERBASIS LITERASI Akhlis Nur Fu'adi, M.S.I.....	67
MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK PADA MATA KULIAH DESAIN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN NON FORMAL (PNF) Mintarsih Arbarini, All Fine Loretha .....	79
<i>STUDY</i> KRITIS BERBAGAI MODA PEMBELAJARAN MASA PANDEMI Tera Noviantiningtyas Ripto Saputri, Zahara Violina Afya', Salsa Nur Fadilla.....	93

MODEL PENINGKATAN KAPASITAS CALON JAMAAH HAJI DAN UMRAH DALAM PENGURANGAN RISIKO PANDEMI CORONA VIRUS DISEASE (COVID-19) drg. Silviani Kesuma, M.P.H. ....	101
<i>LO KEGAI</i> PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH MELALUI MODEL <i>E-LEARNING</i> DENGAN PENDEKATAN MULTIKULTURALISME Dr. Elihami, S.Pd., M.Pd.I. ....	111
PEMBUATAN WAHANA SINIAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA BERBASIS PROYEK Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.....	117
MODEL PEMBELAJARAN <i>BLENDED LEARNING</i> UNTUK MAHASISWA Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd., Drs. Yakob Napu, M.Pd. ....	125
VIDEO PEMBELAJARAN SULAMAN KARAWO BERBASIS KARAKTER MELALUI KELAS MAYA DI LKP PROVINSI GORONTALO Rusdin Djibu .....	139
<i>E-LEARNING</i> ; POTRET METODE PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19 Dr. Fahrina Yustiasari Liriwati, M.Pd.I.....	151
STRATEGI PEMBELAJARAN KLINIK KEPERAWATAN BERBASIS DARING SELAMA MASA PANDEMI COVID-19 DI AKPER RUMKIT TK III MANADO Ns.Dwi Yogo Budi Prabowo,S.Kep.M.Kep.....	163
<i>STUDENT CENTRE LEARNING (SCL)</i> DALAM PEMBELAJARAN MATA KULIAH KONSEP DASAR KEPERAWATAN Ns. Grace Irene Viodyta Watung, S.Kep.,M.Kes.....	169
BIOGRAFI PENULIS .....	179

# **SIGNIFIKANSI TUGAS PROYEK PEMBUATAN FILM PENDEK (VIDEO) MATA KULIAH PLSBT**

**Dr. H. Sutirna, S.Pd., M.Pd.**

Universitas Singaperbangsa Karawang

Email: sutirna@staff.unsika.ac.id

## **A. Pendahuluan**

Mata Kuliah Pendidikan Lingkungan Sosial, Budaya dan Teknologi (PLSBT) merupakan mata kuliah umum yang wajib diberikan pada program studi kependidikan. Mata kuliah ini pada perguruan tinggi lain ada menamainya ISBD, IBD dan lain sebagainya. Tujuannya sama, yaitu memberikan pengetahuan tentang pengetahuan lingkungan sosial, budaya dan teknologi sebagai pondasi menghadapi perkembangan dunia yang semakin hari semakin modern dalam rangka memberikan bimbingan kepada mahasiswa supaya tidak menyalahgunakan lingkungan sosial, budaya dan teknologi ke arah yang tidak diharapkan.

Begitu pentingnya mata kuliah PLSBT ini diberikan kepada para mahasiswa dikarenakan fenomena-fenomena kehidupan lingkungan sosial, budaya dan teknologi semakin hari semakin banyak yang tidak sesuai dengan jati diri bangsa Indonesia yang diwariskan oleh para leluhur. Misalnya sudah hampir punahnya tradisi yang namanya sifat gotong royong, maraknya budaya asing yang bertolak belakang dengan budaya Indonesia, dan penggunaan teknologi yang dijadikan alat untuk menghasut, mengumpat dan memprovokator terjadinya perpecahan antar pelajar, mahasiswa, masyarakat dan bangsa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin hari semakin tidak terbayangkan oleh akal manusia, yang nampaknya tidak mungkin terjadi atau mustahil, tidak tahunya terjadi atau ada. Hal ini semua dipengaruhi oleh pesatnya dunia ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus dikembangkan oleh manusia. Sehingga sangat berpengaruh terhadap gaya hidup manusia sehari-hari baik di lingkungan masyarakat,

kantor, dan sekolah. Di lingkungan masyarakat yang tadinya sifat gotong royong dalam segala bidang nampaknya cenderung menghilang, diperkantoran yang nampaknya semakin ego pribadi para pimpinan dan staf menjadi sebuah karakter, dan di sekolah-sekolah nampaknya peserta didik semakin tidak terkendali dengan sikapnya yang jauh dari etika.

Pertumbuhan manusia secara kuantitas semakin tahun terus bertambah seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, berdasarkan proyeksi Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas) 2013 jumlah penduduk Indonesia pada 2018 mencapai 265 juta jiwa. Jumlah tersebut terdiri dari 133,17 juta jiwa laki-laki dan 131,88 juta jiwa perempuan (BPS, 2019). Dapat kita bayangkan dampak perkembangan penduduk dimasa yang akan datang jika manusia jauh dari sifat gotong royong, saling menghormati, saling tolong menolong, saling toleransi, dan saling asah, saling asuh dan saling asih antara sesama umat.

Fenomena ketidakmungkinan kejadian dan perkembangan jumlah penduduk di atas akan sangat-sangat mempengaruhi dalam segala aspek kehidupan lingkungan sosial (kemasyarakatan), budaya, dan teknologi yang akan digunakan yang sekaligus akan mempengaruhi segala gaya hidup (*lifestyle*) masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun masyarakat pedesaan. Pengaruh yang dikhawatirkan oleh kita semua yaitu pengaruh negatifnya, misalnya diakhir-akhir ini tawuran antar warga, tawuran antar pelajar, tawuran antar mahasiswa, kriminalitas yang dilakukan oleh anak terhadap orang tua, begitupun sebaliknya, bahkan sampai terjadi gesekan tidak sehat pada para elit politik, gesekan antar para pejabat, baik di daerah maupun di kota. Apalagi dengan berita-berita bohong (*hoax*) atau berita yang memprovokasi masyarakat melalui dunia maya (*social media*) sehingga akan menjadi pemicu bagi masyarakat untuk melakukan hal-hal yang tidak diharapkan oleh sebagian besar masyarakat yang menginginkan kedamaian dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara dan beragama.



Gambar 1: Fenomena Tawuran Pelajar dan Warga

Prinsip hidup bermasyarakat sebagai tradisi bangsa yang dahulu menjadi sebuah acuan atau pegangan bagi kehidupan masyarakat, baik yang tertulis maupun yang tidak tertulis nampaknya semakin hari semakin cenderung menurun dalam prinsip kehidupan yang diwariskan orang tua dahulu kepada generasi sekarang. Misal sifat gotong royong, sifat toleransi bermasyarakat, sifat taat dan tunduk kepada aturan dan orang tua, sifat hormat kepada guru dan dosen, dan lain-lain nampaknya sudah semakin bergeser paradigma atau pola pikir masyarakat ke arah **“bagaimana aku”** bukan **“aku bagaimana”**.

Akhir-akhir ini tahun 2020 masyarakat dunia diberikan ujian oleh Allah Swt dengan maraknya Virus Covid-19 yang berdampak kepada seluruh aktivitas manusia, sehingga menimbulkan berbagai permasalahan di masyarakat tentang kekhawatiran terhadap penyakit covid tersebut. Dunia pendidikan pun yang tadinya melakukan pembelajaran secara tatap muka, namun akibat pandemik virus tersebut, seluruh budaya akademik dan non akademik di dunia pendidikan beralih menjadi sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dengan demikian kehidupan budaya sekolah, kehidupan sosial, dan kehidupan pola hidup sehat harus dilakukan secara bersama-sama demi tidak tertularnya virus tersebut dan hal ini kemungkinan waktu selesainya masih belum dapat ditentukan. Hal ini harus ditunjukkan dengan karakter kesabaran bersama dalam mengantisipasi pandemik penyakit ini.

Mahasiswa sebagai generasi penerus yang memiliki peluang untuk mengisi masa depan bangsa serta mempersiapkan diri menjadi masyarakat, mahasiswa sebagai *“agent of change”* yang akan mengisi masa depan bangsa, dan pelajar sebagai pewaris bangsa di masa akan

datang, nampaknya perlu sekali diberikan sebuah wawasan kehidupan kebangsaan yang berkaitan dengan pendidikan sosial, pendidikan budaya, pendidikan teknologi dan pendidikan karakter sebagai pondasi dalam mengisi kehidupan masa depan bangsa dengan pola jati diri yang berkarakter sesuai dengan bangsa Indonesia, karena mahasiswa yang hanya dibekali dengan ilmu pengetahuan saja tanpa memiliki karakter sosial, berbudaya dan karakter teknologi yang positif, maka menjadi mahasiswa yang pandai saja tetapi mereka lemah dalam mengimplementasikan di kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Harmoko menyampaikan bahwa harapan bangsa terletak ditangan mereka yang saat ini berusia antara 12 sampai dengan 19 tahun sebagaimana batasan usia remaja seperti dirumuskan Kementerian Kesehatan RI. Mereka generasi yang lahir pada tahun 2.000-an, di era sekarang disebut Generasi Z yang saat ini masih bersekolah di SLTP hingga awal kuliah. (Harmoko, 2019)

Hal ini senada dengan pendapat Kartadinata (2012) mengatakan bahwa “Pendidikan yang bermutu, efektif atau ideal adalah pendidikan yang mengintegrasikan tiga bidang kegiatan utamanya secara sinergi, yaitu bidang administratif dan kepemimpinan, bidang instruksional atau kurikuler, dan bidang bimbingan dan konseling. Pendidikan yang hanya melaksanakan bidang administratif dan instruksional dengan mengabaikan bidang bimbingan dan konseling, maka hanya akan menghasilkan konseli yang pintar dan terampil dalam aspek akademik, tetapi kurang memiliki kemampuan atau kematangan dalam aspek kepribadian”.

Redaksi Muslimah (2009) menyampaikan bahwa “diantara hal terpenting yang mempengaruhi terwujudnya kebahagiaan pada individu dan masyarakat adalah pembinaan keluarga yang istikamah di atas ajaran Rasulullah *shallallahu ‘alaihi wa sallam*. Allah telah menjadikan rumah tangga dan keluarga sebagai tempat yang disiapkan untuk manusia merengkuh ketentraman, ketenangan dan kebahagiaan sebagai anugerah terhadap hamba-Nya. Apalagi bila hubungan ini ditambah dengan pembinaan dan pendidikan anak-anak dalam naungan orang tua

yang penuh dengan rasa kasih sayang. Adakah nuansa dan pemandangan yang lebih indah dari ini? Hal ini menjadi penting karena perintah Allah,

*“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, yang keras, yang tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”* (QS.At-Tahrim[66]:6).

Maka dari uraian tersebut di atas, sebagai latar belakang diberikannya mata kuliah pendidikan sosial, budaya dan teknologi kepada seluruh mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan diharapkan mahasiswa dengan keistimewaan yang diberikan Allah Swt dapat menjadi mahasiswa yang dapat membedakan mana kegiatan yang baik yaitu kegiatan yang mendukung dan kegiatan yang buruk dalam hidup dan kehidupannya dimasa yang akan datang sebagai generasi penerus bangsa. Apalagi menjadi seorang pendidik, dimana peserta didik dan masyarakat akan lebih komprehensif menilai perilaku dan karakter guru.

Mari kita perhatikan tulisan dari Ali Al-Harkan (Kalla, [www.academia.edu](http://www.academia.edu), 2016) menyampaikan Indonesia Emas 2045 adalah sebuah impian besar tentang Indonesia yang unggul, maju bersaing dengan bangsa-bangsa lain, dan telah cukup dewasa untuk mengatasi isu-isu persoalan klasik bangsa, seperti korupsi, isu disintegrasi, dan kemiskinan. Untuk mewujudkan impian tersebut, kunci utamanya bukan kekuatan ekonomi, politik, atau militer, melainkan manusianya. Sesederhana yang diungkapkan oleh Anies Baswedan, “Pola pikir yang menganggap bahwa potensi utama sebuah bangsa adalah lautnya, tanahnya, tambangnya, adalah pola pikir para penjajah.” ***Tak peduli bagaimana ukuran alam sebuah negara, selama manusianya unggul maka negeri tersebut pasti unggul.***

Lihat bagaimana majunya Singapura hingga negara-negara di Eropa. Sumber daya alam dapat dinaikkan nilainya melalui eksploitasi dan pengolahan berkelanjutan, tetapi satu-satunya cara untuk menaikkan nilai sumber daya manusia adalah melalui pendidikan. Sehingga formulanya

sederhana: bangun pendidikan Indonesia menjadi lebih baik, tuai kader-kader bangsa terbaik, maka Indonesia akan membaik. (Baswedan, 2019)

Pelajar dan mahasiswa yang kini belajar di kelas-kelas, 30-40 tahun mendatang akan menjadi pemimpin-pemimpin yang menjalankan beragam sektor negara, oleh sebab itu untuk mewujudkan visi Indonesia Emas 2045 adalah dengan menjalankan pendidikan emas sejak tahun 2005. Masalahnya, pendidikan yang menjadi kunci keberhasilan pencapaian visi tersebut kini masih banyak menemui masalah. Mulai dari isu harga pendidikan, ketimpangan pembangunan fasilitas, manajemen ujian nasional, jumlah jam belajar (*full day school*), hingga pembaruan kurikulum dan guru. Banyaknya isu-isu masalah pendidikan tersebut justru seakan membuat kita pesimis, apakah pendidikan yang seperti ini yang akan mencetak generasi emas Indonesia 2045? Sebab jika tetap demikian, maka Indonesia 2045 tak akan *se-emis* yang dibayangkan dan diharap-harapkan. (Kalla, <https://raihankalla.id>, 2019)

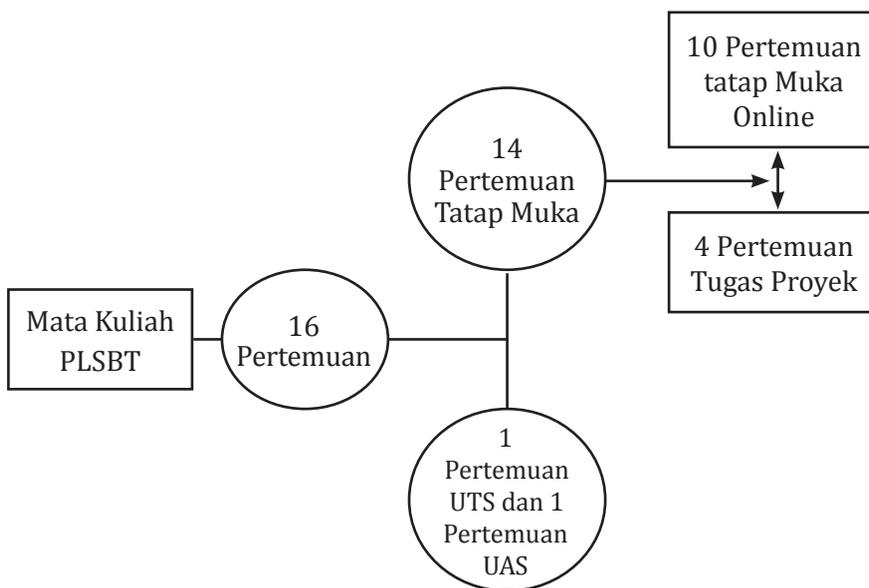
Berdasarkan kutipan tulisan di atas dan fenomena-fenomena yang terjadi sekarang, maka mata kuliah Pendidikan Sosial, Budaya dan Teknologi (PLSBT) sangat diperlukan untuk menciptakan calon pendidik yang memiliki bidang keilmuan yang akan diajarkan kepada peserta didik dan keilmuan sebagai manusia yang sempurna diciptakan Allah Swt untuk menjadi khalifah dimuka bumi yang membawa bangsa Indonesia menjadi Negara yang maju dengan tidak meninggalkan jati diri bangsa Indonesia. Soekarno menyampaikan dalam kata bijaknya “Beri aku 1.000 orang tua, niscaya akan kucabut semeru dari akarnya. Beri aku 10 pemuda niscaya akan kuguncangkan dunia.” Dari kata bijak ini bisa disimpulkan bahwa Negara terletak harapannya pada para pemuda yang sekarang sedang menimba ilmu pengetahuan untuk menjadi Indonesia unggul dimasa yang akan datang.

Berdasarkan uraian singkat tersebut di atas, maka mata kuliah PLSBT tepat untuk diberikan kepada calon guru sebagai pondasi dalam memberikan bimbingan peserta didik ke arah yang positif dalam kehidupan di masyarakat, berbudaya dan berteknologi. Pelaksanaan perkuliahan PLSBT ini terbagi menjadi dua kegiatan, yaitu perkuliahan dengan tatap muka melalui daring (*online*) selama 10 kali pertemuan

dan 4 kali pertemuan melalui tugas proyek PLSBT. Tugas proyek PLSBT ini para mahasiswa membuat Film/Video pendek yang berkaitan dengan PLSBT, harapannya dapat memberikan edukasi kepada masyarakat luas tentang cerita film/video yang di-*publish* melalui *channel youtube*.

## B. Pembahasan

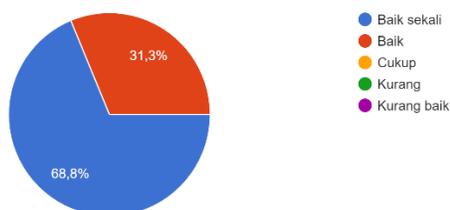
Perkuliahan tatap muka dalam satu semester sebanyak 16 kali pertemuan dengan porsi 14 kali pertemuan, 1 kali UTS dan 1 pertemuan UAS. Karena situasi dan kondisi sedang pandemi virus Covid-19, maka pembelajaran dilaksanakan tatap muka *online* melalui *Google Class Room* ini sebanya 10 kali pertemuan dengan metode Ceramah Bervariatif, artinya dalam pelaksanaannya tidak hanya ceramah saja melainkan dengan memberikan tayangan film pendek tentang pokok bahasan yang akan atau sedang berlangsung atau memberikan beberapa nyanyian yang menggambarkan indahnya Indonesia. Kemudian 4 kali pertemuan mahasiswa diberikan tugas proyek secara kelompok untuk membuat edukasi berupa film/video pendek yang sekaligus sebagai indikator nilai Tugas dan UAS yang di-*publish* melalui *Youtube*.



Gambar 2: Bagan Alur PBM Model Proyek

Hasil penilaian pembelajaran dengan tugas proyek melalui *Google Form* dengan link <https://docs.google.com/forms/d/1JjtFDIXnHgOqi1rQFLgmNRug5bzRQctviXZA6lViCPk/edit> 68,8% mahasiswa memberikan komentar baik dan 31,3% mahasiswa memberikan komentar sangat baik tentang pembelajaran PLSBT melalui tugas proyek pembuatan film/video pendek. Hasil tersebut dapat diperhatikan di bawah ini:

Bagaimana dengan tugas proyek pembuatan film pendek atau video untuk mata kuliah PLSBT  
16 tanggapan

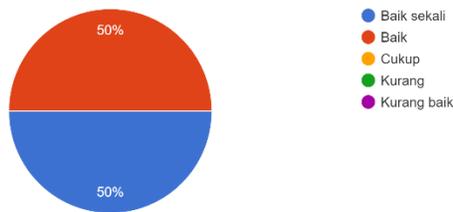


Gambar 3: Hasil Penilaian Mahasiswa terhadap Pelaksanaan Tugas Proyek Matkul PLSBT

Dengan demikian pembelajaran tugas proyek kepada mahasiswa dapat dijadikan sebagai teknik merdeka belajar bagi mahasiswa dalam mengeksplor apa yang sudah diterima melalui pembelajaran tatap muka tentang teori-teori PLSBT.

Selanjutnya tanggapan mahasiswa tentang signifikansinya dari hasil tugas proyek ini terhadap edukasi bagi masyarakat (dalam hal ini pengguna *youtube*) yang menyaksikan atau melihat tayangan yang di-*publish* melalui *youtube*, mahasiswa memberikan komentar sangat baik (50%) dan baik (50%). Dengan demikian hal ini dapat dikatakan signifikan mahasiswa diberikan tugas proyek untuk mata kuliah PLSBT, namun yang menjadi catatan penting adalah hasil karya dari tugas proyek harus meminta ijin terlebih dahulu sebelum di *upload* di *youtube* dengan alasan untuk menjaga kode etik komunikasi yang baik dan benar. Hasil tersebut dapat diperhatikan di bawah ini:

Bagaimana pendapat anda, apakah tugas proyek membuat film pendek signifikan bagi masyarakat  
16 tanggapan



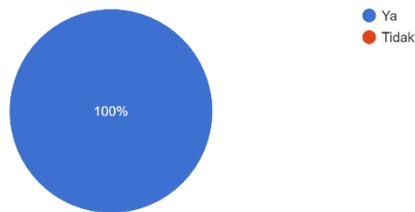
Gambar 4: Hasil Penilaian Mahasiswa terhadap Signifikan Tugas Proyek Matkul PLSBT bagi Masyarakat

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini, dalam belajar yang penting adalah *input* yang berupa stimulus dan *output* yang berupa respons. (Slavin, (2000:143) dalam (id.wikipedia.org, 2020).

Pembelajaran mata kuliah PLSBT merupakan mata kuliah didominasi tentang teori perilaku manusia dan fenomena-fenomena manusia yang keliru dalam aktivitasnya, oleh karena itu untuk menambah pengetahuan selain menerima secara tatap muka di kelas *online* diperlukan juga mereka mengaplikasikan dalam sebuah kegiatan yang berkaitan dengan teori dan keadaan sebenarnya di masyarakat sehingga ilmu PLSBT yang diterima diharapkan akan menetap karena berdasarkan hasil pengalamannya.

Berdasarkan hasil tanggapan dari mahasiswa tentang belajar melalui tugas proyek yang diberikan selama empat pertemuan untuk membuat film pendek tentang PLSBT yang berkaitan dengan fenomena dan teori kehidupan di masyarakat ternyata seluruh mahasiswa (100%) memberikan komentar bahwa tugas proyek ini menambah pengetahuan. Hal ini dibuktikan hasil kuesioner di bawah ini:

Apakah tugas proyek menambah pengetahuan di luar perkuliahan tatap muka daring?  
16 tanggapan



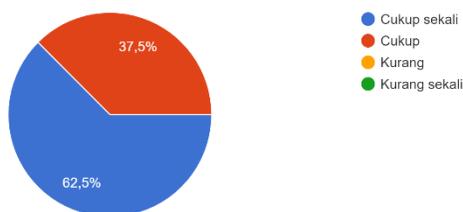
Gambar 5: Hasil Penilaian Mahasiswa terhadap Penambahan Pengetahuan di Luar Pembelajaran PLSBT secara Tugas Proyek

Kemudian untuk jumlah waktu bagi pelaksanaan tugas proyek, mahasiswa diberikan kemerdekaan dalam hal memilih judul Film Pendek, secara mendasar tidak keluar dari area mata kuliah PLSBT yang sudah dipelajari pada pertemuan secara daring. Langkah-langkah mahasiswa akan melaksanakan tugas proyek ini sebagai berikut:

1. Mahasiswa bebas untuk memilih teman dalam satu kelompok, setiap kelompok 5-6 orang.
2. Setelah memiliki kelompok kemudian mendaftarkan diri kelompok tersebut melalui *google form* dengan link: <https://docs.google.com/forms/d/1Mma4m4W2j7G-7j-79KabftqHi7qcXKeRFWhWaeRSHbc/edit>.
3. Setelah selesai mendaftar kelompok dengan kemerdekaan belajarnya silahkan membuat konten sesuai Judul yang mereka daftarkan.
4. Membuat laporan tugas proyek dengan memberikan informasi melalui email atau WA ke dosen pengampu untuk di *review*. Hal ini sekaligus sebagai nilai tugas.
5. Setelah di-*review* oleh dosen pengampu dan dikatakan ada revisi, segera merevisi kelompok yang bersangkutan.
6. Setelah selesai revisi film pendek sesuai saran, maka disetujui untuk dipublikasikan melalui *youtube*.
7. Tugas proyek yang sudah di-*publish* oleh kelompok akan dijadikan sebagai nilai UAS.

Dari hasil penilaian durasi waktu yang disediakan oleh dosen dalam melaksanakan tugas proyek menyatakan bahwa 62,5% menyatakan sangat cukup dan 37,5% menyatakan cukup. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa durasi waktu untuk tiga proyek mata kuliah PLSBT secara umum bahwa waktu sebanyak 4 pertemuan sudah cukup untuk mahasiswa melaksanakan tugas proyeknya.

Bagaimana apakah waktu yang disediakan untuk tugas proyek?  
16 tanggapan



Gambar 6: Hasil Kuisisioner Tugas Proyek terhadap Waktu

Desain perkuliahan PLSBT ini sejak awal pertemuan perkuliahan telah menyepakati tentang kontrak perkuliahan PLSBT antara Dosen dan Mahasiswa. Kontrak perkuliahan yang disepakati adalah seperti yang di sampaikan pada gambar 1 di atas. Kemudian untuk mengetahui perbandingan pertemuan tatap muka dan tugas proyek setelah dikerjakan mahasiswa, apakah telah cukup atau tidak, maka diperlukan evaluasi guna perbaikan pelaksanaan di masa yang akan datang. Hasil dari kuesioner yang disampaikan ternyata antara perkuliahan tatap muka dan tugas proyek mahasiswa memberikan penilaian sebagai berikut:

Tabel 1: Hasil Pendapat Mahasiswa terhadap Porsi PBM Tatap Muka dan Tugas Proyek

Porsi Pelaksanaan	Prosentase Mahasiswa
10 Tatap Muka, 4 Tugas Proyek	62,5%
7 Tatap Muka, 7 Tugas Proyek	6,3%
8 Tatap Muka, 6 Tugas Proyek	31,3%

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar bahwa porsi pertemuan perkuliahan PLSBT untuk tatap muka dan tugas sudah dapat dikatakan cukup dengan 10 pertemuan secara tatap muka (dalam hal daring, karena situasi dan kondisi Covid-19) dan 4 pertemuan tugas proyek.

## **C. Penutup**

### **1. Simpulan**

Berdasarkan hasil pelaksanaan PBM Mata Kuliah PLSBT secara tatap muka melalui daring (*online*) dan pelaksanaan tugas proyek, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Tugas proyek merupakan salah satu cara untuk mata kuliah umum PLSBT yang baik diberikan kepada mahasiswa sebagai implementasi dari hasil tatap muka. Dengan catatan karena situasi dan kondisi pandemi, maka diinformasikan untuk tetap mematuhi prokoler kesehatan.
- b. Tugas proyek pembuatan film pendek/video tentang PLSBT sangat baik untuk edukasi kepada masyarakat, mahasiswa dan pelajar khususnya tentang pendidikan lingkungan sosial, budaya dan teknologi dalam kontek perilaku-perilaku yang tidak boleh dilakukan.
- c. Tugas proyek pembuatan film pendek menambah pengetahuan mahasiswa dalam hal bagaimana berakting atau berperan dalam suatu adegan untuk bahan edukasi kepada masyarakat, mahasiswa dan pelajar.
- d. Tugas proyek yang diberikan minimal empat pertemuan atau satu bulan dari sejak mendaftar sampai pelaporan tugas proyek.
- e. Tugas proyek yang diberikan, pembelajaran tatap muka, pelaksanaan UTS, dan UAS tetap harus dibicarakan dengan mahasiswa sejak perkuliahan pertama sebagai komitmen kontrak kuliah.

### **2. Saran**

Memperhatikan simpulan yang disampaikan di atas, maka rekomendasi yang perlu disampaikan kepada seluruh pembaca, peneliti,

dosen pengampu mata kuliah yang sama, dan dosen mata kuliah yang lain sebagai berikut:

- a. Silahkan kepada para dosen untuk melakukan tugas proyek disesuaikan dengan ruang lingkup mata kuliah masing-masing.
- b. Tidak memberatkan mahasiswa dalam memberikan tugas proyek sehingga mereka dapat *enjoy* dengan fasilitas yang mereka miliki.
- c. Tugas proyek merupakan teknik perkuliahan yang sangat signifikan bagi para mahasiswa.

### Referensi

- Baswedan, A. (2019, Juni 07). *www.pepnews*. Retrieved from [www.pepnews.com](http://www.pepnews.com): <http://www.pepnews.com>
- BPS. (2019, Juni 27). *Databoks.co.id*. Retrieved from [www://databoks.katadara.co.id](http://www.databoks.katadata.co.id): <http://www.databoks.katadata.co.id>
- Harmoko. (2019, September 01). <https://poskotanews.com/2019/08/14/agen-perubahan/>. Retrieved from <https://poskotanews.com/2019/08/14/agen-perubahan/>: <https://poskotanews.com/2019/08/14/agen-perubahan/>
- id.wikipedia.org. (2020, Desember 23). *id.wikipedia.org*. Retrieved from [id.wikipedia.org](http://www.id.wikipedia.org): <http://www.id.wikipedia.org>
- Kalla, R. (2016, - -). *www.academia.edu*. Retrieved from [www.academia.edu](http://raihankalla.id/): <http://raihankalla.id/>
- Kalla, R. (2019, - -). <https://raihankalla.id>. Retrieved from [raihankalla.id](https://raihankalla.id): <http://raihankalla.id>



# ***PROJECT BASED LEARNING (PJBL)*** **MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA KEPERAWATAN**

**Ns. Ake Royke Calvin Langingi, S.Kep.,M.Kes**

Dosen S1 Keperawatan Institut Kesehatan dan Teknologi

Graha Medika Kotamobagu

Email: langingiake@gmail.com

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran Mata Kuliah Ilmu Dasar Keperawatan sesuai kurikulum AIPNI dalam level KKNi dalam pembelajaran dewasa ini sangat penting dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan ilmu sains dasar yang dipelajari dalam dunia keperawatan atau kesehatan pada umumnya. Ilmu Dasar Keperawatan umumnya mempelajari tentang Biologi sel dan konsep genetika, serta ilmu-ilmu sains lainnya. Dasar-dasar sains merupakan modal dasar yang harus dimiliki mahasiswa sebelum melakukan penyelesaian suatu masalah. Dewasa ini, model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan salah satu model atau metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Model ini dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Tujuan dasar sains dapat membuat mahasiswa yang melek teknologi dan menciptakan teknologi sains ramah lingkungan yang dapat bermanfaat untuk masyarakat di masa sekarang maupun masa mendatang (Sholihah & Pertiwi, 2019). Keterampilan intelektual tinggi ditandai dengan kemampuan penalaran logis, sistematis, kritis, cermat, dan kreatif serta memiliki kompetensi sikap yang baik dalam mengkomunikasikan gagasan dan memecahkan masalah. Mahasiswa dituntut untuk menyelesaikan masalah dengan kritis, logis dan sistematis tetapi tentunya harus menguasai konsep terlebih dahulu

agar dalam penyelesaian masalah dilakukan secara ilmiah (Antika & Nawawi, 2017).

Selama ini, proses belajar mengajar yang konvensional pada Keperawatan belum termuat penerapan *project based learning* di dalamnya. Di dalam kelas, mahasiswa dikondisikan hanya untuk mendengarkan, menghafal, dan mengajukan pertanyaan. Padahal pada bidang ini seharusnya diberikan teori-teori bahkan contoh-contoh pemecahan proyek yang nyata. Proyek yang dimaksud dalam tulisan ini adalah masalah nyata. Sehingga lebih cocok jika diterapkan model pembelajaran *project based learning*. Salah satu hal yang menarik mengapa *project based-learning* penting untuk diterapkan adalah ditunjukkan oleh beberapa penelitian yang mendahuluinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 90% mahasiswa yang mengikuti proses belajar dengan implementasi *project based learning* yakin dan optimis dapat mengimplementasikan *project based-learning* dalam dunia kerja serta dapat meningkatkan prestasi akademiknya (Rais, 2010)

Terdapat beberapa hal yang diungkapkan bahwa untuk memasuki dunia kerja pada abad 21 diperlukan tujuh keterampilan sebagai berikut: 1) berpikir kritis dan pemecahan masalah; 2) kreatifitas dan inovasi; 3) kolaborasi, kerjasama tim; 4) pemahaman lintas budaya; 5) komunikasi, literatur media; 6) komputer dan ICT; dan 7) karir dan kemandirian (Fadel, 2009). Kreatif dan inovasi masuk pada pembelajaran PjBL yang merupakan salah satu dari pembelajaran berbasis proyek.

Hasil penelitian dari (Antika & Nawawi, 2017) menunjukkan bahwa rata-rata *post-test* yang tinggi pada kelas eksperimen dan standar deviasi rendah mengindikasikan sebaran nilai siswa mendekati nilai rata-rata, penurunan standar deviasi dengan disertai peningkatan rata-rata nilai siswa dari nilai *pre-test* dan *post-test* mengindikasikan bahwa *scaffolding* yang diharapkan sudah terlaksana, sehingga rata-rata siswa mampu memperoleh nilai yang sama-sama tinggi, sehingga rata-rata hasil belajar siswa menggunakan model *project based learning* lebih tinggi dibanding dengan menggunakan diskusi kelompok.

## **B. Pembahasan**

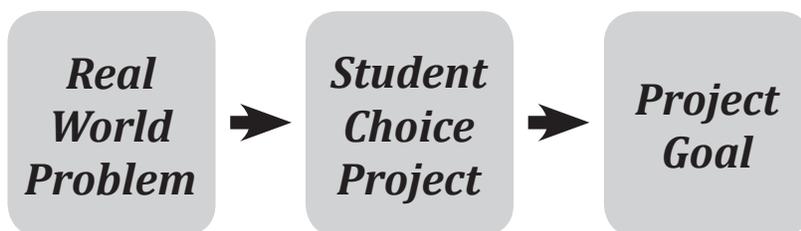
### **1. Pengertian PjBL**

- a. PjBL merupakan pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok (Goodman, Brandon, & Stivers, 2010).
- b. *Project Based Learning* merupakan salah satu pembelajaran berbasis proyek yang model pembelajarannya berpusat pada peserta didik (*student centre*) dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pengalaman belajar peserta didik maupun konsep dibangun berdasarkan produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek. Mahasiswa merupakan pusat pembelajaran berdasarkan pengalaman-pengalaman belajarnya (Afriana, 2015).
- c. *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Peserta didik secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan (Grant, 2002).
- d. *Project Based Learning* merupakan pembelajaran berbasis proyek yang berpusat pada peserta didik atau mahasiswa yang memberikan tantangan menyelesaikan permasalahan terkait dengan kehidupan sehari-hari, dan penyelesaian masalah berdasarkan pengalaman-pengalaman pribadi yang ilmiah yang berbobot, nyata, dan relevan dan berbasis riset.

### **2. Alasan Pemilihan Model Pembelajaran PjBL**

Pada model PjBL peserta didik tidak hanya memahami konten, tetapi juga menumbuhkan keterampilan pada peserta didik bagaimana berperan di masyarakat. Keterampilan yang ditumbuhkan dalam PjBL diantaranya keterampilan komunikasi dan presentasi, keterampilan

manajemen organisasi dan waktu, keterampilan penelitian dan penyelidikan, keterampilan penilaian diri dan refleksi, partisipasi kelompok dan kepemimpinan, dan pemikiran kritis. Model PjBL menekankan bahwa peserta didik dihadapkan pada permasalahan konkret, mencari solusi, dan mengerjakan proyek dalam tim untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Penilaian kinerja pada PjBL dapat dilakukan secara individual dengan memperhitungkan kualitas produk yang dihasilkan, kedalaman pemahaman konten yang ditunjukkan, dan kontribusi yang diberikan pada proses realisasi proyek yang sedang berlangsung. PjBL juga memungkinkan peserta didik untuk merefleksikan ide dan pendapat mereka sendiri, dan membuat keputusan yang mempengaruhi hasil proyek dan proses pembelajaran secara umum, dan mempresentasikan hasil akhir produk.



Gambar 1. Model Kerja *Project Based Learning*

### 3. Karakteristik Model Pembelajaran PjBL

- a. Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja;
- b. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik;
- c. Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan;
- d. Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan;
- e. Proses evaluasi dijalankan secara berkelanjutan;

- f. Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan;
- g. Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif;
- h. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

#### 4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning*

- a. Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang (*start with the big question*). Pembelajaran dimulai dengan sebuah pertanyaan *driving question* yang dapat memberi penugasan pada peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas. Topik yang diambil hendaknya sesuai dengan realita dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Maksud dari langkah ini adalah pembelajaran disertai atau diselingi dengan pertanyaan yang memacu mahasiswa untuk berpikir kritis yang dimulai dengan pertanyaan-pertanyaan yang ilmiah.
- b. Merencanakan proyek (*design a plan for the project*). Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pendidik dengan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa memiliki proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial dengan mengintegrasikan berbagai subjek yang mendukung, serta menginformasikan alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan kasus. Maksud dari langkah ini adalah proses pembelajaran dimulai dari perencanaan. Sebagai contoh, mahasiswa dihadapkan dengan kasus, maka dalam penyelesaian kasus untuk implementasinya mahasiswa menggunakan perencanaan yang matang atau rencana tindakan yang terukur dan ilmiah agar penyelesaian kasus menjadi lebih cepat dan pasti. Keberhasilan pembelajaran kasus di mulai dari perencanaan yang matang yang nantinya jika berhasil akan menjadi referensi untuk mahasiswa lain.
- c. Menyusun jadwal aktivitas (*create a schedule*). Pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas

dalam menyelesaikan proyek. Waktu penyelesaian proyek harus jelas, dan peserta didik diberi arahan untuk mengelola waktu yang ada. Biarkan peserta didik mencoba menggali sesuatu yang baru, akan tetapi pendidik juga harus tetap mengingatkan apabila aktivitas peserta didik melenceng dari tujuan proyek. Proyek yang dilakukan oleh peserta didik adalah proyek yang membutuhkan waktu lama dalam pengerjaannya, jika dalam keperawatan dinamakan asuhan keperawatan, atau penanganan penyakit-penyakit kronis yang memerlukan waktu lama, sehingga pendidik meminta peserta didik untuk menyelesaikan proyeknya secara berkelompok di luar jam sekolah. Ketika pembelajaran dilakukan saat jam sekolah, peserta didik tinggal mempresentasikan hasil kasusnya di kelas.

- d. Mengawasi jalannya proyek (*monitor the student and the progress of the project*). Pendidik bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain, pendidik berperan sebagai mentor bagi aktivitas peserta didik. Pendidik mengajarkan kepada peserta didik bagaimana bekerja dalam sebuah kelompok. Setiap mahasiswa dapat memilih perannya masing masing dengan tidak mengesampingkan kepentingan kelompok.
- e. Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*). Penilaian dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai oleh peserta didik, serta membantu pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. Penilaian produk dilakukan saat masing-masing kelompok mempresentasikan produknya di depan kelompok lain secara bergantian.
- f. Evaluasi (*evaluate the experience*). Pada akhir proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi

terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

## **C. Penutup**

### **1. Kesimpulan**

- a. *Project Based Learning* merupakan pembelajaran berbasis proyek yang berpusat pada peserta didik atau mahasiswa yang memberikan tantangan menyelesaikan permasalahan terkait dengan kehidupan sehari-hari, dan penyelesaian masalah berdasarkan pengalaman-pengalaman pribadi yang ilmiah dan berbobot, nyata, serta relevan dan berbasis riset.
- b. Model Pembelajaran PjBL menjadikan peserta didik tidak hanya memahami konten, tetapi juga menumbuhkan keterampilan bagaimana berperan di masyarakat. Keterampilan yang ditumbuhkan dalam PjBL diantaranya keterampilan komunikasi dan presentasi, keterampilan manajemen organisasi dan waktu, keterampilan penelitian dan penyelidikan, keterampilan penilaian diri dan refleksi, partisipasi kelompok dan kepemimpinan, serta pemikiran kritis.

### **2. Saran**

- a. Sebaiknya kegiatan *Project Based Learning* (PjBL) dilakukan di luar kampus sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa keperawatan. Ruang lingkup PjBL adalah kegiatan promotif, preventif, kuratif dan rehabilitatif.
- b. Model pembelajaran PjBL sebaiknya dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun dan membimbing mahasiswa dalam proyek yang mengintegrasikan berbagai subjek/materi dalam kurikulum.
- c. Kegiatan PjBL bagi mahasiswa tetap memperhatikan Protokol Kesehatan Covid-19 yang bermaksud untuk mencegah penyebaran dan penularannya.

## Referensi

- Afriana. (2015). *Project Based Learning (PjBL). Makalah untuk Tugas Mata Kuliah Pembelajaran IPA Terpadu. Program Studi Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Antika, R. N., & Nawawi, S. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Pada Mata Kuliah Seminar Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 72-79.
- Fadel. (2009). *21st century skills*. United States of America: Jossey-Bass A Wiley Imprint.
- Goodman, Brandon, & Stivers, J. (2010). *Project Based Learning*. United States of America: ESPY 505.
- Grant, M. (2002). Getting A Grip of Project Based Learning: Theory, Cases and Recommendation. *North Carolina : Meredian A Middle School Computer Technologies*, 1-8.
- Rais, M. (2010). Model Project Based-Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 246-252.
- Sholihah, F. N., & Pertiwi, N. A. (2019). Penerapan project based learning untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada matakuliah dasar-dasar sains. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi dan Terapan*, 68-74.

# DAMPAK DIGITAL 4.0 BIDANG PENDIDIKAN ERA NEW NORMAL

**Agus Iwan Mulyanto**  
University Islamic Syekh-Yusuf,  
ai\_mulyanto@unis.ac.id

## ABSTRAK

Revolusi Industri 4.0 mendapat perhatian teknologi digital dari Perguruan Tinggi di seluruh dunia, dimana mengajak seluruh masyarakat untuk melakukan evaluasi diri, mengapa berbagai masalah seperti: kemiskinan; kesenjangan antara memiliki ketimpangan; penggundulan hutan; perusakan tanah; dan badai revolusioner di era keempat industri (Industri 4.0) akan menciptakan pengangguran; potensi untuk memperluas ketimpangan ekonomi, dll. Selanjutnya yang menjadi pertanyaan adalah bagaimana membuat pembangunan berkelanjutan pasca revolusi industri ke-4 di Indonesia. Metode dalam penulisan skripsi ini menggunakan deskriptif kualitatif. Makalah ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang kondisi yang saat ini dihadapi negara Indonesia akibat perkembangan revolusi industri 4.0 dan memberikan pandangan yang tepat bagi Indonesia untuk mengadopsi inovasi dan aplikasi untuk rekayasa dan teknologi berkelanjutan. Memberikan solusi bagi masyarakat untuk memiliki kehidupan yang lebih baik di Indonesia, agar mampu memanfaatkan revolusi industri 4.0 dengan baik. Pemerintah melalui kebijakan lintas kementerian dan lembaga mengeluarkan berbagai kebijakan. Salah satu kebijakan pemerintah adalah revitalisasi pendidikan vokasi Indonesia. Dukungan pemerintah harus mencakup, 1) sistem pembelajaran, 2) satuan pendidikan, 3) mahasiswa, dan 4) pendidik dan tenaga kependidikan juga diperlukan. Penguatan empat elemen dalam sistem pendidikan tersebut membutuhkan gerakan baru untuk merespon era industri 4.0.

**Key words:** Pendidikan, digital, artificial intelliential 4.0

## **Pendahuluan**

Revolusi Industri 4.0 merupakan salah satu pelaksanaan proyeksi teknologi modern Jerman 2020 yang diimplementasikan melalui peningkatan teknologi manufaktur, penciptaan kerangka kebijakan strategis, dan lain sebagainya. Ditandai dengan kehadiran robot, *artificial intelligence*, *machine learning*, *biotechnology*, *blockchain*, *internet of things* (IoT), serta *driverless vehicle*. Bidang pendidikan sangat berkaitan dengan Revolusi Industri 4.0 yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pola belajar dan pola berpikir serta mengembangkan inovasi kreatif dan inovatif dari peserta didik, guna mencetak generasi penerus bangsa yang unggul dan mampu bersaing. Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 adalah fenomena yang merespons kebutuhan revolusi industri dengan penyesuaian kurikulum baru sesuai situasi saat ini. Kurikulum tersebut mampu membuka jendela dunia melalui genggaman contohnya memanfaatkan *internet of things* (IOT). Di sisi lain pengajar juga memperoleh lebih banyak referensi dan metode pengajaran. Ahli teori pendidikan sering menyebut Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 untuk menggambarkan berbagai cara mengintegritaskan teknologi *cyber* baik secara fisik maupun non fisik dalam pembelajaran.

Jauh sebelum terjadinya revolusi industri kita mengenal istilah pra revolusi, di mana seluruh kegiatan dilakukan secara manual dengan tangan manusia tanpa bantuan mesin. Baru sekitar abad ke 17 sampai awal abad ke 18 revolusi industri dimulai dengan kemunculan Revolusi Industry 1.0 (mulai hadirnya pabrik-pabrik dan penemuan tenaga uap oleh ilmuwan). Kemudian Revolusi Industri 2.0 pada sekitar pertengahan abad 18 (adanya pemanfaatan tenaga listrik, hadirnya produksi mobil) dan Revolusi Industri 3.0 sejak tahun 1960 (ledakan informasi digital, komputer, dan *smartphone*).

## **Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0**

Kompasiana (2019) setidaknya ada 4 kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh pengajar: 1). Keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Merupakan kemampuan memahami suatu masalah, mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya sehingga dapat dielaborasi

dan memunculkan berbagai perspektif untuk menyelesaikan masalah. Pengajar diharapkan mampu meramu pembelajaran dan mengeksplor kompetensi ini kepada peserta didik; 2). Keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Keterampilan ini tidak luput dari kemampuan berbasis teknologi informasi, sehingga pengajar dapat menerapkan kolaborasi dalam proses pengajaran; 3). Kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Diharapkan ide-ide baru dapat diterapkan pengajar dalam proses pembelajaran sehingga memacu siswa untuk beripikir kreatif dan inovatif. Misalnya dalam mengerjakan tugas dengan memanfaatkan teknologi dan informasi; 4). Literasi teknologi dan informasi. Pengajar diharapkan mampu memperoleh banyak referensi dalam pemanfaatan teknologi dan informasi guna menunjang proses belajar mengajar.

Bagi perguruan tinggi, Revolusi Industri 4.0 diharapkan mampu mewujudkan pendidikan cerdas melalui peningkatan dan pemerataan kualitas pendidikan, perluasan akses dan relevansi dalam mewujudkan kelas dunia. Untuk mewujudkan hal tersebut interaksi pembelajaran dilakukan melalui *blended learning* (melalui kolaborasi), *project based-learning* (melalui publikasi), *flipped classroom* (melalui interaksi publik dan interaksi digital).

### **Covid-19 dan Pelayanan Bidang Pendidikan Era 4.0**

Covid-19 yang lebih dikenal dengan nama virus Corona adalah jenis baru dari *corona virus* yang menular ke manusia. Virus ini menyerang sistem pernapasan. Penyakit karena infeksi virus ini disebut Covid-19. Virus Corona bisa menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan, pneumonia akut, sampai kematian. Indonesia saat ini tengah menghadapi hari-hari melawan covid-19, pemerintah mengeluarkan surat edaran yang pada intinya menyatakan perpanjangan masa bekerja dari rumah (*Work From Home*) dan penyesuaian sistem kerja. Penegasan hal ini bukan berarti pelayanan publik ditiadakan, baik pelayanan publik terkait ruang lingkup barang, jasa maupun administrasi. Hal tersebut ditekankan secara langsung oleh yang bersangkutan pada saat mengumumkan adanya surat edaran terbaru yang menyatakan perlunya penyesuaian sistem kerja dan mengimplementasikan protokol pencegahan Covid-19. Pelayanan

dapat dilakukan melalui daring (*online*) atau jika terdapat pelayanan manual harus mengimplementasikan mengukur suhu pengguna layanan, menyediakan tempat cuci tangan/handsanitizer dan menjaga jarak.

Hal tersebut juga berlaku bagi pendidikan, dimana dihapuskannya Ujian Nasional, belajar di rumah melalui aplikasi tertentu, kuliah daring, bimbingan dan seminar daring merupakan contoh pelayanan bidang pendidikan yang mempercepat penerapan Pendidikan era Revolusi 4.0. Bagaimana tidak baik pengajar maupun peserta didik dipacu untuk memahami setidaknya penggunaan teknologi digital. Di sisi lain peserta didik juga dipaksa untuk mengeksplor teknologi dan informasi dan menyalurkan kreatifitasnya melalui inovasi-inovasi dalam tugas-tugas yang diberikan.

### **Kesempatan Kolaborasi di Tengah Wabah Covid-19**

Tentu penyesuaian diperlukan dalam menerapkan Pendidikan era Revolusi 4.0. Akan tetapi tidak dapat dipungkiri adanya wabah Covid-19 menjadi salah satu pendorong penerapan sistem ini. Di sisi lain selain dituntut memahami teknologi dan informasi serta cara mengimplementasikannya, tentu terdapat permasalahan yang timbul yaitu terkait sarana prasarana yang memadai. Misalnya peserta didik dari keluarga yang kurang mampu tidak memiliki laptop/*smartphone*. Maka kebijakan sudah seharusnya memperhatikan hal tersebut. Pihak sekolah memiliki Surat Keputusan (SK) peserta didik kurang mampu dan melakukan pendampingan belajar bagi mereka yang telah didata dengan memperoleh subsidi silang atau pemecahan masalah lainnya. Selain itu pemerintah harus memastikan bahwa setidaknya internet tersedia di daerah pendidikan agar menghindari pula alasan untuk pulang ke masing-masing kampung halaman dikarenakan menghindari penyebaran Covid-19.

### **Metode**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis adalah metode penelitian yang bertujuan menggambarkan hasil analisis secara jelas, rinci,

sistematis, dan selanjutnya dikemukakan dengan kata-kata atau kalimat-kalimat (Arikunto, 2013:213). Selanjutnya Nazir (2009:54), metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Dalam bahasan ini peneliti menggunakan metode deskriptif agar dapat mendeskripsikan tantangan dan peluang dalam meningkatkan literasi pendidikan di era revolusi industri 4.0.

## **Pembahasan**

Di balik hal tersebut peserta didik dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dan memanfaatkan Pendidikan era Revolusi 4.0 dengan menerapkan *internet of things* (IoT). Sehingga dapat mengembangkan kreatifitas dan inovasinya melalui tugas bersama (kolaborasi), tugas individu maupun proyek tertentu yang bermanfaat di tengah situasi wabah ini. Contoh kolaborasi misalnya yang telah dilakukan mahasiswa Jurusan Kimia Universitas Lampung dengan membuat cairan *hand sanitizer* dengan memanfaatkan alat dan bahan yang tersedia, ataupun penggalangan dana bersama untuk membeli Alat Pelindung Diri (APD) bagi petugas kesehatan.

Tugas individu dengan membuat poster/video tentang himbaun pencegahan Covid-19, atau mengerjakan tugas sesuai kurikulum pendidikan dengan memanfaatkan teknologi dan informasi sehingga memiliki banyak referensi dan dapat memanfaatkan teknologi digital. Proyek tertentu misalnya mengembangkan kemampuan dalam membuat aplikasi tertentu guna membantu sistem pelayanan publik daring, tanpa mengharuskan pengguna layanan pergi ke lokasi pelayanan. Hal tersebut mungkin saja dapat dilakukan, sebagai contoh *Online Single Submission* (OSS) yang diterapkan di Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPSTP). Bukan tidak mungkin peserta didik dapat

mewujudkan aplikasi daring yang memudahkan proses penyelenggaraan pelayanan publik.

Pada akhirnya, di tengah merebaknya wabah Covid-19, pendidikan era Revolusi Industri 4.0 dapat diterapkan dengan penyesuaian tertentu tanpa menyampingkan hal-hal yang perlu diperhatikan lebih teknis, misalnya dampak dan kelemahannya. Di sisi lain tuntutan peran peserta didik diharapkan mampu membawa perubahan positif di tengah situasi melalui pemahaman yang diberikan oleh pengajar. Sudah saatnya kita berkolaborasi dalam mewujudkan “kesempatan” mengabdikan di tengah adanya pandemi ini.

Digital pendidikan adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk mengambil keputusan. Teknologi komunikasi merupakan perluasan dari ilmu komunikasi dengan basis teknologi seperti teknologi digital *wireless*, internet, *faximille*, komputer dan sebagainya, teknologi digital mencakup dua aspek yaitu digital pendidikan dan teknologi komunikasi: 1). Digital pendidikan meliputi teknologi digital segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi; 2). Teknologi Komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Secara khusus, tujuan mempelajari pendidikan digital dan komunikasi adalah: a). Menyadarkan kita akan potensi perkembangan digital pendidikan dan komunikasi yang terus berubah sehingga termotivasi teknologi digitalisasi untuk mengevaluasi dan mempelajari teknologi ini sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat; b). Untuk mendigitalisasi teknologi kemampuan kita agar bisa beradaptasi dan mengantisipasi digitalisasi perkembangan teknologi digital, sehingga kita bisa melaksanakan dan menjalani aktifitas digital teknologi dalam kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri; c). Mengembangkan kompetensi

kita dalam menggunakan pendidikan digital dan Komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktivitas teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, d). Mengembangkan kemampuan belajar berbasis teknologi digital, sehingga proses pembelajaran teknologi digital dapat lebih optimal, menarik dan mendorong kita lebih terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerjasama; e). Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif teknologi digital, inovasi teknologi digital, kreativitas teknologi digital dan bertanggung jawab dalam penggunaan pendidikan digital dan Komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.

### **Dampak Digital dalam Bidang Pendidikan**

Berikut ini terdapat beberapa dampak pendidikan digital dalam bidang pendidikan, terdiri atas:

1. Dampak Positif Teknologi Digital dalam Pendidikan, terdiri atas:
  - a). Informasi yang dibutuhkan untuk menjadi lebih cepat dan lebih mudah dalam mengakses tujuan pendidikan;
  - b). Inovasi dalam pembelajaran tumbuh di hadapan *e-learning* inovasi yang lebih memudahkan proses pendidikan;
  - c). Kemajuan teknologi digital juga akan memungkinkan pengembangan *teleconference* kelas virtual atau kelas yang berbasis yang teknologi digital tidak memerlukan pendidik dan peserta didik berada dalam satu ruangan;
  - d). Sistem administrasi pada lembaga pendidikan akan lebih mudah dan lancar karena penerapan sistem teknologi digital;
  - e). Munculnya media massa, khususnya media elektronik sebagai sumber pengetahuan dan pendidikan pusat;
  - f). Munculnya metode pembelajaran yang baru, yang memungkinkan mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi menciptakan metode baru yang membuat mahasiswa mampu memahami materi yang abstrak, karena materi dapat dibuat dengan bantuan teknologi abstrak;
  - g). Sistem pembelajaran teknologi digital tidak harus melalui tatap muka. Dengan kemajuan teknologi proses pembelajaran teknologi digital tidak harus mempertemukan mahasiswa dan dosen, tetapi

juga dapat menggunakan layanan pos, internet dan lain-lain; h). Mengurangi ketertinggalan penggunaan teknologi digital pada bidang pendidikan dibandingkan dengan negara berkembang dan negara maju lainnya; i). Peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan pemanfaatan pendidikan digital dan komunikasi; j). ICT sebagai sistem pendukung keputusan dalam dunia pendidikan. Dosen meningkatkan kompetensi mereka dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan dan profil lembaga pendidikan yang diakui oleh Pemerintah; k). Berbagi hasil penelitian teknologi digital, penelitian teknologi digital yang dipublikasikan dalam internet akan mudah digunakan oleh orang lain di seluruh penjuru dunia dengan cepat; l). Konsultasi dengan ahli, konsultasi ahli di bidang undang-undang dapat dilakukan dengan mudah bahkan jika para ahli sangat banyak; m). Perpustakaan *online*, perpustakaan *online* adalah perpustakaan dalam bentuk digital; n). Diskusi *online*. Diskusi *online* adalah diskusi yang dilakukan melalui internet; o). Kelas *online*. Aplikasi kelas *online* dapat digunakan untuk lembaga-lembaga pendidikan jarak jauh, seperti teknologi digital untuk dosen teknologi tinggi digital dan dosen di bidang teknologi digital untuk dosen pada teknologi digital untuk teknologi terbuka. “*Computer-Aided Instructional Technology (CAI)*” telah melihat sedikit peningkatan kinerja mahasiswa pada pilihan ganda, pengujian standar di beberapa daerah. *Computer Aided* (atau dibantu) Instruksi (CAI), yang umumnya mengacu pada mahasiswa belajar mandiri atau tutorial pada PC, telah menunjukkan teknologi digital sedikit meningkatkan nilai tes mahasiswa dalam keterampilan membaca dan matematika atau mata pelajaran lainnya, meskipun apakah peningkatan ini berkorelasi dengan peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran mahasiswa; p). Teknologi Digital digunakan dalam mata pelajaran atau mata kuliah PT yang berbeda. Penggunaan ICT untuk simulasi dan pemodelan dalam sains dan matematika telah terbukti sebagai pengaruh teknologi digital, karena memiliki perangkat lunak pengolah kata dan komunikasi (*e-mail*) dalam pengembangan bahasa dan kemampuan komunikasi mahasiswa; q). Akses luar mempengaruhi kepercayaan pengguna. Mahasiswa yang menggunakan komputer di rumah juga

menggunakan komputer lebih sering dan lebih percaya diri daripada mahasiswa yang tidak memiliki akses di rumah mereka.

2. Dampak negatif teknologi digital dalam pendidikan, adanya biaya besar yang harus dikeluarkan oleh mahasiswa miskin dan pendidikan yang bisa berakhir dengan kerugian. Hal ini sering disebut sebagai faktor kesenjangan digital. Beberapa dampak negatif pendidikan dan teknologo digital dalam dunia pendidikan antara lain: a). Kemajuan Teknologi Digital akan semakin memudahkan pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) karena kemudahan akses data yang menyebabkan para penjiplak melakukan penipuan; b). Meskipun sistem administrasi suatu lembaga pendidikan seperti sistem teknologi digital tanpa celah, tetapi jika ada kecerobohan dalam menjalankan sistem tersebut akan berakibat fatal. Salah satu dampak negatif teknologi televisi digital yaitu melatih anak untuk berpikir pendek dan bertahan untuk berkonsentrasi dalam waktu yang singkat (perhatian teknologi digital jangka pendek); c). Program tes kerahasiaan semakin terancam dengan tes kecerdasan seperti tes Raven, tes bakat teknologi yang berbeda dapat diakses melalui *compact disk*. Implikasi dan masalah tes psikologis yang ada akan mudah bocor, dan perkembangan tes psikologi harus mengikuti perkembangan teknologi digital tingkat kebocoran melalui internet; d). Penyalahgunaan pengetahuan bagi orang-orang tertentu untuk melakukan teknologi digital merupakan tindak pidana. Kita tahu bahwa kemajuan di bidang pendidikan juga mencetak generasi *e-book* digital berteknologi tinggi dan berpengetahuan luas tetapi moral yang rendah. Misalnya, dengan ilmu komputer yang merupakan teknologi digital tinggi maka orang akan mencoba untuk menerobos sistem perbankan dan lain-lain; e). Teknologi digital tidak membuat teknologi digital sebagai media atau sarana dalam belajar saja, misalnya, kita teknologi digital tidak hanya *download*, tapi masih membeli buku cetak, teknologi digital tidak hanya mengunjungi perpustakaan digital, tetapi juga masih mengunjungi perpustakaan; f). Teknologi digital, mempertimbangkan penggunaan teknologi digital dalam pendidikan, khususnya bagi anak-anak yang masih berada dalam kendali, sementara membuat pembelajaran dengan

teknologi digital. Analisis pro dan kontra penggunaan; g). Mahasiswa dan terkadang dosen, bisa mempelajari aspek teknologi digital, bukan isi pelajaran. Hanya karena ada satu topik dapat diajarkan melalui teknologi digital, itu teknologi digital tidak berteknologi digital yang itu diajarkan pada efek teknologi digital melalui teknologi digital. Bahkan jika mata pelajaran teknologi digital dapat diajarkan secara efektif melalui teknologi digital, dan ada uang yang tersedia, itu teknologi digital bukanlah teknologi digital yang selalu ada manfaatnya. Ada banyak peneliti teknologi digital atau studi yang dilakukan untuk melihat apakah penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan pembelajaran; h). Perlu tujuan yang jelas. Teknologi digital dipandang kurang memiliki pengaruh teknologi digital (atau teknologi digital bukan pengaruh dari teknologi digital) saat tujuan penggunaannya teknologi digital tidak jelas. Seperti menggunakan internet untuk mencari video porno saat menggunakan komputer para guru dan dosen mengakses dengan teknologi digital tinggi.

## **Kesimpulan**

Pemaparan pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis digital pendidikan di Era *artificial intelegent* dan kesiapan indonesia menjawab tantangan pendidikan era revolusi industri 4.0 dalam membangun sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan kesiapan menghadapi tantangan pendidikan era revolusi industri 4.0 adalah segera meningkatkan kemampuan dan keterampilan sumber daya manusia Indonesia melalui pendidikan dengan melahirkan operator dan analis handal dibidang manajemen pendidikan sebagai pendorong kemajuan pendidikan berbasis digital pendidikan di Indonesia menjawab tantangan Industri 4.0 yang terus melaju pesat. Kebijakan manajemen pendidikan di Indonesia saat ini mendorong seluruh level pendidikan, terutama pendidikan teknologi digital tinggi untuk memanfaatkan kemajuan teknologi digital dan komputasi pendidikan era revolusi industri keempat. Beberapa solusi yang bisa dilakukan antara lain, kesesuaian kurikulum dan kebijakan dalam pendidikan, kesiapan SDM dalam memanfaatkan ICT, mengoptimalkan kemampuan peserta didik, dan mengembangkan

nilai-nilai (karakter) peserta didik, serta kesiapan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis digital.

Penyebab pendidikan ilmu digital tumbuh dan berkembang. Namun, teknologi digital juga memiliki dampak positif terlebih dimana pengajaran dan perkuliahan dilakukan dengan Daring dan secara negatif terhadap kehidupan, salah satu yang menonjol adalah di bidang pendidikan. Teknologi Komunikasi (teknologi digital) Informasi serta sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Dalam bidang pendidikan, ICT memiliki banyak peran. Digital pendidikan telah menjadi bagian dari pengalihan buku, dosen dan sistem pengajaran serta pembelajaran yang sebelumnya konvensional.

## Referensi

- Anggus teknologi digital dan Siallagan. 2018. "Sustainable development in the wake of the 4th industrial revolution teknologi digitalon in Indonesia ", *IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering* 420 (2018) 012103 doi:10.1088/1757-899X/420/1/012103
- Aoun, Joseph. 2017. *Robot-Proof: Higher Educateknologi digitalon in the Age of teknologi digital Artificial Intelligence*. MIT Press.
- Brettel, M., Friederichen, N., Keller, M. and Rosenberg, M. (2014), "How virtualiza teknologi digitalon, decentraliza teknologi digital on and network building change the manufacturing landscape: an Industry 4.0 Perspective teknologi digitalve", *International teknologi digital Journal of Mechanical, Industrial Science and Engineering*, Vol. 8 No. 1, pp. 37-44.
- Chai dan Chain. (2016). Professional Learning For 21st Century Education teknologi digital. *Journal Computer Education teknologi digital*, 4 (1) 1 – 4.
- Davies, Ivor K. (2011). *Instructional teknologi digital Technique*. New York: McGraw Hill Book Company.
- Dijkman, R.M., Sprenkels, B., Peeters, T. and Janssen, A. (2015), "Business models for the internet of things", *International teknologi digital Journal of Information teknologi digitalon Management*, Vol. 35 No. 6, pp. 672-678.

- Gray, A. 2016. *The 10 Skills You Need to Thrive in the Fourth Industrial Revolution teknologi digital*. World Economic Forum 19 Januari 2016.
- Hermann, M., Pentek, T., & Otto, B. 2016. *Design Principles for Industrie 4.0 Scenarios*. Presented at the 49th Hawaiian International teknologi digital Conference on Systems Science.
- Kohlberg, L.(2005). *Tahap-tahap Perkembangan Moral*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta, Cetakan Pertama
- Kolberg, D. and Zühlke. D. (2015), "Lean automation teknologi digital enabled by industry 4.0 technologies", *IFAC PapersOnline*, Vol. 48 No. 3, pp. 1870-1875.
- Lasi, H., Fettke, P., Kemper, H.G., Feld, T. and Hoffmann, M. (2014), "Industry 4.0", *Business & Information teknologi digital Systems Engineering*, Vol. 6 No. 4, pp. 239. (Schuh et al., 2014; Toro et al., 2015; Kolberg dan Zühlke, 2015).
- Lee, E.A. (2008), *Cyber Physical Systems: Design Challenges*, IEEE, Berkley, CA.
- Lee, J., Bagheri, B. and Kao, H.A. (2015), "A cyber-physical systems architecture for industry 4.0-based manufacturing systems", *Manufacturing Letters*, Vol. 3, pp. 18-23.
- Lee, J., Lapira, E., Bagheri, B., Kao, H. 2013. *Recent Advances and Trends in Predictive teknologi digital Manufacturing Systems in Big Data Environment*.
- Mauch J.E. et all (2014) Corporate Social Responsibility Education teknologi digital In Europe. *Journal of Business* 323-337.
- McGuire dan Alismail. (2015). 21st Century Standards and Curriculum: Current Research and Practeknologi digitalce. *Journal of Educative teknologi digital and Practice teknologi digital*, 6 (5) 150 -154.
- Menristekdikteknologi digital. 2018. *Pengembangan Iptek dan Pendidikan Teknologi digital tinggi di Era Revolusi Industri 4.0*. (Online) <https://ristekdikteknologi.digital.go.id/pengembangan-iptek-dan-pendidikan-teknologi-digitaltinggi-di-era-revo-lusi-industri-4-0-2/> diakses tanggal 6 Februari 2018.
- Mosterman, P.J. and Zander, J. (2016), "Industry 4.0 as a cyber-physical system study", *Software & Systems Modeling*, Vol. 15 No. 1, pp. 17-29. (Lee, 2008; Lee et al., 2015).
- Mulyana, D., dan Rakhmat. (2008). *Komunikasi Antar Budaya*. Bandung: Rosdakarya

- Musyaddad, Kholid. 2013. Problematika teknologi digital Pendidikan di Indonesia. *Education teknologi digital and Biology Journal*, 4 (1) 51 – 57.
- Nurhaidah. (2017). Kompetensi Dosen Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Digital pendidikan dan Komunikasi (Teknologi digital) Di Sd Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dosen teknologi digital tinggi Dasar*, 2 (2) 126 - 134.
- Pannen, Paulina. 2018. *Mempersiapkan SDM Indonesia di Era Industri 4.0. Kemenristek dikteknologi digital*.
- Percival & Ellington, Henry (1988). *Teknologi Pendidikan*. (alih bahasa Sudjarwo S.). Jakarta: Penerbit Erlangga
- Qin, J., Liu, Y. and Grosvenor, R. (2016), "A categorical framework of manufacturing for industry 4.0 and beyond", *Procedia CIRP*, Vol. 52, pp. 173-178.
- Reigeluth, C.M. (2011). *Desain Instruksional Teori dan Model-Model* (Alih Bahasa: Ary Nilandari). Bandung: Alfabeta
- Schuh, G., Potente, T., Wesch-Potente, C., Weber, A.R. and Prote, J. (2014), "Collaboration teknologi digital mechanisms to increase productivity teknologi digital in the context of industrie 4.0", *Procedia CIRP*, Vol. 19, pp. 51-56.
- Schwab, K. 2017. *The Fourth Industrial Revolution teknologi digital*. Crown Business Press.
- Shan, H., Liu, Z., & Li, L. (2015). Vocational teknologi digital Training for Liushou Woman in Rural China: development by design [Versi elektronik]. *Journal of Vocational teknologi digital Education teknologi digital & Training*, 67 (1), 11-25.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian teknologi digital Kebijakan Publik*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsuar & Reflianto. 2018. Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, dosen teknologi digital tinggi Negeri Padang*.
- Syukur, Imam. (2014). Profesionalisme Dosen dalam Mengimplementasikan Digital pendidikan dan Komunikasi Di Kabupaten Nganjuk. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20 (2) 200 – 210.
- Tjandrawinata, R.R. 2016. Industri 4.0: Revolusi Industri Abad Ini dan Pengaruhnya pada Bidang Kesehatan dan Bioteknologi. *Jurnal Medicinus*, Vol. 29, Nomor 1, Edisi April, 2016.

- Toro, C., Barandiaran, I. and Posada, J. (2015), "A perspective teknologi digital on Knowledge Based and Intelligent Systems Implementation teknologi digital in Industrie 4.0", *Procedia Computer Science*, Vol. 60, pp. 362-370.
- Trilling, B & Fadel, C. (2009). *21st-century skills: learning for life in our teknologi digital mes*. US: Jossey-Bass A Wiley Imprint.
- Wening. (2015). Pembentukan Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Nilai. *Jurnal Pendidikan Karakter*,2 (1) 55 – 64.
- Winarso, Widyono. 2018. *Perdosenan Teknologi digitalnggi di Era Digital (Revolusi Industri 4.0)*. Disampaikan sebagai Pengantar dalam Workshop Penyusunan Pedoman Akademik, Surabaya, 19-20 Februari 2018.
- Yahya, Muhammad. 2018. *Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan di Indonesia*. Disampaikan pada Sidang Terbuka Luar Biasa Senat Perdosenan teknologi digital tinggi Negeri Makassar Tanggal 14 Maret 2018. Pidato Pengukuhan Penerimaan Jabatan Professor Tetap dalam Bidang Ilmu Pendidikan Kejuruan Fakultas Teknik Perdosenan teknologi digital tinggi Negeri Makassar.
- Yusnaini & Slamet. 2019. *Era Revolusi Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Dalam Upaya Meningkatkan Literasi Pendidikan*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Perdosenan teknologi digital tinggi PGRI Palembang.
- Yusrin, T. 2018. *Tantangan di Era Revolusi Industri 4 0 dan Implementasi Kebijakan Pembelajaran Berbasis Penelitian teknologi digital di Perdosenan Teknologi digital tinggi*. [https://www.academia.edu/37558946/Tantangan\\_di\\_Era\\_Revolusi\\_Industri\\_4\\_0\\_dan\\_Implementasi\\_Kebijakan\\_Pembelajaran\\_Berbasis\\_Penelitian\\_teknologi\\_digital\\_di\\_Perdosenan\\_Teknologi\\_digitaltinggi](https://www.academia.edu/37558946/Tantangan_di_Era_Revolusi_Industri_4_0_dan_Implementasi_Kebijakan_Pembelajaran_Berbasis_Penelitian_teknologi_digital_di_Perdosenan_Teknologi_digitaltinggi)

# MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (*PROJECT BASED LEARNING*) DALAM PEMBELAJARAN SOSIAL BUDAYA DASAR PADA MAHASISWA KEBIDANAN

**Dr. Elisabeth Surbakti, SKM., M.Kes.**

Poltekkes Kemenkes Medan Jurusan Kebidanan Medan

## **A. Pendahuluan**

Model *project based learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata, memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, sekaligus menemukan sendiri konsep-konsep konsep yang esensial dari materi pelajaran yang dapat mengembangkan penguasaan materi pembelajaran khususnya sosial budaya dasar dalam pelayanan kebidanan. Pembelajaran berbasis proyek, suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir konkret dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan. Pembelajaran berbasis proyek, yaitu pembelajaran yang berlangsung secara kolaboratif dalam kelompok yang heterogen (Nurfitriyanti, M, 2016; Fathurrohman, M, 2015)

Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning model*) merupakan pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan memadukan konsep-konsep dari sejumlah komponen baik itu pengetahuan, disiplin ilmu atau lapangan (Nurfitriyanti, M, 2016)

Landasan teori *project based learning* merupakan kolaborativisme, yaitu suatu pandangan yang berpendapat bahwa peserta didik akan menyusun pengetahuan dengan cara membangun penalaran dari semua pengetahuan yang sudah dimilikinya dan dari semua yang diperoleh sebagai hasil kegiatan berinteraksi dengan sesama individu. Menurut paham konstruktivisme, manusia hanya dapat memahami melalui

segala sesuatu yang dikonstruksinya sendiri. Hal tersebut menyiratkan bahwa proses pembelajaran berpindah dari transfer informasi fasilitator peserta didik ke proses konstruksi pengetahuan yang sifatnya sosial dan individual (Raibowo, S, 2017)

Pembelajaran berbasis proyek juga menuntut peserta didik untuk mengembangkan keterampilan seperti kolaborasi dan refleksi. Studi penelitian, pembelajaran berbasis proyek membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan sosial, disiplin di kelas serta menyebabkan absensi kehadiran menjadi berkurang. Peserta didik menjadi lebih percaya diri berbicara dengan orang lain, termasuk pada orang dewasa. Pelajaran berbasis proyek dapat juga meningkatkan antusias tentang apa yang mereka pelajari serta memperluas minat mereka untuk mata pelajaran lainnya. Antusias peserta didik cenderung untuk mempertahankan apa yang mereka pelajari, dan tidak melupakannya walaupun telah lulus tes (Kristanti, Y. D., & Subiki, 2017)

Kegiatan pendidikan pelajaran berbasis proyek memiliki gagasan bahwa pembelajaran dapat dicapai jika dipusatkan pada tugas-tugas atau permasalahan yang otentik, relevan, dan dipresentasikan dalam suatu konteks. Cara tersebut bertujuan agar peserta didik memiliki pengalaman sebagaimana nantinya mereka hadapi di kehidupan profesionalnya. Pembelajaran yang efektif dimulai dari pengalaman yang konkret. Pertanyaan, pengalaman, formulasi, serta penyusunan konsep tentang permasalahan yang mereka ciptakan sendiri merupakan dasar untuk pembelajaran (Fikriyah, M., & Gani, A. A, 2015)

Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi untuk melatih meningkatkan aktivitas dan motivasi peserta didik. Melalui pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), peserta didik merancang sebuah masalah dan mencari solusi pemecahannya sendiri. Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning model*) memiliki keunggulan dari karakteristiknya yaitu membantu peserta didik merancang proses untuk menentukan sebuah hasil, melatih peserta didik bertanggung jawab dalam mengelola informasi yang dilakukan pada sebuah proyek dan menghasilkan sebuah produk nyata hasil peserta didik itu sendiri yang kemudian dipresentasikan dalam kelas (Amirudin, 2015).

Pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*), pada umumnya kurang meningkatkan aktivitas peserta didik, perlu diubah menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Pembelajaran yang berpusat pada guru sangat mengurangi tanggung jawab peserta didik atas tugas belajarnya. Peserta didik cenderung belajar dengan menghafal tanpa memahami konsep sehingga menimbulkan anggapan bahwa pembelajaran itu sulit dan membosankan (Trianto, 2008: 4). Peserta didik kurang berpartisipasi aktif secara langsung dalam proses belajar mengajar. Hal itu juga faktor penyebab rendahnya hasil belajar dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran (Kristanti, Y. D, & Subiki, S, 2017).

Uraian di atas menunjukkan bahwa perlunya model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik hingga memungkinkan terjadinya *sharing* pengetahuan antar teman dan guru dengan waktu yang relatif singkat. Selain itu, peserta didik perlu diberikan kesempatan untuk belajar bekerja sama dengan teman dalam mengembangkan pemahaman terhadap konsep dan prinsip-prinsip penting.

Hal ini sangat mendukung dalam pembelajaran mata kuliah sosial budaya dasar pada mahasiswa kebidanan. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan sosial budaya pada masyarakat yang berkaitan dengan kehamilan, persalinan, pasca persalinan dan laktasi, pengasuhan anak serta kesehatan reproduksi dan KB. Pembelajaran berbasis proyek membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan sosial, yang akan sangat mendukung dalam pelayanan kebidanan dimasyarakat. Peserta didik menjadi lebih percaya diri berbicara dengan orang lain, termasuk pada orang dewasa, hal ini merupakan bagian dari kegiatan pelayanan kebidanan sampai setelah lulus pun bagian dari kegiatan mereka.

Sosial budaya dasar pada kebidanan dengan pembelajaran berbasis proyek dapat dilakukan dengan inisiatif kelompok atau individu khususnya dimasa pandemik ini peserta didik dapat diberi penugasan dan inisiatif untuk mencari kasus yang berhubungan dengan kesehatan ibu dan anak dikaitkan dengan budaya dimana mereka berada. Dengan kondisi seperti ini mereka akan menyelami arti sebuah budaya dimana

mereka berada dalam memberikan asuhan kebidanan pada ibu dan anak. Di dalam kehidupan sehari-hari kita tidak bisa terlepas dari budaya di mana kita berada, misalnya seperti budaya tujuh bulanan pada suku tertentu hampir semua melakukan atau budaya perawatan masa nifas semua untuk memberi kesehatan pada ibu dan anak. Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning Model*) merupakan salah satu model yang dapat dipakai untuk mata kuliah tersebut. (Istiqomah, S. B. T, 2013 ; Sholikhah, E. S., & Kurniarum, A, 2014).

## **B. Pembahasan**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)**

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*=PBL) adalah model atau metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar (Kristanti, Y. D., & Subiki, S, 2017).

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based-Learning* atau PBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar (Kemendikbud, 2014).

Proyek adalah tugas yang kompleks, tema yang menantang, yang dapat melibatkan peserta didik dalam mendesain, memecahkan masalah, mengambil keputusan, atau kegiatan investigasi; memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja dalam periode waktu yang telah dijadwalkan untuk menghasilkan produk (Thomas, Mergendoller, and Michaelson, 1999).

Pembelajaran berbasis proyek didukung oleh teori belajar konstruktivisme. Dalam pandangan konstruktivisme oleh Piaget dikemukakan bahwa pengetahuan tumbuh dan berkembang melalui

pengalaman. Inti dari pembelajaran konstruktivisme meningkatkan pengetahuan dalam ranah akademik, sosial dan personal secara bersamaan (Joyce, Bruce, 2009).

Proyek terurai menjadi beberapa jenis. Stoller (2006) mengemukakan tiga jenis proyek berdasarkan sifat dan urutan kegiatannya, yaitu: (1) proyek terstruktur, ditentukan dan diatur oleh guru seperti topiknya, bahan, metodologi, dan presentasi; (2) proyek tidak terstruktur yang didefinisikan oleh siswa sendiri; (3) proyek semi-terstruktur yang didefinisikan dan diatur secara bersama, sebagian oleh guru dan sebagian oleh peserta didik.

Memperluas pengertian di atas Stoller (2006), mendefinisikan Pembelajaran Berbasis Proyek dapat untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas peserta didik untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil Proyek berupa barang atau jasa dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan lain-lain. Dengan penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek, peserta didik akan berlatih merencanakan, melaksanakan kegiatan sesuai rencana dan menampilkan atau melaporkan hasil kegiatan (Nursehah, U., Hasani, A., & Asmawati, L. (2015)

Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*=PBL), proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya.

Secara konsepsi, pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti dan media pembelajaran. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian,

interpretasi, dan sintesis terhadap permasalahan yang diajukan dan menghasilkan informasi melalui aktifitas-aktifitas dan bentuk nyata sebagai bentuk hasil belajar (Oktavian, 2015).

Pembelajaran berbasis proyek awalnya dikenalkan oleh John Dewey, memungkinkan peserta didik melakukan berbagai pilihan dalam proses pembelajaran. Peserta didik bekerja sama dalam berbagai tugas yang berbeda yang berkaitan dengan proyek dalam hal ini pembelajaran sosial budaya dasar pada peserta didik kebidanan. Karena pembelajaran berbasis proyek bermakna, terpadu, dan aktif, maka pendidik menemukan lebih banyak kesempatan menantang peserta didik pada tingkat kemampuan mereka sendiri. Peserta didik menjadi berpengalaman dalam melakukan pekerjaan proyek, dan menantang diri mereka sendiri satu sama lain untuk mengajukan lebih banyak pertanyaan, menemukan lebih banyak sumber pembelajaran, dan membuat proyek yang lebih informatif (Farris, J. Pamela, 2012)

Penerapan model pembelajaran ini dapat menjadikan suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih “hidup” dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam belajar dan lebih peka terhadap lingkungan dikarenakan mereka lebih aktif dalam belajar, menghadapi kondisi riil dalam kehidupan dan menghasilkan produk/karya tidak sebatas pada menghafal teori atau menerima informasi saja (Achmad Oby Permadi, 2016)

Pembelajaran berbasis proyek merupakan strategi pembelajaran di kelas yang umumnya menggunakan pembelajaran konvensional (tradisional) menjadi lebih inovatif. Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik melakukan investigasi (penyelidikan) melalui pertanyaan terbuka, menerapkan pengetahuan untuk menghasilkan produk dan “*disetting*” agar peserta didik yang lebih aktif dalam pembelajaran dengan bekerja sama dalam satu kelompok (Boss, Suzie & Krauss, Jane, 2007).

Fokus pembelajaran berbasis proyek bertujuan agar peserta didik dalam pembelajaran dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya melalui proses penyelidikan yang terstruktur dan menghasilkan produk dan berbeda dengan pembelajaran tradisional

yang umumnya sekadar mendapat teori-teori yang dihafal saja. Dengan pembelajaran berbasis proyek, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik dapat bermakna dalam jangka panjang (Markham, Thom, 2020)

Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya. Hal ini sangat sesuai dengan pembelajaran sosial budaya dasar pada mahasiswa kebidanan, dimana dalam pembelajaran tersebut peserta didik (mahasiswa) dapat mengenal, manusia sebagai makhluk budaya dan sosial, mengetahui bagaimana perkembangan nilai budaya terhadap individu, keluarga dan masyarakat serta menghargai keragaman budaya transkultural dan multikultural yang semua dalam siklus kehidupan kesehatan ibu dan anak melekat dengan budaya dan sosial dimana berada (dapat lebih mengenal lingkungan serta budayanya) (Kurikulum D3 Kebidanan, 2018; Sholikhah, E. S., & Kurniarum, A, 2014).

## **2. Tujuan Pembelajaran Sosial Budaya Dasar Berbasis Proyek**

Pembelajaran sosial budaya berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah terkait dengan kehidupan bermasyarakat dan tugas-tugas bermakna lainnya. Pelaksanaan Pembelajaran sosial budaya berbasis proyek dapat memberi peluang pada peserta didik untuk bekerja, mengkonstruk tugas yang diberikan dosen yang pada puncaknya dapat menghasilkan produk karya mahasiswa.

Tujuan Pembelajaran sosial budaya dasar berbasis proyek sebagai berikut :

- a. Dalam pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dan ketrampilan baru
- b. Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah proyek
- c. Untuk memecahkan masalah proyek yang kompleks dapat membuat peserta didik lebih aktif dan menghasilkan produk nyata berupa barang atau jasa

- d. Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber/bahan/alat untuk menyelesaikan tugas/proyek
- e. Meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada pembelajaran berbasis proyek yang bersifat kelompok (Sofyan, H, 2006) ; Afandi, M. I., & Zulaeha, I, 2017)

### **3. Karakteristik Pembelajaran**

Karakteristik pembelajaran sosial budaya berbasis proyek sebagai berikut: (Oktavian, Catur Nurrochman, 2015)

- a. Peserta didik dapat membuat keputusan tentang kerangka kerja
- b. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik
- c. Peserta didik dapat mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan
- d. Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk untuk memecahkan masalah, mengakses dan mengelola informasi
- e. Proses evaluasi dijalankan secara kontinu
- f. Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan
- g. Produk akhir peserta didik dalam mengerjakan proyek dievaluasi secara kualitatif
- h. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan

### **4. Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Proyek**

Banyak para ahli mengungkapkan keunggulan model PBL, sebagai model yang telah lama diakui kekuatannya dalam mengembangkan kompetensi mahasiswa. Helm dan Katz dalam Abidin (2001: 170) memandang model ini memiliki keunggulan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan akademik peserta didik, sosial emosional dan berbagai keterampilan berpikir yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata.

Senada dengan pendapat tersebut, Boss dan Kraus dalam Abidin (2007: 170) menyatakan keunggulan model ini sebagai berikut:

- a. Model ini bersifat terpadu dengan kurikulum sehingga tidak memerlukan tambahan apapun dalam pelaksanaannya.
- b. Peserta didik terlibat dalam kegiatan dunia nyata dan mempraktekkan strategi otentik secara disiplin.
- c. Peserta didik bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang penting baginya.
- d. Teknologi terintegrasi sebagai sarana untuk penemuan, kolaborasi, dan komunikasi dalam mencapai tujuan pembelajaran penting dalam cara-cara baru.
- e. Meningkatkan kerja sama pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan proyek-proyek yang melintasi batas-batas geografis atau bahkan melompati zona waktu.

Menurut Moursund (dalam Wena, 2013: 147) dan Kemdikbud (2014: 33) menyebutkan beberapa kelebihan penggunaan *project based learning* adalah:

a. *Increased motivation*

Meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mendorong melakukan pekerjaan penting, tekun bekerja dan berusaha keras untuk belajar lebih mendalam dan mencari jawaban atas keingintahuan dalam menyelesaikan proyek.

b. *Increased problem-solving ability*

Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks, mempunyai pilihan untuk menyelidiki topik-topik yang berkaitan dengan masalah dunia nyata, saling bertukar pendapat antara kelompok yang membahas topik yang berbeda, mempresentasikan proyek atau hasil diskusi mereka.

c. *Increased collaborative*

Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks, mengembangkan dan mempraktikkan

keterampilan berkomunikasi serta meningkatkan kolaborasi. Memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik untuk diimplementasikan sesuai dengan dunia nyata dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber, untuk belajar mengambil informasi, yang dirancang untuk menunjukkan pengetahuan yang dimiliki.

d. *Improved library research skills*

Mendorong peserta didik mampu untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi, secara cepat memperoleh informasi melalui sumbernya, sehingga dapat meningkatkan keterampilannya untuk mencari dan mendapatkan informasi.

e. *Increased resource-management skills*

Memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam mengorganisasi proyek, mengalokasikan waktu, dan mengelola sumber daya seperti alat dan bahan menyelesaikan tugas. Ketika peserta didik bekerja dalam kelompok, mereka belajar untuk mempelajari keterampilan merencanakan, mengorganisasi, negosiasi, dan membuat kesepakatan tentang tugas yang akan dikerjakan, siapa yang akan bertanggung jawab untuk setiap tugas, dan bagaimana informasi akan dikumpulkan dan disajikan.

f. Meningkatkan kemampuan berpikir

*Project Based Learning* tidak hanya berdasar informasi yang dibaca saja, tetapi melibatkan peserta didik untuk belajar mengembangkan masalah, mencari jawaban dengan mengumpulkan informasi, berkolaborasi dan menerapkan pengetahuan yang dipahami untuk menyelesaikan permasalahan dunia nyata.

g. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran

Keunggulan model ini juga dikemukakan oleh Mac Donell dalam Abidin (2007: 170), bahwa model ini diyakini mampu meningkatkan kemampuan:

- a. Mengajukan pertanyaan, mencari informasi dan menginterpretasikan informasi (visual dan tekstual) yang mereka lihat, dengar, atau baca.
- b. Membuat rencana penelitian, mencatat temuan, berdebat, berdiskusi, dan membuat keputusan.
- c. Bekerja untuk menampilkan dan mengontruksi informasi secara mandiri.
- d. Berbagi pengetahuan dengan orang lain, bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, dan mengakui bahwa setiap orang memiliki keterampilan tertentu yang berguna untuk proyek yang sedang dikerjakan.
- e. Menampilkan semua disposisi intelektual dan sosial yang penting dibutuhkan untuk memecahkan masalah dunia nyata.

#### **5. Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Proyek**

- a. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- b. Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- c. Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas.
- d. Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
- e. Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- f. Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
- g. Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan

Untuk mengatasi kelemahan dari pembelajaran berbasis proyek di atas pendidik harus dapat mengatasi dengan cara memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi masalah, membatasi waktu dalam menyelesaikan proyek, meminimalis dan menyediakan peralatan yang sederhana yang terdapat di lingkungan sekitar, memilih lokasi penelitian yang mudah dijangkau sehingga tidak membutuhkan banyak waktu dan

biaya, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga instruktur dan peserta didik merasa nyaman dalam proses pembelajaran..

*Project based learning* memiliki potensi yang besar untuk membuat pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik untuk memasuki lapangan kerja. Menurut Gaer (1998), di dalam *project based learning* yang diterapkan untuk mengembangkan kompetensi setelah peserta didik bekerja di perusahaan, menjadi lebih aktif di dalam belajar, dan banyak keterampilan yang berhasil dibangun dari proyek di kelasnya, seperti keterampilan membangun tim, membuat keputusan kooperatif, pemecahan masalah kelompok, dan pengelolaan tim. Keterampilan-keterampilan tersebut besar nilainya ketika sudah memasuki lingkungan kerja dan merupakan keterampilan yang sukar diajarkan melalui pembelajaran tradisional (Kebudayaan, K. P. D, 2014; Kristanti, Y. D., & Subiki, S, 2017)

Hal yang sama dengan pembelajaran sosial budaya pada mahasiswa kebidanan, dengan model *project based learning*, peserta didik seperti:

- a. Mampu mengargai keberanekaragaman suku dan budaya
- b. Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan terhadap sekitar
- c. Mampu menghargai agama dan kepercayaan temuan orang lain
- d. Menghargai keberanekaragaman yang ada
- e. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan original orang lain
- f. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
- g. Mampu menguasai konsep umum sosial budaya, agama dan kepercayaan
- h. Menginternalisasi nilai-nilai luhur, norma, filosofi dan etika akademik
- i. Menunjukkan sikap bertanggung jawab
- j. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan

- k. Menjalankan praktek sosial sesuai dengan kompetensi, kewenangan dan kode etik profesi
- l. Mengidentifikasi dan menjelaskan konsep sosial budaya yang berkaitan dengan kehamilan, persalinan, pasca persalinan dan laktasi, pengasuhan anak serta kesehatan reproduksi dan KB khususnya yang ada dilingkungan dimana peserta didik berada.

Berdasarkan keunggulan dari model *Project Based Learning* maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini sangat menekankan pada keterampilan peserta didik dalam hal ini sosial budaya yang ada dilingkungannya sehingga mampu menciptakan ataupun menghasilkan suatu proyek, dan membuat peserta didik seolah-olah bekerja di dunia nyata dan menghasilkan sesuatu (Prabawa, D. G, 2012; Sholikhah, E. S., & Kurniarum, A, 2014).

## **6. Peran Pendidik dan Peserta Didik Dalam Pelaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek**

Peran pendidik dan peserta didik dalam pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai berikut:

- a. Peran pendidik
  - 1) Merencanakan dan mendesain pembelajaran.
  - 2) Membuat strategi pembelajaran.
  - 3) Membayangkan interaksi yang akan terjadi antara pendidik dan peserta didik.
  - 4) Mencari keunikan peserta didik.
  - 5) Menilai peserta didik dengan cara transparan dan berbagai macam penilaian.
  - 6) Membuat portofolio pekerjaan peserta didik.
- b. Peran Peserta Didik
  - 1) Menggunakan kemampuan bertanya dan berpikir.
  - 2) Melakukan riset sederhana.
  - 3) Mempelajari ide dan konsep baru.
  - 4) Belajar mengatur waktu dengan baik.

- 5) Melakukan kegiatan belajar sendiri/kelompok.
- 6) Mengaplikasikan hasil belajar lewat tindakan.
- 7) Melakukan interaksi sosial (wawancara, survey, observasi, dll).

## **7. Langkah langkah pelaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek**

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah sosial budaya dasar sebagai berikut:

- a. Penentuan pertanyaan mendasar (*Start With the Essential Question*).

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik.

- b. Mendesain perencanaan proyek (*Design a Plan for the Project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

- c. Menyusun jadwal (*Create a Schedule*)

Pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat *deadline* penyelesaian proyek, (3) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta peserta

didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

- d. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Pengajar bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

- e. Menguji hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

- f. Mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran (Raibowo, S, 2017; Kebudayaan, K. P. D, 2014).

Tabel 1. Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Projek Mata Kuliah Sosial Budaya Dasar Pada Mahasiswa Kebidanan

Langkah-Langkah	Deskripsi
Langkah -1 Penentuan proyek	Pendidik bersama dengan peserta didik menentukan tema/topik proyek. Adapun tema yang ditentukan adalah: Aspek sosial budaya pada kesehatan ibu dan anak
Langkah -2 Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek	<p>Peserta didik merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek beserta pengelolaannya yang difasilitasi Pendidik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menentukan kelompok peserta didik dalam kelas</li> <li>2. Pembagian kelompok diupayakan yang mempunyai latar belakang budaya atau suku yang sama</li> <li>3. Mengkaji atau mencari kasus yang berhubungan dengan topik yang akan dibahas</li> <li>4. Topik yang akan dibahas akan dipresentasikan</li> <li>5. Hal yang diperoleh dari pembelajaran berbasis proyek peserta didik menemukan hal yang berhubungan dengan kesehatan ibu dan anak dalam tatanan nyata di lingkungan dimana mereka berada</li> <li>6. Adapun materi yang akan dibahas masing-masing kelompok adalah yang berhubungan dengan: Sosial budaya dasar pada kehamilan, persalinan, pasca persalinan dan laktasi, pengasuhan anak, kesehatan reproduksi dan KB berdasarkan kelompok suku yang ada di Sumatera Utara, di lingkungan dimana peserta didik berada dan yang dekat dengan kebudayaan setempat sebagai praktek nyata di masyarakat</li> </ol>
Langkah -3 Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek	Peserta didik melakukan penjadwalan dari semua kegiatan yang telah dirancang, dan Pendidik memberikan pendampingan

Langkah-Langkah	Deskripsi
Langkah -4 Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring pendidik	Pendidik memfasilitasi dan memonitor peserta didik dalam melaksanakan rancangan proyek yang telah dibuat. Setiap tahapan kegiatan yang dilakukan peserta didik menjadi bagian monitor dari pendidik
Langkah -5 Penyusunan laporan dan presentasi/ publikasi hasil proyek	Pendidik memfasilitasi Peserta didik untuk mempresentasikan dan mempublikasikan hasil karyanya. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karyanya melalui pengkajian yang dilakukan di masyarakat dimana peserta didik berada. Misalnya mempresentasikan aspek sosial budaya dasar pada ibu hamil suku Karo.
Langkah -6 Evaluasi proses dan hasil proyek	Pendidik dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek. Evaluasi yang dirasakan pada mata kuliah sosial budaya dasar, peserta didik sangat dekat ibu dan anak, di mana ibu hamil dan nifas selalu berada dilingkungan sosial budaya di mana mereka berada. Hal ini merupakan pengalaman nyata bagi peserta didik khususnya peserta didik yang baru menginjakkan kaki di perguruan tinggi yang tidak akan pernah dilupakan sampai kapanpun. Ketika ada hal yang tidak sesuai dengan kesehatan maka peserta didik akan berusaha menemukan dan menginformasikan apa yang sesuai dengan kesehatan tanpa mengurangi makna dari aspek budaya.

## G. Penutup

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata kuliah sosial budaya dasar merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu mendukung pelaksanaan pendidikan pada konsep masalah sosial budaya

karena *project based learning* mendukung penerapan pembelajaran kehidupan nyata dan pengalaman (*real life and experiential learning*) sehingga pendidikan masalah sosial budaya bisa berjalan dengan efektif khususnya dalam pelayanan kesehatan ibu dan anak.

Model Pembelajaran *Project Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menyangkut pemusatan pertanyaan dan masalah yang bermakna, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, proses pencarian berbagai sumber, pemberian kesempatan kepada anggota untuk bekerja secara kolaborasi, dan menutup dengan presentasi produk nyata.

Penerapan pembelajaran *project based learning* sangat mendukung kreativitas peserta didik di mana kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi baik ciri-ciri *aptitude* seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*) dalam pemikiran, maupun ciri-ciri *nonaptitude*, seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *project based learning* khususnya mata kuliah sosial budaya dasar pada mahasiswa kebidanan dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada materi konsep masalah sosial budaya. Bagi pendidik selanjutnya dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* diperlukan kemampuan dalam mengkoordinir kelas dan waktu sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

## **Daftar Pustaka**

- Afandi, M. I., & Zulaeha, I. (2017). Keefektifan buku pengayaan menulis teks hasil observasi bermuatan multikultural berbasis proyek baca tulis untuk peserta didik smp. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 187-199.
- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan (2014). *Materi Pelatihan Guru*

*Implementasi Kurikulum 2013 Tahun pelajaran 2014/2015. Jakarta: Kemendikbud. hlm. 41.*

Boss, Suzie., & Krauss, Jane. (2007). *Reinventing Project Based Learning: Your Field Guide To Real World Projects In The Digital Age. International Society for Technology In Education. hlm. 12.*

Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. Retrieved from.

Fikriyah, M., & Gani, A. A. (2015). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Disertai Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Fisika Di Sman 4 Jember. *Jurnal pembelajaran fisika*, 4(2).

Gani, A. A. (2015). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Disertai Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Fisika Di Sman 4 Jember. *Jurnal pembelajaran fisika*, 4(2).

Hutasuhut, S. (2010). Implementasi pembelajaran berbasis proyek (project-based Learning) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Mata kuliah pengantar ekonomi pembangunan Pada jurusan manajemen fe unimed. *PEKBIS (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis)*, 2(01).

Istiqomah, S. B. T. (2013). Penerapan Metode Blended Learning Berbasis ICT untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar pada Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar (ISBD) di Prodi D-III Kebidanan FIK UNIPDU Jombang. *Eduhealth*, 3(2).

Jagantara, I. M. W., Adnyana, P. B., & Widiyanti, N. L. P. M. (2014). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) terhadap hasil belajar biologi ditinjau dari gaya belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1).

Joyce, Bruce., Weil, M. & Calhoun, E. (2009). *Model-model Pengajaran (edisi kedelapan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kebudayaan, K. P. D. (2014). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek/Project Based Learning*.

Kristanti, Y. D., & Subiki, S. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model) pada Pembelajaran Fisika Disma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(2), 122-128.

- Markham, Thom. "Handbook Project Based Learning : Second Edition. A guide to Standards Focused Project Based Learning : For Middle and High School Teacher". *Buck Institute Education*. (dalam bahasa Inggris). Diakses tanggal 2020-04-05.
- Musa, M. M., Bin Amirudin, R., Sofield, T., & Mus, M. A. (2015). Influence of external environmental factors on the success of public housing projects in developing countries. *Construction Economics and Building*, 15(4), 30.
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2).
- Nursehah, U., Hasani, A., & Asmawati, L. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 2(2).
- Oktavian, Catur Nurrochman (2015). *Model-model pembelajaran IPS yang inovatif : tinjauan teoritis dan praktis untuk guru dan calon guru*. Bandung: Rizqi Press. hlm. 66. ISBN 978-602-9098-89-1
- Prabawa, D. G. (2012). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)*.
- Raibowo, S. (2017, November). *Pendekatan Problem Based Learning Pada Standar Kompetensi Menerapkan Budaya Hidup Sehat Pada Mata Pelajaran Penjasorkes*. In *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga* (Vol. 1, No. 1, pp. 262-273).
- Sholikah, E. S., & Kurniarum, A. (2014). Hubungan Interaksi Sosial Dengan Hasil Belajar Mk Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar Pada Mahasiswa Tingkat I Diploma III Kebidanan di Poltekkes Surakarta. *Jurnal Kebidanan*, 6(1).
- Sofyan, H. (2006). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek pada Bidang Kejuruan *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(2).
- Thomas, J. W., Mergendoller, J. R., & Michaelson, A. (1999). Project based learning for middle school teachers. *Middle School Journal*, 36(2), 28-31.

# PROSES, MODEL, STRATEGI PEMBELAJARAN DARING ERA *NEW NORMAL*

**Ahmad, S.Pd.I., M.Pd.I.**  
Universitas Alkhairaat Palu  
ahmadsajale@gmail.com  
Pendahuluan

Pandemi Covid-19, memiliki tantangan tersendiri dalam dunia pendidikan. Bukan saja hanya di Indonesia, namun dunia internasional mengalami hal serupa. Model dan strategi pembelajaran berubah drastis, guru, dosen, peserta didik (siswa, mahasiswa), lembaga pendidikan harus beradaptasi dan bergerak cepat dengan situasi yang terjadi. Suatu tantangan besar bagi dunia pendidikan di Indonesia bahkan Internasional.

Membenahi kualitas pembelajaran dalam suasana pandemi Covid-19 bangsa Indonesia tidak sendiri, namun hal serupa juga dialami oleh negara lain. Bangsa Indonesia menghadapi persaingan yang semakin ketat dengan bangsa-bangsa lain (Anwar Arifin, 2007). Meskipun demikian, pendidikan tetap mendapat perhatian penting. Mengapa? Karena, pendidikan itu sangat penting bagi manusia. Abdul Kadir, dkk mengemukakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan masyarakat dan pemerintah (Abdul Kadir, 2012). Argument tersebut sangat jelas dalam situasi bagaimanapun pendidikan tetap harus dilaksanakan.

Tetapi, sebagai seorang guru tentu saja tidak boleh berhenti berkeaktivitas. Sebagaimana ungkapan dari Iskandar Agung, bahwa: Kreativitas guru merupakan hal penting dalam pembelajaran (Iskandar Agung, 2010). Dari uraian tersebut jelas bahwa kreativitas guru menjadi sangat penting. Namun, hal itu belum cukup, tetapi perlu inovasi yang berkelanjutan. Sehingga, kesiapan melakukan model pembelajaran daring di era *new normal* terstruktur dan terencana.

Mengamati fenomena global dengan adanya pandemi Covid-19 tentu saja menuntut dunia pendidikan untuk terus berinovasi dibawah arahan pemerintah dan petunjuk Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sebagaimana penulis telah kemukakan di awal bahwa, permasalahan ini terjadi bukan hanya di Indonesia, namun Internasional.

Secara umum, diketahui bahwa, masalah yang terjadi bukan hanya dalam bidang ekonomi, perdagangan, namun yang paling merasakan dampak Covid-19 adalah sektor pendidikan. Meskipun demikian, pendidikan harus tetap berjalan dengan cara, strategi atau model yang dikembangkan. Pendidikan berlangsung terus menerus (Ahmad, 2020). Uraian tersebut memberikan penegasan bahwa meski suasana Covid-19 pendidikan harus tetap berproses.

Proses pembelajaran mengalami hambatan secara sistematis. Mulai dari model pengelolaan waktu, sarana, ataupun media pembelajaran. Efektifitas pembelajaran dari rumah dievaluasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Evaluasi belajar dari rumah dilakukan mulai dari Sabang sampai Merauke melalui enumerator/surveyor di tahun 2020. Dilapangan ditemukan berbagai kendala yang dihadapi oleh guru, peserta didik, orang tua saat melakukan proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19.

Meskipun, Pandemi Covid-19 melanda Indonesia dan dunia secara umum, namun proses pembelajaran sebagai amanat pendidikan tidak boleh terhenti. Ada tiga misi utama pendidikan yaitu pewarisan pengetahuan (*Transfer of Knowledge*), pewarisan budaya (*Transfer of Culture*), dan pewarisan nilai (*Transfer of Value*) (Syahidin, 2000). Dari ketiga hal tersebut harapannya ialah agar peserta didik memiliki sumber daya manusia yang berkualitas. Peserta didik adalah pewaris budaya bangsa yang kreatif (Arifuddin Arif, Emi Indra, 2014). Sangat jelas, bahwa peserta didik dan tenaga pendidik merupakan aset penting dalam pendidikan.

Pembelajaran di era *new normal* tidak bisa dipisahkan dari suasana atau peristiwa keberadaan Covid-19. Virus yang sangat berbahaya bahkan mematikan bagi manusia. Melalui informasi media massa dapat dibaca

informasi seputar virus tersebut. Sektor pendidikan pun pada proses pembelajaran menjadi terhambat dikarenakan proses pembelajaran yang kurang stabil disebabkan oleh pandemik Covid-19. Salah satu proses pembelajaran yang bersifat *komprensif* ialah model pembelajaran secara daring. Maka, muncul pertanyaan, bagaimana kesiapan model pembelajaran daring di era *new normal*?

Sebagaimana yang dikemukakan Faizah Adisty yang mengutip pendapat dari WHO bahwa: Negara yang akan menerapkan konsep *new normal* harus memiliki bukti bahwa penularan Covid-19 di wilayahnya telah mampu dikendalikan (Faizah Adisty, 2020). Model pembelajaran daring menggunakan aplikasi tertentu yang dipilih oleh tenaga pendidik (guru, dosen) melakukan pembelajaran. Pemilihan aplikasi pembelajaran berdasarkan kesepakatan antara tenaga pendidik (guru, dosen) dengan peserta didik (siswa, mahasiswa). Penulis mengamati tingkat kesulitan melakukan proses pembelajaran menggunakan aplikasi tentu saja berbeda-beda.

Butuh kesabaran, ketelitian untuk membimbing peserta didik (siswa, mahasiswa) dalam memperkenalkan aplikasi tersebut. Sehingga harapan untuk model pembelajaran daring dapat terwujud secara maksimal. Guru dan dosen pun diharapkan untuk terus mengasah keterampilan, *skill*, inovasi untuk mempersiapkan diri menerapkan model pembelajaran daring di era *new normal*. Sudah siapkah? Pertanyaan tersebut menarik untuk dianalisa, dicermati ataupun diteliti!.

## **A. Pembahasan**

### **1. Proses Pembelajaran di Era *New Normal***

Setelah mengikuti proses pembelajaran dimasa pandemi Covid-19 maka dapat dianalisa, dicermati hal apa saja yang perlu dievaluasi. Secara harfiah kata evaluasi dari bahasa Inggris *evaluation*; dalam bahasa Arab: *Al-Taqdir*, dalam bahasa Indonesia berarti *penilaian*" (Anas Sujiono, 2013). Evaluasi perlu untuk dilakukan, hal ini bertujuan meningkatkan proses, tujuan, manfaat pembelajaran lebih baik lagi. Sebab, pada prinsipnya proses pembelajaran memiliki kepentingan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui peserta didik.

Evaluasi yang dilakukan di atas pada prinsipnya sejalan dengan pikiran atau gagasan yang disampaikan oleh Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo yang mengutip pendapat dari Ki Hadjar Dewantara mengemukakan bahwa pendidikan berarti daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin dan karakter) pikiran, dan tumbuh anak (Hamzah B. Uno & Nina Lamatenggo, 2016). Dari sudut pandang pendapat tersebut menitikberatkan pada aspek pertumbuhan budi pekerti melalui kekuatan batin dan karakter. Adanya evaluasi karena ada proses pendidikan yang diharapkan mampu untuk membentuk pikiran dan karakter peserta didik.

Proses pembelajaran merupakan hal penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara. Pada situasi sulit sekalipun proses pembelajaran harus tetap dilakukan. Mengingat proses pembelajaran sangat penting untuk mencerdaskan umat manusia khususnya peserta didik (siswa, mahasiswa) sebagai aset bangsa dan negara. Proses pembelajaran di era *new normal* memiliki tantangan tersendiri untuk terus mengembangkan inovasi sesuai dengan kapasitas dan kualitas pendidikan.

Faktor pendukung dalam proses pembelajaran di era *new normal* yang patut diperhatikan ialah: kesiapan perangkat pembelajaran dan sumber daya manusia. Perangkat pembelajaran yang dimaksud adalah bahan atau alat yang perlu disediakan guna membantu kelancaran pembelajaran. Faktor sumber daya manusia pun tak boleh diabaikan. Sumber daya manusia yang dimaksud ialah keberadaan guru atau dosen sebagai pendidik, pengajar, pelatih, pembimbing, instruktur untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

Peserta didik berhak mendapatkan pengetahuan dari guru, dosen melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan secara maksimal melahirkan pengetahuan yang sangat baik. Salah satu pencapaian pengetahuan yang sangat baik oleh peserta didik ialah kemampuan guru maupun dosen untuk mentransfer ilmu pengetahuan melalui penguasaan materi yang sangat baik serta didukung oleh bahan atau media pembelajaran yang sesuai. Bahan/media pembelajaran

sesuai akan memudahkan peserta didik menerima pengetahuan dengan sempurna.

## **2. Model Pembelajaran Daring di Era *New Normal***

Saat pandemik Covid-19 muncul istilah baru dalam proses pembelajaran, yaitu belajar daring. Lantas apa yang dimaksud dengan belajar daring? Berikut ini penjelasannya: “Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal komputer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media aplikasi seperti *WhatsApp* (WA), telegram, instagram, aplikasi *zoom* ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda (Kemenag, diakses 2021).

Berdasarkan argumen tersebut dapat dipahami bahwa model pembelajaran daring ialah proses pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet dengan menggunakan aplikasi tertentu yang telah dipilih oleh guru maupun dosen.

Dalam model pembelajaran daring tak dapat dipisahkan dari kehadiran teknologi. Inovasi teknologi sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. *Technology and social media is an important part of today's society as more and more things become digital*” (Rebecca Finne and Lisa Larsson, 2020). Saat ini kehadiran teknologi memiliki peran penting untuk kehidupan manusia, termasuk melakukan proses pembelajaran. Mencermati uraian di atas, maka model pembelajaran daring di era *new normal* adalah sebuah keniscayaan.

Model pembelajaran daring di era *new normal* bertujuan untuk menyukseskan program kampus merdeka. Kampus merdeka merupakan wujud pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa (Nizam, 2020). Program kampus merdeka memiliki tujuan untuk mewujudkan proses pembelajaran di perguruan tinggi sesuai dengan perkembangan zaman.

Salah satu hal yang sangat penting untuk diperhatikan dalam model pembelajaran daring ialah manajemen kelas *online*. *Online classroom management is a developed version of classroom management*". (Zahrah, 2020). Manajemen kelas ini perlu untuk diperhatikan bagi tenaga pendidik maupun peserta didik serta orang tua. Pada prinsipnya hal ini memiliki tujuan yang sangat baik untuk dunia pendidikan. Semakin baik pendidikan suatu bangsa, semakin baik pula kualitas bangsa itu (Syaiful Sagala, 2013). Mengapa harus melibatkan orang tua? Sebab, ada saja celah bagi peserta didik untuk tidak mengikuti proses pembelajaran secara komprehensif. Misalkan, karena kesibukan orang tua, karena ajakan teman bermain, dll.

Proses pembelajaran harus terus dilaksanakan meski dalam situasi sulit apapun termasuk saat situasi Covid-19 melalui model pembelajaran daring (dalam jaringan).

### **3. *Study From Home*; Strategi Menuju Era *New Normal***

*Study from home* (belajar dari rumah) merupakan strategi untuk memasuki era *new normal*. Butuh persiapan dan pengawasan yang signifikan dari orang tua dan guru untuk peserta didik (siswa, mahasiswa). Terlepas dari kelebihan model pembelajaran daring pada proses pelaksanaannya, terdapat juga kelemahan-kelemahan yang tak bisa dihindari. Kelebihan-kelebihan model pembelajaran daring ialah:

- a. Meminimalisir jarak tempuh dari rumah ke sekolah, kampus.
- b. Memanfaatkan waktu untuk membantu orang tua di rumah.
- c. Dapat mengerjakan pekerjaan tanpa keluar rumah.
- d. Orang tua dapat mengawasi belajar peserta didik.

Namun, terlepas dari kelebihan yang dimiliki, menyimpan potensi kelemahan. Kelemahan yang dimaksud ialah:

- a. Peserta didik tidak mempunyai akses yang luas untuk bertanya kepada guru, dosen.
- b. Secara teknis, jaringan internet terkadang kurang stabil.
- c. Kuota, pulsa data internet cepat habis.

- d. Guru, dosen memiliki akses terbatas untuk memantau perkembangan belajar peserta didik (siswa, mahasiswa).

Terlepas dari pendapat atau analisis di atas, namun kemampuan guru untuk mengelola model pembelajaran daring adalah hal yang sangat penting. Mengapa demikian? Sebab guru merupakan tenaga pendidik yang memiliki kualifikasi melakukan proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, Pasal 8 sebagai berikut: "Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional (UURI, 2005).

Adapun hal-hal yang perlu dipersiapkan oleh tenaga pendidik (guru, dosen) dalam model pembelajaran daring adalah:

- a. Materi yang menarik peserta didik
- b. *Power point, slide, PPT* yang berkualitas.
- c. Bahasa/kalimat yang jelas.
- d. Berpenampilan menarik.
- e. Ketepatan waktu dalam memulai dan menutup pembelajaran.
- f. Menguasai materi dengan referensi yang terkini.

Dari uraian di atas, dapat dipahami bahwa hal tersebut tak lain karena kegiatan mengajar bagi guru, dosen adalah kegiatan untuk memberikan layanan secara maksimal. Kegiatan mengajar merupakan suatu kegiatan memberikan layanan belajar yang disadari dan direncanakan serta dipersiapkan oleh pendidik sebagai pengajar (Syaiful Sagala, 2010).

## **B. Penutup**

Model pembelajaran daring era *new normal* membutuhkan kesiapan tenaga pendidik untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuannya kepada peserta didik. Hal tersebut sesuai amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.

Proses pembelajaran merupakan hal penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara. Suasana pandemi Covid-19, tidak

menyurutkan semangat belajar, meskipun dilaksanakan dengan model, strategi yang berbeda dari biasanya. Proses pembelajaran berperan penting untuk mencerdaskan peserta didik (siswa, mahasiswa) sebagai penerus cita-cita perjuangan bangsa. Keterampilan, inovasi melalui proses pembelajaran di era *new normal*.

Model pembelajaran daring dan teknologi memiliki keterkaitan yang tak bisa dipisahkan. Inovasi teknologi sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. "*Technology and social media is an important part of today's society as more and more things become digital*" di era *new normal* yang juga era 4.0 memiliki harapan untuk dunia pendidikan, khususnya di Indonesia. *Study from home* (belajar dari rumah) merupakan strategi untuk memasuki era *new normal*. Butuh persiapan dan pengawasan yang signifikan dari orang tua dan guru untuk peserta didik (siswa, mahasiswa).

## Referensi

- Adisty, Faizah <http://lppm.unpam.ac.id/2020>, *Pembelajaran Yang Ideal Di Era New Normal*.
- Agung, Iskandar, 2010. *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru, Pedoman dan Acuan Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Pada Peserta Didik*, Cet, 1. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Ahmad,dkk, 2020. *Antologi Extraordinary Literasi Pendidikan, Nilai Pendidikan Dalam Bulan Ramadhan*, (Banten: Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia..
- Arif, Arifuddin, Emi Indra, 2014. *5 Rukun Pembelajaran Kurikulum 2013, Dilengkapi Dengan Contoh RPP Kurikulum 2013*, Cet, 1. Palu Barat: EnDeCe Press.
- Arifin, Anwar, *Profil Baru Guru & Dosen Indonesia*, Jakarta: Pustaka Indoesia & Pokja Dinas DPP PG, 2007.
- Finne, Rebecca and Lisa Larsson, 2020. *Designing for Continued Use of Digital Interfaces*, Department of Computer Science and Engineering Chalmers University Of Technology University Of Gothenburg, Gothenburg, Sweden.
- [https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/EfektivitasPembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19](https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/EfektivitasPembelajaranDaring%20di%20Masa%20Pandemi%20Covid%2019). Diakses tanggal 03 Januari 2021.

- Kadir, Abdul, dkk, 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan*, Cet, 1. Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.
- Lathifah, Zahra Khusnul & Fachri Helmanto, Novi Maryani, 2020. *The Practice of Effective Classroom Management in COVID-19 Time*, International Journal of Advanced Science and Technology Vol. 29, No. 7.
- Nizam, 2020. *Buku Saku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Tahun*.
- Sagala, Syaiful. *Administrasi Pendidikan Kontemporer*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Syahidin, 2000. *Menelusuri Metode Pendidikan Dalam Al-Qur'an*, Cet. 1, Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sudijono, Anas, 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Uno, Hamzah B. & Nina Lamatenggo, 2016. *Landasan Pendidikan*, Cet. 1. Jakarta : Bumi Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.



# STUDI LINGKUNGAN BERBASIS LITERASI

**Akhlis Nur Fu'adi, M.S.I.**

Guru di Lingkungan Kementerian Agama Kabupaten Pati  
anf.nurfuadi@gmail.com

## **A. Pendahuluan**

Manusia adalah makhluk terbaik yang Tuhan ciptakan, pada dirinya terselip pesan khusus dari Tuhan yaitu sebagai khalifah (*pemakmur bumi*) supaya kehidupan ini dapat berjalan seimbang, bersinergi dan harmoni. Manusia juga makhluk yang unik (*unique*) dan multidimensial, sehingga muncul predikat untuk manusia. Ketika manusia bersifat egosentris dan ingin memenuhi semua kebutuhan hidupnya, ia disebut sebagai *homo economicus* (makhluk ekonomi). Dalam diri manusia muncul naluri untuk hidup bersama dengan masyarakat (*gregariousnes*) serta bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, maka ia disebut *homo socius* (makhluk sosial). Agar potensi yang ada pada diri manusia dapat berkembang dengan baik, maka ia membutuhkan bimbingan pendidikan dari orang dewasa, sehingga ia disebut sebagai *homo educandum* (makhluk yang memerlukan pendidikan).

Pendidikan dan lingkungan merupakan proses integratif-kreatif-inovatif yang saling bersinergi. Pendidikan hadir di tengah-tengah lingkungan sosial dalam upaya untuk menumbuhkan benih-benih kedamaian, membangun peradaban dan menanamkan keadaban serta sebagai *problem solving* atas permasalahan yang dihadapi manusia. Sementara lingkungan memiliki pengaruh yang begitu besar sebagai daya pengubah kepribadian maupun karakter subjek didik. Alhasil, esensi dari pendidikan merupakan kebutuhan dasar yang dibutuhkan oleh setiap manusia dimanapun, kapanpun, dan dalam kondisi apapun.

Supaya subjek didik mampu beradaptasi dengan lingkungan alam maupun sosial nantinya, pendidik harus mampu menyiapkan bekal pengetahuan dan memberi porsi dalam pelibatan siswa secara aktif

di alam nyata, supaya subjek didik mengenal karakteristik, potensi, permasalahan dan minimal mampu meminimalisir serta mencari solusi permasalahan yang ada di sekitarnya. Beranjak dari uraian di atas, maka sangatlah penting menghadirkan lingkungan dalam proses pembelajaran di kelas (*school laboratory*) dan menghadirkan pendidikan ke lingkungan (*environment as a medium of learning*).

## **B. Konsepsi Pendidikan dan Lingkungan**

Pendidikan adalah proses belajar menjadi manusia seutuhnya, dengan mempelajari dan mengembangkan kehidupan (mikro-kosmos dan makro-kosmos) sepanjang hidup dalam mempelajari dan mengembangkan kehidupan ini, manusia diperantarai sekaligus membentuk kebudayaan (sistem nilai, sistem pengetahuan, dan sistem perilaku) sebagai hasil *daya* pikir, *daya* rasa, *daya* karsa, dan *daya* raga bersama yang membentuk lingkungan sosial yang mempengaruhi cara manusia berperilaku dan memaknai dunianya (Latif, 2020: 137). Secara sosiologis, pendidikan adalah sebuah warisan budaya dari generasi ke generasi, agar kehidupan masyarakat berkelanjutan dan identitas masyarakat itu tetap terpelihara (Syukur, 2017: 23).

Berdasar konsepsi pendidikan tersebut, pada hakikatnya kegiatan pendidikan berlangsung sepanjang hayat (*long life education*) melalui pewarisan budaya dari generasi ke generasi dengan mengarahkan subjek didik untuk memahami jagad kecil dan jagad besar sehingga terbangun cipta, rasa, dan karsa pada diri subjek didik. Dewasa ini, kemenarikan subjek didik terhadap kelas agaknya berkurang dan mulai digantikan oleh *smartphone* dan kelas maya. Disinilah pentingnya kehadiran pendidik yang perannya tidak akan mampu digantikan oleh kecanggihan teknologi manapun. Hal demikian, tergantung bagaimana seorang pendidik mengarahkan, membimbing, memotivasi, dan menghadirkan lingkungan dalam proses pembelajaran di sekolah (*school laboratory*) dan bekal ilmu pengetahuan dan keterampilan subjek didik yang diperoleh di sekolah, di bawa kedalam lingkungan sekitar untuk menumbuhkan jiwa kreatif-inovatif dan daya peka (*simpati-empati*) subjek didik terhadap fenomena

yang terjadi di sekitaran dengan bekal pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki.

Mengkaji lingkungan berarti mempelajari tentang semua habitat yang ada di dalamnya termasuk manusia, dan mempelajari tentang manusia itu sama saja belajar mengenal diri sendiri<sup>1</sup> dalam kaitannya sebagai subjek pendidikan, maupun makhluk individu yang cenderung egosentris dan makhluk sosial yang membutuhkan lingkungan di sekelilingnya. David Kaplan dan Albert A. Manners, dalam mengartikulasikan kata lingkungan (environmental) menyama-artikan dengan ciri-ciri atau hal-hal nampak yang menandai habitat alami: cuaca, flora dan fauna, tanah, pola hujan, dan bahkan ada tidaknya mineral di bawah tanah (Kaplan & Manners, 2012: 105). Konsep lingkungan menurut Kaplan dan Manner tersebut didasarkan pada pengertian lingkungan dalam perspektif ekologi-budaya. Lingkungan dalam pengertian yang luas, dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang berada di luar diri subjek didik, baik berupa biotik (hayati) maupun abiotik (non-hayati) yang semuanya ada hubungan kausalitas.

Berbagai problematik lingkungan, misalnya: pengangguran, kelangkaan sumber daya, perubahan iklim, polusi, bencana alam, dan ketidakadilan sosial, menandakan perlunya perubahan radikal dalam masyarakat kita. Untuk mewujudkan perubahan ini, semua sistem harus terintegrasi bahu membahu dalam menjawab tantangan global serta keterlibatannya dalam pembangunan tatanan dunia baru untuk mencapai kemakmuran dan kesejahteraan sosial dalam batas-batas ekologis tentunya<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Belajar mengenal diri sendiri ini juga salah satu anjuran Rasulullah Saw. Dalam salah satu Hadis, Rasulullah bersabda yang kurang lebih maksudnya sebagai berikut: "*barang siapa mampu mengenal nafs (jiwa) nya maka niscaya dia akan mengenal Tuhannya*". Sedianya kita mampu melihat, mengenali, memahami, dan memaknai diri sendiri sebagai makhluk individu yang ber-Tuhan dan makhluk sosial yang bermasyarakat sehingga terbentuklah masyarakat religius (*religious society*).

<sup>2</sup> Dalam mengemban misi sebagai khalifah (*pemakmur bumi*), manusia sebagai aktor utama. Hubungan manusia sebagai khalifah dengan lingkungan (*alam raya*) adalah hubungan kausalitas. Semua kerusakan yang terjadi di darat dan di laut disebabkan karena adanya peran antagonistik manusia itu sendiri. Secara eksplisit Alquran menyebutkan bahwa "*telah tampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan*

Sepanjang tahun 2020 bukanlah hal yang membahagiakan bagi kita bangsa Indonesia dan bangsa-bangsa di seluruh dunia. Adanya wabah global (Covid-19) berdampak radikal mengubah semua tatanan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara menuju era kenormalan baru (*new normal*). Banyak sudah kebijakan yang dibuat oleh pemerintah sebagai regulator dalam menghadapi dan mengatasi pandemi global ini, tak terkecuali kebijakan dalam bidang pendidikan yang menuntut semua pihak mulai dari Dinas Pendidikan, lembaga pendidikan (informal-formal), dan lingkungan sosial saling berkolaborasi untuk bertindak cepat-kreatif-inovatif supaya anak-anak tetap bisa belajar di tengah pandemi global ini.

Amin Abdulah (2020: 27) dalam menyikapi kondisi saat ini, mengartikan istilah “*act locally and think globally*” (*bertindaklah dan berbuatlah di lingkungan masyarakat sendiri menurut aturan-aturan dan norma-norma tradisi lokal serta berfikir, berhubungan, dan berkomunikasi dengan kelompok lain menurut cita rasa dan standar aturan etika global*). Dengan demikian, pendidikan sebagai upaya menanamkan perdamaian (*peacebuilding*), kebahagiaan (*happiness*) dalam jiwa subjek didik diharapkan dapat menumbuhkan keandalan khusus yang memungkinkannya memiliki sikap kepercayaan diri (*confidence*), dan adaptasi (*adaptation*), serta daya saing (*competitiveness*) yang berspektrum global.

Ditengah kesemrawutan (*chaos*) dan krisis global saat ini, nilai hidup yang diidam-idamkan oleh setiap orang adalah kebahagiaan<sup>3</sup> (*happiness*). Bagaimana menjalani hidup dalam kehidupan saat ini dengan rasa senang, gembira, bahagia, dan tidak cemas?. Oleh karenanya, nilai fundamental yang harus ditanamkan, dirawat, ditumbuhkan, dan selalu di *upgrade* oleh manusia, yaitu *iman*, *aman*, dan *imun* (IAI). *Iman* adalah keyakinan

---

*manusia; Allah menghendaki agar mereka merasakan sebagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar)”* (QS. ar-Ruum [30]: 41).

<sup>3</sup> Berdasar laporan bulanan Data Sosial Ekonomi yang dipublikasikan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), Indeks Kebahagiaan Indonesia tahun 2017 (sebesar 70,69) mengalami kenaikan dari tahun 2014 (68,28). Metode untuk mengukur Indeks Kebahagiaan 2017 meliputi: kepuasan hidup, perasaan (*affect*), dan makna hidup (*Eudaimonia*) (BPS, 2020: 181).

yang kokoh kepada Tuhan yang tertanam di dalam hati dan bersifat fluktuatif (tidak stabil). Keimanan merupakan pondasi utama umat beragama manapun, dengan keimanan diharapkan dapat melahirkan buah kebajikan dan kemanusiaan dengan standar agama. *Aman* adalah sebuah proses menuju kondisi damai dengan diri sendiri, orang lain, maupun lingkungan. Berkaitan dengan situasi pandemi Covid-19, kondisi damai ini dapat dicapai jika seorang individu dapat melaksanakan himbuan yang ditetapkan oleh pemerintah dengan mematuhi protokoler kesehatan, diantaranya jaga jarak (*physical distancing*), memakai masker, rajin cuci tangan, dan menyesuaikan dengan adaptasi baru (*new adaptation*). *Imun*, berkaitan dengan imunitas (*daya tahan tubuh*) dalam menangkal penularan Covid-19. Berbagai macam ajakan yang dilakukan oleh masyarakat, pemerintah, maupun *World Health Organization* (WHO) untuk menjaga daya imunitas tubuh, antara lain mengkonsumsi rempah-rempah, madu, berjemur pada pagi hari, dan lain-lain. Dengan demikian, daya tahan tubuh dapat disama-artikan dengan penyesuaian fisik dengan perubahan lingkungan yang ekstrem.

### C. Aplikasi Studi Lingkungan Berbasis Literasi

Tuhan membekali berjuta potensi yang ada pada diri manusia, tinggal bagaimana menggali, mengenali, memahami, mengembangkan, serta melatih potensi yang ada dengan arahan dan bimbingan orang dewasa (*pendidik*) sedini mungkin, supaya potensi tersebut dapat dimaksimalkan sebagai bekal manusia dalam menjalani kehidupannya sebagai warga masyarakat (*community*), warga negara (*citizen*), dan warga masyarakat global (*global citizen*) yang berkeadaban. Untuk memaksimalkan potensi. Yudi Latif (2020: 147) mengatakan bahwa kurikulum pendidikan harus memberi perhatian pada pelajaran membaca, menulis, menghitung (matematika), memikir (logika, filsafat), bicara, meneliti, mengenali hukum alam (sains), dan ruang hidup (geografi). Selanjutnya, dalam mempersiapkan masyarakat global, Mahfud Junaedi (2020: 354) pada risetnya mengatakan bahwa globalisasi mempersyaratkan kepada siapapun yang ingin berperan serta aktif di dalamnya untuk menguasai ilmu pengetahuan dan juga teknologi. Globalisasi telah melahirkan sebuah era baru yaitu *knowledge based society*.

Literasi adalah kemampuan membaca dan menulis menggunakan bahasa dan keberfungsian penalaran diskursif (Latif, 2020: 254). Pembelajaran dengan pendekatan lingkungan dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu:

1. Membawa peserta didik ke lingkungan untuk kepentingan pembelajaran. Hal ini bisa dilakukan dengan metode karyawisata, metode pemberian tugas dll.
2. Membawa sumber-sumber dari lingkungan ke sekolah untuk kepentingan pembelajaran. Sumber tersebut bisa sumber asli (narasumber), tapi bisa juga sumber tiruan, seperti model, gambar, dan sebagainya (Mulyasa, 2014: 213).

Indonesia perlu mengambil nilai baru sistem pendidikan dari negara yang sudah maju sistem pendidikannya, tentu saja yang selaras dengan visi transformatif bangsa. Salah satunya adalah sistem pendidikan di Jepang, yang sangat menitikberatkan pada pembangunan sumber daya manusia (SDM) melalui kurikulum. Fatah Syukur (2017: 153-154) dalam risetnya di Jepang menemukan bahwa:

“Proses pembelajaran di Jepang lebih menekankan pada *problem solving* dan hidup mandiri. Anak-anak dibiasakan untuk meneliti. Dalam proses pembelajaran, guru menanyakan suatu materi yang bersifat problematik, baik dalam pembelajaran sains maupun sosial, kemudian para siswa diminta untuk menanggapi. Tanggapan itu terus didiskusikan sampai pada suatu kesimpulan. Dalam hal ini proses pemecahan masalah lebih diutamakan dari pada hasil kerja. Melalui praktik di laboratorium atau alam nyata, mereka juga dibiasakan dengan penulisan dan penemuan hal-hal yang kreatif dan inovatif”.

Ditengah krisis global sekarang ini, nilai utama proses pendidikan adalah interaksi sosial, kemandirian, kesadaran menjaga kebersihan dan kesehatan serta kebahagiaan (*happiness*). Dalam studi lingkungan, pembelajaran didesain sesuai dengan karakteristik kearifan lingkungan setempat yang dapat memberi pengalaman belajar yang bermakna bagi subjek didik. Relasi antara pendidikan serta lingkungan berfokus pada interaksi antara manusia, masyarakat, dan alam. Lingkungan sekitar sebagai media belajar bagi subjek didik, harus menyediakan ruang yang religius, aman, nyaman, kondusif, dan damai. Sementara sekolah sebagai

laboratorium, merupakan kunci kesuksesan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Iklim sekolah yang sehat, dapat menumbuhkan semangat belajar subjek didik. Sebaliknya, iklim sekolah yang tidak sehat dapat membuat kejenuhan, bahkan kemalasan belajar subjek didik.

Dengan melibatkan subjek didik pada lingkungan masyarakat sekitar melalui aktivitas pengindraan, komunikasi, pencatatan hal yang ditemui, *problem solving* (pemecahan masalah) dan mitigasi, demikian akan memberikan makna belajar yang amat dalam bagi subjek didik. Penglihatan adalah alat untuk mendidik/melatih kecerdasan pikiran<sup>4</sup>. Sedang pendengaran mempunyai daya pengaruh lebih dalam lagi terhadap perasaan. Karenanya untuk melatih perasaan perlu sekali latihan halusnya pendengaran dengan olah suara (Latif, 2020: 151-152).

Sedangkan menurut Mahfud Junaedi (2019: 250) pada kajiannya menyimpulkan:

“Berbicara dengan tutur kata yang runtut dan baik, membaca dengan tepat dan proporsional, menulis dengan bahasa yang baik dan benar, serta mendengarkan dengan cara yang baik merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Hendaknya setiap siswa menguasai keempat aspek tersebut”.

Keempat aspek tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran apapun, misalnya pada lingkungan masyarakat agraris, pegunungan, pesisir, maupun perkotaan, kompetensi tujuan pembelajaran yang ada keterhubungan dengan kehidupan lingkungan masyarakat tersebut akan sangat menarik subjek didik. Kegiatan tersebut biasa disebut dengan *field trip* (karyawisata), yaitu suatu kunjungan ke suatu tempat di luar kelas yang dilaksanakan sebagai bagian integral dari seluruh kegiatan akademis dan terutama dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Syukur, 2005: 114). Walaupun dalam *field trip* tersebut sekedar mengajak subjek didik jalan-jalan meyusuri hamparan hijaunya ladang

---

<sup>4</sup> Dalam risetnya, Nurcholis Majid (2020: 203) menyimpulkan, manusia mempersepsi kebenaran dan realitas melalui persepsi inderanya (*hiss*), baik eksternal (*zhahir*) dan internal (*bathin*). Melalui persepsi-persepsi indera eksternalnya manusia mengerti realitas langsung yang memberinya data untuk persepsi-persepsi internalnya melalui proses penalaran (*nazhar*) atau perenungan (*tafakkur*).

pertanian, ke kebun, melihat gunung, sungai, atau melihat pengairan sawah, demikian itu akan menumbuhkan daya imajinatif-kreatif subjek didik<sup>5</sup>.

Studi lingkungan dapat diaplikasikan dengan membawa isu-isu aktual permasalahan lingkungan, baik dari fakta keseharian peserta didik, antara lain: banjir, tanah longsor, gempa bumi, polusi, perubahan iklim, sumber daya air (hidrologi<sup>6</sup>), atau isu-isu aktual dari media massa, internet, sebagai bahan kajian diskusi di dalam kelas dengan tujuan untuk menumbuhkan daya kreatif-inovatif serta simpati-empati peserta didik. Dalam risetnya di Jepang, Fatah Syukur (2017: 66) mengatakan bahwa: “Salah satu ciri khas SMA Cigusa adalah *Reading Session* yang diperuntukkan untuk kelas 1 dan 2. Pada kegiatan ini masing-masing kelas dianjurkan untuk memilih satu buku yang akan didiskusikan bersama dalam kelas. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memberikan pemahaman yang luas dan saling pengertian antar siswa dalam mengeluarkan pendapat.

Langkah-langkah studi lingkungan berbasis literasi dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Menghubungkan proses pembelajaran di kelas dengan aktifitas masyarakat di lingkungan sekolah.
2. Guru menyusun proyek (potensi lingkungan-pemanfaatan, atau permasalahan-*problem solving*-mitigasi).
3. Aktifitas yang dilakukan oleh siswa;

---

<sup>5</sup> Berdasarkan hasil kajiannya, Syafaatun Almirzanah (2020: 102-107) menunjukkan bahwa adanya alam semesta merupakan penampakan diri Tuhan melalui tanda-tanda ciptaan-Nya. Melalui dan di dalam cinta-Nya Tuhan membuat alam menjadi ada dan mempunyai tujuan. Tuhan menciptakan alam semesta dari keinginan atau “*Cinta-Nya*” untuk dikenal melalui esensi nama-Nya yang terindah (*asmaul husna*).

<sup>6</sup> Air merupakan sumber daya terbarukan (*renewable*), akan tapi keberadaannya sangat krusial bagi kehidupan makhluk hidup. Dari keseluruhan jumlah air di dunia, hanya kurang dari 1 persen saja air yang dapat langsung dikonsumsi (minum) oleh manusia. Dalam Forum Air Dunia II (*World Water Forum*) di Den Haag pada Maret 2020, disampaikan bahwa Indonesia masuk kategori negara sepuluh besar yang memiliki sumber daya air terbarukan. Namun demikian, pada tahun 2025, Indonesia diprediksi sebagai salah satu negara yang akan mengalami krisis air (Andianti, Mardiyah, & Purba, 2020: 24).

- a. Pengamatan (observasi) secara langsung terhadap potensi atau permasalahan lingkungan sekitar (potensi sumber daya alam, kebersihan lingkungan, kesehatan dll).
  - b. *Interview* (wawancara) dengan orang-orang terdekat (keluarga) atau tokoh masyarakat yang kompeten.
  - c. Dokumentasi riset sebagai bahan pelaporan.
  - d. Membuat catatan, menulis ide-ide, atau cerita.
  - e. Mencari sumber atau bahan referensi
  - f. Pelaporan dan presentasi
4. Evaluasi, untuk mengetahui perkembangan dan hasil belajar siswa.

Dalam melibatkan subjek didik di lingkungan sekitar sebagai bagian dari pembiasaan riset adalah selalu mengedepankan akhlakul karimah, kedamaian, toleran, berfikir kreatif dan inovatif, serta *problem solving*, dan hindarilah isu-isu sensitifitas yang dapat memicu konflik antar suku, agama, ras, dan antar golongan (SARA).

## Penutup

Pendayagunaan lingkungan sebagai wahana belajar, sebetulnya sudah lama disosialisasikan pada kurikulum 2013. Akan tapi, selalu saja ada hal baru jika kegiatan belajar-mengajar menjadikan lingkungan sekitar sebagai media dalam proses pembelajaran, baik yang berkaitan dengan potensi-pemanfaatan maupun *problem solving* dan mitigasi.

Adanya pandemi global seperti saat ini, merupakan momentum untuk merekatkan kembali dan mengintegrasikan antara lembaga keluarga, pendidikan formal, serta masyarakat, supaya saling berkolaborasi dalam mensukseskan tujuan pendidikan nasional. Ditengah krisis global, nilai utama proses pendidikan adalah interaksi sosial, kemandirian, menjaga kebersihan, kesehatan, serta selalu dalam kebahagiaan dan kedamaian dalam menjalani kehidupan ini.

Ada empat aspek kompetensi utama literasi yaitu 1) berbicara (*speaking*), 2) membaca (*reading*), 3) menulis (*writing*), dan 4) mendengarkan (*listening*). Keempat aspek tersebut, dapat diaplikasikan

pada semua proses pembelajaran, tak terkecuali pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dalam rangka menyiapkan subjek didik sebagai warga masyarakat global, subjek didik perlu dibekali dengan keterampilan menghitung (numerik), dibiasakan meneliti, dan penguasaan sains dan teknologi.

Studi lingkungan berbasis literasi pada prinsipnya mengajak subjek didik untuk berfikir kreatif-inovatif dengan mengenali lingkungan di sekitarnya yang ada keterhubungan dengan tujuan pembelajaran. Baik dari fakta keseharian, misalnya banjir, tanah longsor, gempa bumi, polusi, perubahan iklim, dan hidrologi, yang dapat di eksplor subjek didik melalui riset di alam nyata, atau isu-isu aktual dari media massa, dan internet sebagai bahan kajian di dalam kelas.

Melalui riset lingkungan, subjek didik dapat memaksimalkan potensi yang ada pada dirinya, diantaranya penginderaan, pendengaran, dan komunikasi, sehingga diharapkan subjek didik memiliki keterampilan (*life skill*), mampu beradaptasi, dan sebagai *problem solving* terhadap potensi dan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar.

Semoga tulisan ini ada kemanfaatan yang dapat dipetik oleh siapapun yang membacanya. Jika ada kekeliruan, itu semata-mata dari penulis. Akhirnya, hanya Allah lah yang mengetahui dan sumber dari segala kebenaran.

## Daftar Pustaka

- Abdullah, A. M. (2020). *Multidisiplin, Interdisiplin, & Transdisiplin; Metode Studi Agama & Studi Islam di Era Kontemporer*. Yogyakarta: IB Pustaka.
- Almirzanah, S. (2020). *Ketika Umat Beriman Mencipta Tuhan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Al-Qur'an al-Karim dan Terjemah Bahasa Indonesia, (1427 H). Kudus: Menara Kudus.
- Andianti, R., Mardiyah, S., & Purba, W. S. (2020). *Statistik Lingkungan Hidup Indonesia 2020*. Jakarta: BPS-Statistics Indonesia.
- BPS. (2020). *Laporan Bulanan: Data Sosial Ekonomi*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.

- Junaedi, M. (2019). *Paradigma Baru Filsafat Pendidikan Islam (Edisi Kedua)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Junaedi, M. (2020). *Madrasah Pesisir (Identitas dan Adaptasi di Tengah Arus Globalisasi)*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Kaplan, D., & Manners, A. A. (2012). The Theory of Culture. In L. Simatupang, *Teori Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Latif, Y. (2020). *Pendidikan Yang Berkebudayaan; Histori, Konsepsi, dan Aktualisasi Pendidikan Transformatif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Madjid, N. (2020). Ibn Taymiyah on Kalam and Falasifah: Problem of Reason and Revelation in Islam. In Z. Rofiqi, *Ibnu Taimiyah (Tentang Kalam dan Falsafah)*. Jakarta: Nurcholish Madjid Society (NCMS).
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syukur, F. (2005). *Teknologi Pendidikan*. Semarang: RaSAIL Kerjasama Dengan Walisongo Press.
- Syukur, F. (2017). *Menengok Manajemen Pendidikan Sekolah di Jepang*. Palembang: NoerFikri.



***BEST PRACTICE***  
**MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK  
PADA MATA KULIAH DESAIN PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN NON FORMAL (PNF)**

**Mintarsih Arbarini**

**All Fine Loretha**

Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Semarang, Indonesia  
arbarini.mint@mail.unnes.ac.id  
allfineloretha2904@gmail.com

**ABSTRAK**

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang direkomendasikan dalam implementasi kurikulum merdeka belajar kampus merdeka. Pembelajaran berbasis proyek bertujuan untuk melengkapi mahasiswa dengan keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, bekerja secara kolaboratif, dan komunikasi interpersonal. Mata Kuliah Desain Pembelajaran PNF di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah UNNES menerapkan model pembelajaran ini agar mahasiswa mampu dan memiliki strategi dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek dalam konteks penerapan di dunia nyata kehidupannya. Model pembelajaran ini menekankan pada adanya pemaknaan terhadap apa yang dipelajari melalui proyek pembelajaran. Pada mata kuliah ini pembelajaran berbasis proyek dilaksanakan melalui 6 tahapan utama yaitu pengenalan masalah, mendesain perencanaan proyek, penyusunan jadwal proyek, pelaksanaan dan monitoring proyek, uji hasil dengan presentasi proyek, evaluasi dan refleksi. Hasil proyek yang dibuat mahasiswa dalam mata kuliah ini meliputi laporan observasi awal, proposal desain pembelajaran yang sesuai dengan hasil observasi awal, materi pembelajaran, dan desain evaluasi pembelajaran. Pembelajaran ini membantu mahasiswa untuk mengembangkan wawasan, kemandirian,

dan menjadi pembelajar seumur hidup. Hasil akhir pembelajaran proyek pada mata kuliah desain pembelajaran PNF para mahasiswa mampu mendesain berbagai program PNF yang ada di masyarakat dalam bentuk laporan yang telah diuji berdasarkan tahapan proyek yang direncanakan.

**Keywords:** *Pembelajaran Berbasis Proyek, Desain Pembelajaran PNF*

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan abad 21 sebagai masa transisi dunia (*shifting era*), terjadi perubahan secara masif di hampir setiap lini kehidupan. Berkembangnya teknologi dan industri menyebabkan manusia perlu beradaptasi dalam paradigma berpikir baru (Kim, Raza, & Seidman, 2019; Maida, 2011). Pendidikan tinggi harus memenuhi kebutuhan saat ini untuk mengantisipasi tren yang muncul dan tantangan ke depan. Saat ini, pendidikan tinggi dituntut melengkapi lulusannya dengan berbagai keterampilan, khususnya keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, bekerja secara kolaboratif dan komunikasi interpersonal.

Program Studi Pendidikan Luar Sekolah merupakan salah satu program studi di Universitas Negeri Semarang yang menghasilkan tenaga kependidikan akademik-profesional yang memiliki kemampuan menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi di dalam pengelolaan lembaga dan program pendidikan serta memberdayakan masyarakat di luar sistem pendidikan persekolahan, baik dalam kualitas maupun relevansinya dengan kebutuhan pembangunan. Sebagai upaya mewujudkan kemampuan para alumninya, terdapat mata kuliah Desain Pembelajaran PNF. Mata kuliah ini mengkaji tentang landasan ilmiah desain pembelajaran, konsep pendidikan nonformal, andragogi, merancang pembelajaran, menciptakan iklim belajar, identifikasi dan diagnosis kebutuhan belajar, merumuskan tujuan pembelajaran, merancang pengalaman belajar, mengelola kegiatan belajar dan pembelajaran PNF, evaluasi pembelajaran, dan menyusun desain pembelajaran PNF.

Mata kuliah Desain Pembelajaran PNF banyak membahas pendekatan-pendekatan baru dalam dunia pendidikan. Pendidikan tradisional sangat menekankan pada pentingnya penguasaan bahan pelajaran. Menurut

konsep ini rasio ingatanlah (kognitif) yang memegang peranan penting dalam proses belajar di sekolah (Machmud; 1990). Pembelajaran yang hanya menekankan pada bidang kognitif dan menjadikan mahasiswa sebagai objek pembelajaran sudah dirasa tidak relevan lagi. Saat ini, pendekatan pembelajaran diarahkan menuju pendekatan yang *student centre*. Pendidik saat ini memiliki tugas utama untuk menjadi fasilitator yang menstimulus berkembangnya aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sesuai dengan bakat dan potensi pembelajar. Salah satu pembelajaran yang sesuai untuk menjawab tantangan global dan permasalahan yang ada dan telah diaplikasikan dalam mata kuliah ini adalah melalui pembelajaran berbasis proyek (PBP).

Pembelajaran berbasis proyek bertujuan untuk membantu mahasiswa mengembangkan wawasan, kemandirian dan menjadikan mahasiswa sebagai pembelajar seumur hidup (Boss & Krauss, 2007). PBP berpusat pada mahasiswa, dimana mereka memiliki kendali atas apa yang mereka pelajari, bagaimana mereka belajar, dan bagaimana mereka mengekspresikan pembelajaran mereka dengan tetap berpatokan pada tujuan pembelajaran yang telah disusun. Hal inilah yang mendasari penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Desain Pembelajaran PNF.

## **B. Pembahasan**

### **1. Konsep Pembelajaran Berbasis Proyek**

Pembelajaran berbasis Proyek (PBP) adalah model pembelajaran yang menekankan pada adanya pemaknaan terhadap apa yang dipelajari melalui proyek pembelajaran. Proyek bersifat kompleks, berdasarkan pada pertanyaan atau masalah yang menantang, melibatkan mahasiswa untuk merancang, menyelesaikan masalah, membuat keputusan atau menginvestigasi aktivitas. Pengajar/dosen memberikan kesempatan mahasiswa untuk bekerja secara otonom dengan tambahan waktu dan menghasilkan produk yang nyata (Thomas; 2000). PBP memusatkan pada pengalaman belajar dan keaktifan mahasiswa secara utuh.

Thomas (Wina, 2009) menyatakan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada

pendidik untuk mengolah kegiatan belajar di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Proyek mendorong terjadinya pengalaman belajar sampai pada tingkat yang signifikan karena mengutamakan otonomi, pilihan, waktu kerja, dan tanggung jawab mahasiswa. Proyek bersifat otentik karena topik, tugas dan peranan yang dimainkan dalam konteks dunia nyata. Proyek yang dimaksudkan disini adalah sebuah tugas yang memerlukan eksplorasi mendalam terkait suatu topik atau masalah untuk dicari solusinya.

PBP dipercaya sebagai suatu ide atau gagasan yang dapat melatih mahasiswa menguasai aspek-aspek penting dari komunikasi efektif, pemahaman mendalam, dan berpikir analisis serta pengetahuan dan nilai-nilai yang dikehendaki. PBP sebagai strategi pembelajar nyata. Dalam pembelajaran ini mahasiswa merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek dalam konteks implementasinya di dunia nyata (Dickson, 1998). Pembelajaran berbasis proyek bertujuan agar mahasiswa mengembangkan kebermaknaan dari apa yang mereka pelajari.

*Buck Institute for Education* (2000) mendefinisikan pembelajaran berbasis proyek sebagai 'model' pembelajaran sistematis yang melibatkan mahasiswa untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses penyelidikan yang disusun berdasarkan pertanyaan yang kompleks dan *real* serta produk atau luaran tugas yang dirancang sesuai dengan kurikulum. Pembelajaran berbasis proyek menantang mahasiswa untuk mengakui peran mereka sebagai peserta didik yang terlibat dalam mengkonstruksi pengetahuan (Maida, 2011). Aktivitas pembelajaran antara siswa dan guru dapat dipahami sebagai dialog, dan ciri khas dari pembelajaran berbasis proyek. Pembelajar juga dapat memaknai pengetahuan yang mereka dapat melalui tanggapan orang lain (termasuk orang tua, saudara kandung, dan teman sebaya) terkait dengan proyek yang mereka kerjakan.

Pembelajaran berbasis proyek berfokus pada pembangunan 'komunitas praktik' (Wenger, 1998) di antara siswa, guru, dan orang-orang di luar lingkungan sekolah. Lingkungan masyarakat atau permasalahan konkret berperan sebagai jaringan kolaboratif untuk melakukan penyelidikan bersama, berfokus pada pembelajaran dan

pengembangan kapasitas. Mereka terlibat dalam berbagai pemberian pengetahuan, mengembangkan keahlian, dan memecahkan masalah di bidang tertentu.

(Thomas, 2000) mendeskripsikan karakteristik pembelajaran berbasis proyek meliputi: 1) Proyek dalam PBP menekankan pada esensi dari kurikulum dan pusat strategi pembelajaran dengan konsep utama dipelajari dari proyek. 2) Proyek difokuskan pada pertanyaan atau masalah yang menantang mahasiswa untuk berjuang menguasai konsep dan prinsip dari disiplin yang dipelajari. 3) Proyek melibatkan proses investigasi konstruktif, mengarah pada tujuan, proses inkuiri, membangun konsep dan resolusi, 4) Proyek memberikan otonomi, kemandirian, tanggung jawab, kebebasan memilih, dan memutuskan kepada mahasiswa. 5) Proyek bersifat realistis dalam aktivitas mahasiswa.

## **2. Dasar Teori Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP)**

Pembelajaran berbasis proyek berpusat pada pembelajar dengan memberikan kesempatan untuk melakukan eksplorasi dan investigasi mendalam terkait suatu masalah atau fenomena sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan dan menghasilkan karya yang merepresentasikan hasil belajar. Teori belajar utama sebagai dasar teori pembelajaran berbasis proyek adalah teori belajar kognitif-konstruktivisme dan teori belajar berbasis pengalaman. Teori perkembangan kognitif Piaget (1952) meletakkan dasar-dasar tentang bagaimana cara membuat pembelajaran menjadi bermakna sesuai tahap perkembangan kognitif seorang individu. Dalam hal ini, Piaget juga mengkonfirmasi pentingnya pendekatan konstruktivis pendidikan, dimana mahasiswa membangun pengetahuan atas dasar pengalaman yang dimiliki dengan bertanya, melakukan investigasi, berinteraksi dengan orang lain, dan kemudian merefleksikan pengetahuannya.

Teori Vygotsky dalam teori belajar konstruktivis lebih menitikberatkan interaksi dari faktor-faktor interpersonal (sosial), kultural-historis, dan individual sebagai kunci dari perkembangan manusia (Schunk, 2012). Dalam kaitannya dengan model pembelajaran berbasis proyek, proyek yang akan dibuat perlu menitikberatkan

pada permasalahan-permasalahan yang berasal di lingkungan sosial. Mahasiswa dapat memecahkan berbagai masalah tertentu hanya ketika mereka berinteraksi dengan pendidik dan bekerja sama dengan rekan sejawat. Begitu aktivitas pemecahan masalah mahasiswa telah diinternalisasi, masalah yang awalnya dipecahkan di bawah bimbingan dan kerja sama dengan orang lain dapat ditangani secara independent. Proses konstruk pengetahuan akan terjadi secara alami setelah terjadi integrasi antara teori dan praktik di lapangan.

Aktivitas belajar dalam teori konstruktivisme meliputi: eksplorasi (menentukan tujuan dan merancang aktivitas), artikulasi (menyajikan apa yang dilakukan, alasan, dan strategi), dan refleksi (menganalisis kinerja yang sudah dipelajari). Prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivis menurut Driscoll (2000) meliputi: 1) melibatkan mahasiswa dalam aktivitas nyata, 2) negosiasi sosial bagian penting proses belajar, 3) kolaboratif dan terlibat pengkajian multiperspektif hal yang dipelajari, 4) pendidik bertugas menentukan tujuan dan mengatur proses belajar, 5) mendorong mahasiswa untuk merefleksikan apa dan bagaimana sesuatu dipelajari.

Teori belajar berbasis pengalaman yang dikembangkan oleh John Dewey juga turut serta menjadi landasan teoritis model pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran akan lebih memiliki makna dan kesan apabila pengetahuan tersebut berasal dari pengalaman-pengalaman yang dialami. Sehingga pembelajaran berbasis proyek selalu mengkoneksikan antara proyek yang dibuat dengan kehidupan dan interaksi manusia.

### **3. Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Desain Pembelajaran PNF**

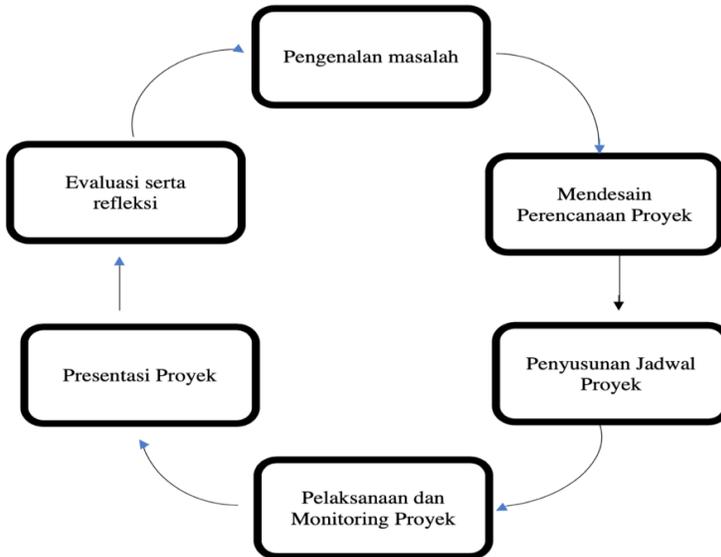
Secara umum capaian kompetensi pembelajaran yang hendak dicapai dalam matakuliah desain pembelajaran PNF, mahasiswa: 1) mampu melakukan pengkajian dan pengembangan model-model lembaga, program, pembelajaran, penyuluhan dan pemberdayaan masyarakat, dan pekerjaan sosial yang inovatif dengan berlandaskan pada kaidah-kaidah ilmiah. 2) mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi, pengembangan diri, dan pembelajaran yang

mendidik. 3) mampu menyusun desain pembelajaran berdasarkan strategi yang telah dipilih. 4) mampu beradaptasi, dan menunjukkan etos kerja serta sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahlian pendidikan nonformal secara mandiri.

Kompetensi-kompetensi yang sebelumnya dijabarkan tersebut kemudian diramu dalam model pembelajaran berbasis proyek yang menurut Bell (2010) bahwasanya PBP memberikan kesempatan mahasiswa untuk: 1) belajar mandiri dengan merencanakan mengorganisir proyeknya sendiri (belajar bertanggung jawab, mandiri, disiplin dan akuntabel), 2) mengembangkan belajar sosial esensial seperti komunikasi, negosiasi dan kolaborasi, 3) mengembangkan motivasi intrinsik karena mengerjakan sesuatu sesuai dengan minatnya.

Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan pada Mata Kuliah Desain Pembelajaran PNF diadopsi dari *Buck Institute of Education* (2007) yang didalamnya memuat lima tahap yaitu: (1) mengidentifikasi pertanyaan proyek, (2) perumusan strategi perancangan proses dalam proyek, (3) perancangan produk, (4) proses pembuatan produk, (5) presentasi dan evaluasi. Pada langkah-langkah ini selanjutnya dimodifikasi pelaksanaannya melalui 6 tahapan utama yakni Key Question (Pengenalan masalah), Mendesain Perencanaan Proyek, Penyusunan Jadwal Proyek, Pelaksanaan dan Monitoring Proyek, Uji hasil (Presentasi Proyek) dan Evaluasi serta refleksi.

Langkah-langkah pembelajaran proyek dalam mata kuliah desain pembelajaran PNF dapat digambarkan berikut ini:



Gambar 1. Bagan Pembelajaran Berbasis Proyek Mata Kuliah Desain Pembelajaran PNF

Berdasarkan pada Bagan di atas, berikut ini penjelasan dari masing-masing tahapan sebagai berikut:

a. Pengenalan Masalah

Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang (*start with the big question*). Pembelajaran dimulai dengan sebuah pertanyaan *driving question* yang dapat memberi penugasan pada mahasiswa untuk melakukan suatu aktivitas. Topik yang diambil sesuai dengan realita dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pada praktik pembelajaran, dosen melakukan presentasi dan diskusi kelompok terlebih dahulu terkait dengan materi-materi yang mendasari konsep dalam Mata kuliah Desain Pembelajaran PNF. Sebagai contohnya pada materi pembelajaran tentang model-model desain pembelajaran PNF. Selanjutnya, dalam satu aktivitas pembelajaran, dosen bertanya terkait permasalahan-permasalahan seputar pembelajaran di bidang nonformal yang ada di lingkungan tempat tinggal. Khususnya pada permasalahan saat situasi pandemik Covid-19 melanda. Mahasiswa diminta untuk melakukan observasi

di lingkungan tempat tinggal terkait dengan “*big question*”. Kegiatan Observasi lapangan bertujuan untuk melatih kepekaan sosial mahasiswa dan kemampuan analisis situasi lapangan di bidang pembelajaran PNF.

b. Desain Perencanaan Proyek

Desain perencanaan proyek (*design a plan for the project*). Setelah mahasiswa mempelajari berbagai desain yang telah dijelaskan oleh dosen, mahasiswa dipersilakan untuk memilih atau mengadopsi desain yang sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan. Perencanaan dilakukan secara kolaboratif dan didiskusikan bersama antara dosen dengan mahasiswa. Dengan demikian diharapkan tumbuhnya rasa partisipasi mahasiswa atas proyek yang akan diterapkan. Kegiatan perencanaan dilakukan dengan membahas rencana proyek yang akan didesain, aturan proyek, lokasi proyek, aturan pengerjaan, dan merencanakan komponen-komponen semua proyek sampai pada penilaian proyek.

c. Penyusunan Jadwal Aktivitas (*create a schedule*).

Dosen dan mahasiswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Waktu penyelesaian proyek harus jelas, dan mahasiswa diberi arahan untuk mengelola waktu yang ada. Dosen membiarkan mahasiswa untuk menggali sesuatu yang baru, akan tetapi pendidik juga harus tetap mengingatkan apabila aktivitas mahasiswa melenceng dari tujuan proyek.

d. Pelaksanaan dan Monitoring Proyek

Mengawasi jalannya proyek (*monitor the students and the progress of the project*). Dosen bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas mahasiswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi mahasiswa pada setiap proses. Dengan kata lain, dosen berperan sebagai mentor bagi aktivitas mahasiswa. Pendidik mengajarkan kepada mahasiswa bagaimana bekerja dalam sebuah kelompok. Setiap mahasiswa dapat memilih perannya masing masing dengan tidak mengesampingkan kepentingan kelompok. Kegiatan monitoring dilakukan secara online

melalui platform percakapan daring. Dimana dosen dan mahasiswa melakukan bimbingan online terkait dengan proyek.

e. Presentasi Proyek

Presentasi proyek ini sebagai kegiatan penyampaian laporan proyek di depan teman-temannya sebagai salah satu bentuk komunikasi. Penyampaian presentasi dilakukan secara berurut/sistematis, melatih mahasiswa menyampaikan kata dan kalimat yang diungkapkan secara baik dan benar, dan tidak terjadi kesalahan dalam penyampaiannya. Kegiatan presentasi proyek ini dilakukan dengan cara tiap kelompok secara perwakilan mempresentasikan hasil proyek yang telah dilakukan sesuai dengan pembagian kelompok dan kesepakatan presentasi.

f. Evaluasi dan Refleksi

Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*). Penilaian dilakukan untuk membantu Dosen dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing masing mahasiswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai oleh mahasiswa, serta membantu dosen dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. Penilaian dilakukan melalui presentasi proyek secara berkelompok. Evaluasi (*evaluate the experience*). Pada akhir proses pembelajaran, Dosen dan mahasiswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini, mahasiswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

#### **4. Dampak Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Desain Pembelajaran PNF**

Pengalaman belajar mahasiswa selama pelaksanaan model pembelajaran *project based learning* meliputi: 1) mahasiswa diajak untuk peduli terhadap masalah-masalah di lingkungan sekitar dalam kehidupan mereka sehari-hari, 2) mahasiswa berlatih untuk peka pada lingkungan, belajar mencari pertanyaan esensial, 3) mahasiswa berlatih berpikir

logis, kritis, dan 4) mahasiswa berpikir secara operasional tentang detail pekerjaan yang harus dilakukan, 5) mahasiswa berpikir asosiatif dengan menghubungkan satu aspek pekerjaan dengan pekerjaan lainnya, berpikir tentang urutan waktu, belajar membagi tugas sesuai minatnya. 6) mahasiswa berinisiatif mengarahkan sendiri dalam belajar, berusaha mencari sumber informasi dan pengetahuan, dan 7) mahasiswa mencoba cara kerja sesuai pemahamannya, saling berdiskusi dan bekerjasama, berpartisipasi aktif, serta belajar dari kesalahan untuk kemudian memperbaikinya sendiri.

Upaya memperoleh informasi terkait dampak menerapkan model pembelajaran proyek pada Mata kuliah Desain Pembelajaran PNF dilakukan dengan isian angket pada mahasiswa. Sejumlah 43 mahasiswa yang tergabung dalam kelas mata kuliah Desain Pembelajaran PNF diperoleh hasil sebesar 86,4% mahasiswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif dan berpikir kritis dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian sebesar 83,3% mahasiswa sepakat bahwa kegiatan pembelajaran sesuai isi kurikulum dan Rencana pembelajaran semester (RPS) dan sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka.

Hasil proyek yang dibuat mahasiswa dalam mata kuliah Desain Pembelajaran PNF antara lain berupa laporan observasi lapangan, proposal model desain pembelajaran yang sesuai dengan hasil observasi lapangan, materi pembelajaran sesuai dengan proposal, dan rancangan evaluasi pembelajaran sesuai dengan proposal. Beberapa judul proyek yang telah dibuat mahasiswa meliputi: Pelatihan *Reading Aloud* Pada Orang Tua Wali Guna Meminimalisir Kejenuhan Belajar pada Anak Usia Dini di TK An Najah Jatinom Kabupaten Klaten, Angkringan Serasi Sebagai Konsep Penyuluhan Pemanfaatan Potensi Karang Taruna, Program Pendampingan Belajar Anak Usia Dini di Masa Pandemi, Peran Pemuda pada Literasi Kesehatan di Masa Pandemi. Semua proyek yang dihasilkan tersebut sesuai dengan konteks, permasalahan, dan kebutuhan masyarakat sekitar. Hal ini karena tahapan pembelajaran proyek dilakukan secara sistematis dan efektif.

### C. Penutup

Pembelajaran berbasis proyek menekankan pada pemaknaan terhadap apa yang dipelajari melalui proyek pembelajaran. Mata kuliah desain pembelajaran PNF banyak membahas pendekatan-pendekatan baru dalam dunia pendidikan. Model pembelajaran berbasis proyek dilakukan melalui beberapa tahapan kegiatan yang meliputi; *key question* (pengenalan masalah), mendesain perencanaan proyek, penyusunan jadwal proyek, pelaksanaan dan monitoring proyek, uji hasil (presentasi proyek) dan evaluasi serta refleksi. Model pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi salah satu solusi untuk menjawab tantangan kebutuhan dunia pendidikan khususnya untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka belajar kampus merdeka dan keterampilan Abad 21.

### Referensi

- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83 (2), hlm. 39–43.
- Boss, S., & Krauss, J. (2007). Reinventing project-based learning. *Your Field Guide To*.
- Buck Institute of The Education. 2009. Summary of Research on Project-based Learning. Indianapolis: University of Indianapolis Center of Excellence in Leadership of Learning.
- Driscoll, M. (2000) *Psychology of Learning for Instruction*.
- Kim, S., Raza, M., & Seidman, E. (2019). Improving 21st-century teaching skills: The key to effective 21st-century learners. *Research in Comparative and International Education*, 14(1), 99–117. <https://doi.org/10.1177/1745499919829214>
- Maida, C. A. (2011). Project-based learning: A critical pedagogy for the twenty-first century. *Policy Futures in Education*, 9(6), 759–768. <https://doi.org/10.2304/pfie.2011.9.6.759>
- M. Dimiyati Machmud, Psikologi Pendidikan, Yogyakarta, BPFE, 1990.
- Sanjaya, W. (2009). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan.
- Thomas, J.W. 2000. A Review of Research on Project-Based Learning. <http://www.autodesk.com/foundation> Thomas, J.W., Mergendoller, J.R., & Michaelson. A. 1999. Pembelajaran Berdasarkan Proyek:

Handbook of 276 Middle and High School Teacher. Novato CA: The Book Institute for Education.



# **STUDY KRITIS BERBAGAI MODA PEMBELAJARAN MASA PANDEMI**

**Tera Noviantiningtyas Ripto Saputri, Zahara Violina Afya',  
Salsa Nur Fadilla**

teranovianti114@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nusantara PGRI Kediri

## **A. Pendahuluan**

Saat ini Corona menjadi pembicaraan yang mendominasi di ruang publik, salah satunya di Indonesia. Dalam waktu yang singkat saja namanya sudah menjadi *trending* topik baik di media cetak maupun media elektronik. Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis coronavirus. Tidak hanya pada lansia tetapi penyakit ini juga menular kepada siapa saja mulai dari bayi, anak-anak, hingga dewasa. Diperkuat oleh pernyataan Ahli Mikrobiologi dari Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI), Sugiyono Saputro bahwa lansia lebih mungkin terjangkit virus corona karena sistem kekebalan tubuh mereka mengalami penurunan. Covid-19 ini membuat beberapa negara termasuk Indonesia menetapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus ini. Pandemi menyebabkan adanya perubahan pada banyak aspek salah satunya yaitu dunia pendidikan.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Indonesia mengupayakan agar proses pendidikan tetap berjalan, dan para pendidik serta peserta didik dapat menyelenggarakan proses pembelajaran. Kemendikbud membuat metode proses belajar mengajar dilaksanakan secara *Online* atau Dalam Jaringan (Daring). Diperkuat dengan pernyataan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, Nadiem Makarim bahwa pembelajaran daring ini merupakan suatu metode

pembelajaran agar pendidikan tetap hadir dalam suasana yang nyaman dan aman. Proses pembelajaran daring menjadi sebuah tantangan untuk para pelaku pendidikan, seperti pendidik, instansi, peserta didik bahkan tatanan masyarakat terutama orang tua. Pendidik dituntut agar bisa menyampaikan materi yang dapat dipahami oleh peserta didik. Peserta didik juga harus mampu menyesuaikan agar mampu memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

Dalam proses pembelajaran daring tidak bisa terlepas dengan teknologi. Teknologi merupakan efek dari perkembangan dunia *digital*. Di era revolusi industri 4.0 saat ini teknologi juga ikut andil dalam dunia Pendidikan. Teknologi menjadi media utama yang berperan penting untuk memudahkan dalam mengakses informasi.

Akan tetapi penggunaan teknologi sebagai media pendidikan secara daring juga tidak sepenuhnya berjalan dengan baik. Banyak hambatan yang ada selama proses pembelajaran, seperti hambatan: 1). Jaringan yang tidak stabil, 2). Finansial karena harus mengeluarkan uang lagi untuk membeli kuota, 3). Kualitas sumber daya manusia yang kurang, 4). Kesenjangan hubungan orang tua, siswa, dan guru. Diperkuat dengan menurut Pakar Kebijakan Publik UGM, Agustinus Subarsono bahwa tidak semua pendidik, orang tua, dan peserta didik itu siap untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh.

Dalam penulisan kali ini, membicarakan tentang keterkaitan hubungan antara sekolah, guru, dan peserta didik yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran daring. Kurangnya motivasi belajar peserta didik menuntut para pendidik untuk berinovasi dalam menyampaikan materi agar peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan dan instansi harus mampu memfasilitasi segala keperluan untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran daring ini. Di luar itu peran orang tua juga sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran di rumah. Oleh karena itu, Sekolah, orang tua dan peserta didik harus mampu bersinergi dan berkolaborasi untuk saling mengenal, menghormati, memahami, dan mendukung satu sama lain agar tujuan pendidikan dalam proses pembelajaran dapat tercapai.

## **B. Pembahasan**

### **1. Pembelajaran Daring**

Pembelajaran daring merupakan suatu sistem pembelajaran yang saat ini dilaksanakan di Indonesia, yang menggeser kegiatan pembelajaran luring konvensional. Hal tersebut dilakukan karena adanya pandemi yang saat ini terjadi di Indonesia. Pembelajaran daring adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi seperti telepon genggam (*handphone*), laptop, atau komputer serta jaringan internet untuk dijadikan sebagai media pendidik (guru) dalam menyampaikan materi kepada peserta didik (siswa) tanpa bertatap muka secara langsung (luring). Hal tersebut searah dengan pendapat dari Moore, Dickson-Deane, dan Dalyen dalam Hamidah, Ali (2020) yang mengemukakan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, serta kemampuan memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran.

Pembelajaran daring juga disebut dengan *e-learning*. *E-learning* merupakan konsep belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi web dan koneksi internet. *E-learning* juga memberikan manfaat bagi pendidik dan peserta didik untuk lebih mengenal tentang teknologi walaupun pada hakikatnya *e-learning* hanya digunakan sebagai penambah materi yang telah diberikan guru saat model pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran luring. Tidak hanya pendidik dan peserta didik saja, orang tua juga harusnya tidak luput untuk dituntut mengerti teknologi yang dijadikan media dalam proses pembelajaran daring untuk mendampingi anaknya ketika di rumah.

### **2. Peran Orang Tua**

Dalam proses pembelajaran di masa pandemi ini, peran orang tua sangat dibutuhkan. Ketika pembelajaran daring dilakukan, guru atau pendidik tidak dapat mengawasi secara langsung sehingga perlu adanya bantuan dari orang tua untuk mendampingi anak saat belajar. Orang tua hendaknya mendampingi, mengawasi, dan membimbing anak dalam penggunaan media internet yang digunakan untuk proses belajar

mengajar. Selama pembelajaran dilakukan, orang tua harus mengarahkan anak untuk memanfaatkan teknologi sebaik- baiknya dan tidak menyalahgunakan teknologi yang sudah ada untuk hal lain, selain untuk proses kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut searah dengan pendapat Prasojo dan Riyanto dalam Krisnani dan Tsaniya (2020) yang menyatakan bahwa orang tua harus memiliki kreatifitas dan inovasi dalam menyiapkan pembelajaran *online* anak serta memberikan bimbingan kepada anak untuk memanfaatkan teknologi secara optimal yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas anak itu sendiri. Peran orang tua juga menjadi ganda karena biasanya orang tua menyerahkan anak kepada guru untuk mendapatkan pendidikan atau ilmu dengan dilakukannya kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi orang tua yang menjelma sebagai guru untuk melakukan administrasi pembelajaran seperti mendampingi mengerjakan tugas, mengirimi atau melaporkan hasil tugas serta hasil ujian yang dilakukan secara daring, orang tua juga berperan sebagai tempat yang menyediakan sarana dan prasarana yang digunakan ketika pembelajaran daring, dan orang tua harus berperan untuk memberikan motivasi belajar kepada anak sehingga prestasi anak tidak akan menurun meskipun kegiatan belajar dilakukan adalah kegiatan belajar daring. Hal tersebut didukung dengan pendapat dari Winingsih dalam Kusuma dan Nika (2020) yang menyatakan bahwa terdapat 4 peran orang tua dalam pembelajaran jarak jauh yaitu sebagai guru, fasilitator, motivator, dan direktor.

Namun, tidak semua orang tua dapat melakukan peran tersebut karena terdapat beberapa kendala seperti ketidak sanggupan orang tua mendampingi dan membantu anak dalam penguasaan materi, orang tua sebagai pekerja sehingga tidak memiliki waktu untuk pendampingan anak ketika belajar, dan peningkatan biaya dengan pembelian kuota internet. Sejalan dengan Puspitasari dalam Kusuma dan Nika (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan sistem pembelajaran daring, menimbulkan berbagai masalah yang dihadapi anak dan guru, seperti materi pembelajaran yang belum terselesaikan akan diganti dengan sistem penugasan, dan tugas tersebut kurang dipahami oleh orang tua sehingga hal tersebut menjadi keluhan bagi orang tua

### 3. Peran Siswa

Siswa merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran sebagai subjek sasaran pendidikan. Tanpa adanya siswa proses pembelajaran tidak akan terlaksana. Dalam proses pembelajaran daring, peran siswa sudah tidak lagi duduk di kelas lalu mendengarkan materi yang diberikan guru dengan bertatap muka secara langsung, tetapi siswa memahami materi dan mendengarkan guru melalui aplikasi karena adanya peran teknologi. Kemudian mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sesuai dengan materi yang telah diberikan.

Pada masa pembelajaran daring, siswa juga dituntut untuk belajar mandiri dalam melakukan kegiatan belajar di rumah sehingga dibutuhkan motivasi belajar yang kuat dalam diri siswa. Motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa menimbulkan keinginan untuk belajar mandiri atau yang biasa disebut dengan *self-study* yang mengajarkan menjadi berpikir kritis. Sejalan dengan pendapat Gibbons dalam Ramadhan, dkk (2020) yang menyatakan bahwa kemandirian belajar berguna untuk individu dalam memecahkan masalah melalui pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki.

Keberhasilan dari siswa tidak hanya ditunjang dari faktor internal saja, tetapi juga faktor eksternal. Faktor eksternal dapat berasal dari dukungan orang tua dan guru.

### 4. Peran Guru

Dalam pembelajaran daring banyak sekali yang dirasa menjadi kendala. Begitu juga pada peran sekolah dalam menerapkan proses pembelajaran yang tak luput menerapkan aturan pemerintah. Dalam proses pembelajaran daring ini terdapat beberapa peran yang ikut andil di dalamnya terutama yang terdapat di sekolah seperti pendampingan seorang guru. Guru adalah seorang pendidik yang memberikan ilmu pengetahuan disampaikan kepada siswanya. Diperkuat dengan pernyataan Nor Jamaludin dalam Haq (2020) bahwa guru adalah seorang pendidik yang memberikan bimbingan dalam jiwa dan tubuh. Sebelum adanya pandemi covid-19 guru melaksanakan pembelajaran dengan cara tatap muka secara langsung di sekolah. Namun sekarang berbeda

lagi, setelah pandemi masuk ke Indonesia. Melalui surat edaran pada Nomor 4 Tahun 2020 bahwa pelaksanaan pendidikan dalam menghadapi penyebaran covid-19 proses pembelajaran dilakukan secara daring (*online*). Indonesia melaksanakan pembelajaran secara daring yang melibatkan teknologi di dalamnya. Padahal masih banyak sekali sekolah yang terdapat di daerah tertinggal yang masih sulit adanya sinyal jaringan sehingga mempengaruhi proses pembelajaran yang berjalan tidak secara optimal.

Perlu kita ketahui juga bahwa tidak semua guru dapat menguasai teknologi dengan hebat. Banyak yang masih asing dengan teknologi sehingga mau tidak mau guru harus belajar lagi untuk menguasai tentang teknologi. Diperkuat dengan pernyataan Krisnani, dkk (2020) bahwa tidak semua guru mahir dalam menggunakan teknologi. Guru dapat menguasai teknologi sangat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran. Banyak yang harus guru korbankan dalam melaksanakan tugasnya di masa pandemi baik berupa materiil dan non materiil. Yaitu dengan mengeluarkan biaya tambahan seperti pulsa, kuota internet dll. Belum lagi guru dituntut untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran daring guna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan desain pada media *e-learning* yang digunakan. Diperkuat dengan pembahasan Tiraswati (2020) bahwa guru juga dituntut untuk inovasi dalam pembelajaran daring. Selain itu guru harus memberikan tenaga lebih ekstra untuk mengadapi kendala dengan orang tua siswa.

Dalam menghadapi proses pembelajaran daring guru selalu memberikan tugas guna untuk siswa tetap dalam suasana belajar. Serupa dengan pernyataan Krisnani, dkk (2020) bahwa guru memberikan tugas agar siswa tetap belajar walau dalam keadaan libur sekalipun. Dengan keadaan seperti ini dapat disalah artikan dan peran gurupun sangat menjadi perhatian. Guru yang dianggap memberikan tugas yang begitu banyak sehingga menjadi beban tersendiri bagi siswa dan juga orang tuanya. Padahal dengan adanya tugas tersebut membuat siswa dan orang tua akan menjadi dekat antara satu sama lain. Orang tua yang memahami karakter anaknya sebenarnya bahkan menjadi tahu karakter siswanya ketika di sekolah. Perlu adanya solusi harus diselesaikan guru

yang berhubungan dengan pihak sekolah lainnya antara orang tua siswa dan siswa.

## **C. Penutup**

### **1. Kesimpulan**

Pandemi Covid-19 memberikan banyak perubahan pada dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang dilaksanakan terdapat inovasi atau pembaharuan yaitu menggunakan teknologi. Padahal banyak sekolah atau daerah tertentu yang jaringan internetnya belum stabil bahkan tidak ada. Pembelajaran daring banyak sekali dampak yang kita rasakan. Dimulai dari karakter siswa yang menjadi menurun, peran orang tua yang harus lebih optimal dan ditingkatkan dari sebelumnya dalam menghadapi anak, hingga dari peran guru yang ganda dalam memberikan pelayanan dan menyelesaikan masalah. Sehingga harus ada hubungan antara siswa, guru, dan orang tua yang saling kerjasama. Harus ada komunikasi di antara guru, siswa, dan orang tua guna memperkecil masalah yang ada.

### **2. Saran**

Ketika pemerintah telah memberikan keputusan dalam menghendaki pembelajaran daring maka pemerintah harus memberikan fasilitas kepada daerah yang masih tertinggal karena belum adanya jaringan internet. Seharusnya juga ketika pembelajaran daring ini tidak menyalahkan salah satu pihak seperti sering sekali orang tua menyalahkan guru dalam proses pembelajaran daring.

## **Daftar Pustaka**

- Gani, T.A., Volume I, Juni 2020, Covid 19: Dampak dan Solusi, Syiah Kuala University dan Universitas Burneo Tarakan.
- Haq, Z. 2020. Peran Guru Dan Orang Tua dalam Meningkatkan Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Nu 31 Jatipurwo Tahun Pelajaran 2020/2021. *Skripsi*, Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Hamidah, A., Sadikin, A. 2020. *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* : Universitas Jambi. Vol. 6, No.2 , 214-224.

- Kusumah, R., Cahyati, N. 2020. *Peran Orang Tua dalam Menerapkan Pembelajaran di Rumah Saat Pandemi Covid 19. Jurnal Golden Age: Universitas Hamzanwadi*. Vol. 4, No. 1, 152-159.
- Krisnani, H., dan Wardhani1, T. Z. Y.2020. Optimalisasi Peran Pengawasan Orang Tua dalam Pelaksanaan Sekolah Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat, Universitas Padjajaran: April 2020*. Hal. 48-59.
- Mukhlis, M., dkk. Analisis Wacana Kritis Modes Teun A.Van Dijk Pada Surat Kabar Online Dengan Tajuk Kilas Balik Pembelajaran Jarak Jauh Akibat Pandemi Covid-19, Desember 2020
- Ramadhan, H., dkk. 2020. *Kemandirian BelajarPeserta Didik dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19. PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan: Universitas Negeri Jakarta*. Vol. 34 No. 2.
- Rozi, M.F., dkk, 2020, Antologi Penerapan Adaptasi Kebiasaan Baru Pada Era Pandemi Virus Corona 19 di Berbagai Sektor Pendidikan, Akademia Pustaka
- Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020
- Tiraswati, D. M. 2020. Perlunya Inovasi Pembelajaran Selama Kebijakan Belajar dari Rumah. *Dinas pendidikan provinsi Jawa Barat*.
- Tiodora, H.S., Mencari Kelompok Beresiko Tinggi Terinfeksi Virus Corona Dengan Discourse Network Analysis, Politeknik Statistika STIS, 02 Juni 2020

# MODEL PENINGKATAN KAPASITAS CALON JAMAAH HAJI DAN UMRAH DALAM PENGURANGAN RISIKO PANDEMI CORONA VIRUS DISEASE (COVID-19)

**drg. Silviani Kesuma, M.P.H.**

Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia

Daerah Provinsi Sulawesi Tengah

## **A. Pendahuluan**

### **1. Latar Belakang**

Dengan diundangkannya Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2020 tentang Penetapan Bencana Non alam Penyebaran *Corona Virus Disease* Tahun 2020 (Covid-19) sebagai bencana nasional maka seluruh elemen masyarakat dapat memaknai situasi ini dalam melakukan aktivitas pemerintahan, lembaga usaha maupun masyarakat luas. Terjadinya pandemi hampir di seluruh dunia mengakibatkan perubahan tatanan dalam bidang pendidikan, kesehatan, ekonomi dan sosial budaya. Tahun 2020 diwarnai dengan banyaknya kebijakan dan peraturan-peraturan baru yang dikeluarkan oleh pemerintah dan pemerintah daerah sebagai dampak pandemi Covid-19.

Terkait dengan Bencana maka dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana telah mengamanatkan pula bahwa pemerintah dan pemerintah daerah menjadi penanggung jawab dalam Pengurangan Risiko Bencana (PRB). Pemerintah juga bertanggung jawab memberikan perlindungan kepada masyarakat dari dampak bencana, memberikan jaminan pemenuhan hak masyarakat yang terkena bencana secara adil dan sesuai dengan Standar Pelayanan Minimal. Hal lainnya dalam tanggung jawab pemerintah dalam penanggulangan bencana adalah pemulihan kondisi dari dampak bencana termasuk pengalokasian anggaran penanggulangan bencana yang bersumber Anggaran Pendapatan Belanja Negara (APBN) dan

Anggaran Siap Pakai Pemerintah Daerah. Terakhir adalah pemerintah sebagai penanggungjawab pemeliharaan arsip/dokumen otentik dan kredibel dari ancaman dan dampak bencana.

Diperlukan pendekatan ketahanan nasional sebagai upaya perbaikan kebijakan, kelembagaan dan pembiayaan untuk meningkatkan hasil guna dan daya guna pencegahan dalam pengurangan risiko bencana wabah pandemi Covid-19 secara berkesinambungan. Dampak pandemi yang bersifat multidimensional diberbagai bidang pendidikan, kesehatan, ekonomi serta sosial dan budaya. Dampak pandemi ini tidak saja mengakibatkan kerugian materil tapi juga kerugian non materil, hingga dampak psikologis pada seluruh lapisan masyarakat. Dampak pandemi Covid-19 semakin meluas yang ditandai dengan peningkatan kasus baru yang terkonfirmasi Covid-19, ada yang sembuh dan tidak sedikit yang meninggal akibat penularan Covid-19. (Rahardjo, 2009)

Menjalankan protokol kesehatan yakni memakai masker, mencuci tangan dengan sabun dan air yang mengalir serta menjaga jarak agar tidak terjadi penularan virus Covid-19 adalah kebijakan pemerintah dan himbauan kepada masyarakat. Namun hal ini akan kurang efektif bila setiap orang tidak mempunyai kesadaran tentang pentingnya pengurangan risiko penularan Covid-19 dengan membiasakan diri dan patuh terhadap kebijakan tersebut. Oleh karena itu perlu dilakukan upaya yang terus menerus sehingga dapat menginternalisasi dalam alam bawah sadar setiap individu pentingnya menjaga kesehatan dan menghindari tindakan-tindakan yang berisiko menularkan virus Covid-19. (Statistik, 2017)

Risiko penularan Covid-19 ini juga dapat terjadi pada penyelenggaraan haji yang melengkap rukun Islam kelima begitupun dengan ibadah umrah, walaupun di Tahun 2020 penyelenggaraan Haji dan Umrah tidak terlaksana karena diberlakukannya aturan *lockdown* di berbagai negara termasuk Arab Saudi. Namun sejak sekarang kementerian agama telah mendorong untuk melakukan mitigasi pada penyelenggaraan haji dan umrah dimasa-masa mendatang. (Semarang, 2014)

Pelaksana Tugas Dirjen Penyelenggaraan Haji dan Umrah (PHU) Oman Fathurahman berharap adanya peningkatan layanan haji dan umrah di Tahun 2021, sejak merebaknya pandemi telah dimanfaatkan untuk melakukan proses evaluasi, penyiapan mitigasi, sekaligus menggugah motivasi untuk menjadi lebih baik lagi, khususnya dalam hal pelayanan haji dan umrah. Saat pemberian arahan pada pembinaan pegawai Direktorat Bina Umrah dan Haji Khusus, sekaligus evaluasi penyelenggaraan umrah masa pandemi di Bogor, Selasa 29 Desember 2020 malam menyampaikan bahwa “Integrasi data harus menjadi program prioritas Dirlan PHU, termasuk Direktorat Bina Umrah Dan Haji Khusus, dan itu akan diintegrasikan dalam *Mora One Search*. Susunan *timeline* program untuk percepatan pelaksanaan program tahunan sesuai rencana program” demikian himbauan Oman Fathurahman.

Sebuah gagasan inovatif untuk memberikan pelayanan publik dalam pelaksanaan haji dan umrah Tahun 2021 di era *new normal* sekaligus merupakan usaha pengurangan risiko bencana Covid-19 dengan cara melakukan *coaching* secara daring (*online*) yang telah terintegrasi dengan edukasi teknis dalam pelatihan pembekalan bagi calon jamaah haji dan umrah di masa-masa mendatang. Program ini dilakukan sebagai tindakan preventif dalam risiko penularan Covid-19 sekaligus memberikan perlindungan bagi calon jamaah serta meningkatkan pelayanan haji dan umrah bagi calon jamaah haji di Indonesia.



Foto: AP/STR/Kemenag Siapkan Mitigasi Penyelenggaraan Haji 2021

Pengertian *Coaching* menurut IALC (*International Associate Life Coach*) adalah proses perjalanan sukses dengan cara memfasilitasi klien, membuka, mengembangkan dan menggunakan potensi yang dimiliki untuk meraih kehidupan yang diinginkannya lewat strategi yang benar dan kebiasaan yang efektif. Hal ini juga senada dengan ICF (*International Coach Federation*) yang menyampaikan bahwa *coaching* adalah bentuk kemitraan bersama klien untuk memaksimalkan potensi pribadi dan profesional yang dimiliki dengan proses yang menstimuli dan mengeksplorasi pemikiran dan proses kreatif. *Coaching* pada jamaah Haji dan umrah dapat meningkatkan kapasitas personal dalam pengurangan risiko penularan Covid-19 saat persiapan, pelaksanaan hingga kepulangan di daerah masing-masing, hal ini akan sangat efektif karena memotivasi setiap individu jamaah haji dan umrah sebagai agen-agen pengurangan risiko bencana Covid-19.(Undang-Undang, 2019)

## **2. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan tulisan ini adalah menggagas program edukasi dan bimbingan terarah oleh *coach* profesional untuk mendampingi jamaah haji dan umrah agar setiap individu dapat menjadi agen-agen pengurangan risiko penularan Covid-19 baik sebelum berangkat ke tanah suci maupun setelah kembali ke tanah air. Diharapkan kompetensi ini dapat terinternalisasi dengan baik pada setiap individu sehingga dapat meningkatkan kapasitas personal dalam penanggulangan bencana non alam Covid-19.

Adapun manfaat bagi pemerintah adalah mendorong percepatan penanganan pandemi Covid-19 di Indonesia dan memberikan perlindungan masyarakat terhadap dampak bencana melalui warga negara yang termotivasi dan mempunyai kompetensi dalam pengurangan risiko penularan Covid-19. Di sisi lain jamaah sebagai salah satu unsur masyarakat turut berpartisipasi dalam memutuskan rantai penularan Covid-19, melindungi keluarga dan orang lain terhadap paparan virus Covid-19.(Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 Tentang Penanggulangan Bencana, 2007).

## B. Pembahasan

Dalam sebuah kajian yang dilakukan oleh Kerwanto pada November 2020 telah melakukan analisis menggunakan epistemologi tafsir sufi sebagai *tools* dalam memberikan makna fenomena pandemik Covid-19. Pandemi Covid-19 ternyata banyak memberi hikmah kepada umat manusia yang peka dalam 'membaca' dari setiap kejadian yang ada di dunia. Dalam kajian tersebut mengungkapkan bahwa hikmah pandemik Covid-19 menjadi salah satu referensi (*misdaq*) dari ayat-ayat perumpamaan (*al-amthal*) yang menjelaskan tentang:

1. Keberadaan makhluk yang kecil
2. Sifat dasar kematian
3. Keseimbangan hidup (Bimas & Vol, 2020)

Peningkatan kasus baru terkonfirmasi Covid-19 diberbagai daerah mengisyaratkan urgensi dan keseriusan dalam menghambat pertumbuhan penularan Covid-19 (Indonesia, 2020). Seluruh elemen bergerak untuk melakukan tindakan preventif yaitu penanganan masif dari hulu dan bergerak secara berkesinambungan hingga ke hilir, sehingga percepatan penanganan Covid segera dapat direalisasikan dan memberi manfaat besar bagi pemerintah, masyarakat maupun lembaga non pemerintah.

PRB dengan metode pelatihan plus *coaching* didasari dengan kapasitas untuk mengambil pendekatan sistem keseluruhan yang merupakan produk dari pengembangan pribadi, dari paradigma ketakutan lama ke salah satu kepercayaan dan mengakui bahwa umat manusia sedang berkembang baik secara sosial maupun spiritual. Individu dapat berkembang jauh lebih cepat dari kelompok dan memutuskan untuk memulai perjalanan pengembangan pribadi. Dalam praktiknya, proses pembinaan memupuk evolusi di setiap tahap, karena evolusi muncul dari dalam dan tidak pernah bisa diajarkan dengan cara preskriptif. *Coaching* tidak mengajar sama sekali, tetapi tentang menciptakan kondisi untuk belajar dan berkembang. Tumbuh bersama perubahan dan proses pada setiap individu. (Friston et al., 2020)

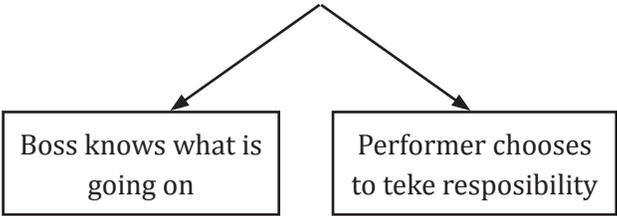
Pembinaan pada komunitas jamaah haji dan umrah adalah tentang cara hal-hal ini dilakukan dan tentang apa yang dilakukan. *Coaching*

memberikan hasil dalam ukuran besar karena hubungan yang mendukung antara *coach* dan *coachee*, dan cara serta gaya komunikasi yang digunakan. Orang yang dibina memperoleh fakta, bukan dari pelatih tetapi dari dalam dirinya sendiri, yang distimulasi oleh pelatih. Tentu saja, tujuan meningkatkan kapasitas individu adalah yang terpenting, tetapi bagaimana cara terbaik untuk mencapai itu yang menjadi pertanyaan. Semua akan didisain dalam sebuah materi-materi pelatihan yang terintegrasi dan dalam pendampingan *coach*.(Prof. H. Abd. Rahman Mas'ud, 2009), (Luh et al., n.d.).

Pendampingan *coach* ini adalah kebutuhan setiap individu untuk bisa mengembangkan potensi dirinya dalam pengurangan risiko pandemik. Sangat mengkhawatirkan mengetahui bahwa betapa dramatisnya daya ingat yang menurun ketika orang hanya diberi tahu sesuatu. Beberapa pelatih terjun payung yang mengajarkan prosedur darurat hanya dengan memberi tahu, menjadi sangat khawatir dan segera mengubah sistem mereka sebelum mereka dihadapkan pada kefatalan dari peserta latih mereka.

	<b>Told</b>	<b>Told and Shown</b>	<b>Told, Shown and experienced</b>
<b>Recall after 3 weeks</b>	70 %	72 %	85 %
<b>Recall after 3 Month</b>	10 %	32 %	65 %

**COACHING and MENTORING**



Dalam menanggapi pertanyaan pembinaan manajer, bawahan menjadi sadar akan setiap aspek tugas dan tindakan yang diperlukan. Kejelasan ini memungkinkan dia untuk membayangkan hampir pasti sukses, dan dengan demikian memilih untuk mengambil tanggung jawab. Dengan mendengarkan jawaban atas pertanyaan pembinaannya, manajer tidak hanya mengetahui rencana tindakan tetapi juga pemikiran yang ada di dalamnya. Dia sekarang jauh lebih tahu daripada jika dia memberi tahu bawahan apa yang harus dilakukan, dan karena itu memiliki kendali yang lebih baik atas apa yang sedang terjadi. Karena dialog dan hubungan dalam pembinaan tidak mengancam dan mendukung, tidak ada perubahan perilaku yang terjadi bila manajer tidak ada. *Coaching* memberi manajer kendali yang nyata bukan ilusi, dan memberi bawahan tanggung jawab yang nyata bukan ilusi. (Whitmore, 2009).

Anak dan Cucu kita akan tumbuh dengan perubahan sebagai norma mereka, jadi yang harus mereka atasi hanyalah kecepatan perubahan yang berbeda-beda. Kami adalah generasi yang berjuang untuk menyesuaikan diri dengan fakta bahwa perubahan sekarang menjadi norma. Ketika banyak dari apa yang kita ketahui dan cintai sedang berubah, penerimaan penuh atas tanggung jawab pribadi menjadi kebutuhan fisik dan psikologis untuk bertahan hidup.

### **Apa beda *Coach*, *Trainer*, *Mentor*, *Motivator* dan *Terapis*?**

Untuk memberikan pemahaman yang tepat, mari kita cermati rincian berikut:

1. *Coach* adalah Orang yang menemani klien sampai *goal*-nya tercapai dengan cara memfasilitasi klien dan memaksimalkan sumber daya yang ada pada diri klien sendiri. Sehingga klien lah yang menentukan cara mencapai kesuksesan.
2. *Terapist*: orang yang dipanggil sewaktu-waktu karena klien mengalami hambatan emosional atau psikis, sehingga seorang klien perlu diterapi.
3. *Motivator* : Orang yang tugasnya memberikan semangat dan motivasi kepada klien sehingga klien kembali bersemangat untuk mencapai *goal*-nya.

4. **Mentor:** Orang yang memberikan arahan, saran, petunjuk kepada klien dalam mencapai *goal* berdasarkan pengalaman yang pernah dilakukan mentor.
5. **Trainer:** Orang yang membekali Klien dengan berbagai keterampilan dan pengetahuan untuk mencapai Goalnya.

Jika di analogikan sebagai sebuah perjalanan, misalnya perjalanan dari Palu menuju ke Makassar, maka akan diketahui perbedaannya yaitu:

**Motivator:** Orang yang memberikan semangat dan motivasi kepada klien sehingga klien bangkit dan merasa bisa melakukan perjalanan dari Palu ke Makassar. **Trainer:** Orang yang membekali pengetahuan dan keterampilan kepada klien agar dia bisa melakukan perjalanan dari Palu ke Makassar. **Trainer** akan memberikan pengetahuan tentang transportasi apa saja yang bisa dipakai dari Palu ke Makassar. Keterampilan apa saja yang dibutuhkan saat perjalanan. misalnya kalau masuk angin, mabok, atau bahkan kalau ada kendala. **Mentor:** Orang yang mengarahkan dan memberi petunjuk kepada klien untuk melakukan perjalanan dari Palu ke Makassar sesuai pengalamannya. Misalnya langsung disuruh naik pesawat, Lion Air, menentukan waktu yang sesuai jam penerbangan yang diinginkan, misalnya jam pagi atau sore.

Sedangkan **Coach:** Orang yang menemani klien dari Palu sampai Makassar dan memberi kebebasan kepada klien untuk memilih transportasi yang akan digunakan. Sebagai **Coach** bertugas untuk merangsang dan memprovokasi pikiran klien sehingga klien menemukan caranya sendiri dengan tepat dan strategi yang terukur. **Coach** tidak mengarahkan sama sekali. **Terapis:** Orang yang dipanggil sewaktu-waktu ketika dalam perjalanan ada masalah, sebagai terapis, karena klien ini tidak percaya diri, maka dihilangkan dulu mental bloknnya. Jadi kepercayaan diri klien dibangkitkan dengan teknik terapi.

Ada 3 (tiga) zona dalam pemberdayaan diri yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. **Zona Negatif:** Orang yang punya hambatan baik psikis mau fisik. Orang yang berada di zona ini perlu diterapi, orang yang menterapi disebut terapis.

2. Zona netral: Ketika orang di zona negatif sudah tidak memiliki hambatan, agar mencapai *goal* dalam hidupnya perlu diberikan *training* untuk menambah kompetensi dan *skill*, orang yang memberi *training* namanya *trainer*.
3. Zona positif: Ketika klien sudah punya *skill* dan *knowledge*, maka klien butuh pendampingan agar lebih cepat lagi mencapai *goal* hidupnya. Orang yang melakukan pendampingan namanya *coach*. Jadi, *coach* itu profesi yang berada di zona positif.

Tulisan ini ingin mengajak pemirsa baca untuk mengembangkan model pengurangan risiko bencana Covid-19 dengan pendekatan meningkatkan kesadaran individu sehingga setiap orang yang telah mengikuti pelatihan mempunyai kapasitas untuk mengurangi risiko penularn Covid-19. Setiap individu akan bertindak sebagai agen-agen pengurangan risiko bencana dan mengikuti tuntutan *new normal* secara adaptif.

### C. Penutup

Secara konvensional sudah diketahui prinsip lebih baik mencegah daripada mengobati maka sebuah alternatif pelatihan dengan model pembelajaran terarah dan terukur adalah sangat tepat. Pelatihan ini menawarkan langkah-langkah implementatif melalui peran-peran kolaboratif dalam pengurangan risiko bencana. Negara kita membutuhkan uluran tangan dari orang-orang yang ingin mengambil tanggung jawabnya sebagai warga negara (FMOH, 2020).

Tekhnis kegiatan untuk meningkatkan kapasitas individu ini diharapkan mendapat dukungan dari pemerintah, kegiatan ini sangat efektif karena memberdayakan setiap individu untuk mengeluarkan potensi diri dalam pengurangan risiko bencana Covid-19 dan sangat efisien karena tidak memerlukan biaya besar seperti dalam pembelian vaksin yang mencapai triliunan.

## Daftar Pustaka

- Bimas, J., & Vol, I. (2020). *Covid-19 ditinjau dari Epistemologi Tafsir Sufi : Sebuah Penerapan Tafsir Referensial ( Tafsir Mi ş dāqī ) pada Ayat-Ayat Al-Quran Covid-19 in Terms of the Epistemology of Sufi Interpretation : An Application of Referential Interpretation ( Tafsir Mi ş dā. 13(2).*
- FMOH, E. (2020). Covid19 Management Handbook. *FMOH, Ethiopia First Edition APRIL 2020, April, 7–9.* <https://www.worldometers.info/coronavirus/?%3D%3D>
- Friston, K. J., Parr, T., Zeidman, P., Razi, A., Flandin, G., Daunizeau, J., Hulme, O. J., Billig, A. J., Litvak, V., Moran, R. J., Price, C. J., & Lambert, C. (2020). Dynamic causal modelling of COVID-19. *ArXiv, 1–46.* <https://doi.org/10.12688/wellcomeopenres.15881.1>
- Indonesia, P. R. (2020). Keppres No. 12 Thn 2020 Tentang Penetapan Bencana Nonalam Penyebaran Corona Virus Disease 2019 Sebagai Bencana Nasional. *Fundamental of Nursing, 01, 18=30.*
- Luh, N., Sri, W., Ginantra, R., Kesuma, S., & Gs, A. D. (n.d.). *Architectural Models for Predicting the Amount of Natural Disasters and their Effects Using Batch Training. 2–7.*
- Prof. H. Abd. Rahman Mas'ud, P. . (2009). Penelitian Indeks Kepuasan Pelayanan Haji di Indonesia Tahun 1440H/2019M. *Executive Summary, 1–5.*
- Rahardjo, T. (2009). *Cetak Biru Teori Komunikasi dan Studi Komunikasi di Indonesia. 7–10.* <https://doi.org/10.15957/j.cnki.jjdl.2009.07.004>
- Semarang, A. (2014). *Kepuasan Jemaah Haji Terhadap Pelayanan KBH di Kabupaten JEPARA Pilgrims Satisfaction on the Services KBH in Jepara District. 49–60.*
- Statistik, B. P. (2017). *Survei Kepuasan Jemaah Haji Indonesia ( SKJI ), 2017. 3.*
- Undang-undang, P. (2019). *Undang undang RI No.8Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Haji dan Umrah (Issue 004251).*
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 Tentang Penanggulangan Bencana. (2007).*
- Whitmore, J. (Ed.). (2009). *Coaching for performance growing human potential and purpose the principles and practice of coaching and leadership (fourth edi).* Nicholas Brealey Publishing.
- <https://haji.kemenag.go.id/v4/proyeksi-2021-tingkatkan-layanan-penyelenggaraan-integrasi-data-riset-haji-dan-umrah>

# **LO KEGAI PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH MELALUI MODEL *E-LEARNING* DENGAN PENDEKATAN MULTIKULTURALISME**

**Dr. Elihami, S. Pd., M.Pd.I.**

Universitas Muhammadiyah Enrekang

Email:elihamid72@gmail.com.

## **A. Pendahuluan**

Perlunya transformasi sasaran dan tujuan pendidikan Muhammadiyah yang dilaksanakan dalam perserikatan Muhammadiyah khususnya pada jalur formal dan non formal melalui gerakan ideologi Muhammadiyah dengan melakukan pendekatan multikulturalisme. Adapun sasaran utama model pendidikan Muhammadiyah secara komprehensif dengan pendekatan multikulturalisme agar dapat tercapai tantangan di era Industri 4.0 menuju masyarakat 5.0. Langkah yang perlu dilakukan yakni kombinasi konsep dasar teknologi dengan Al-Islam dan Kemuhammadiyah dari berbagai sektor keilmuan yang berkembang dewasa ini, khususnya dalam berbagai sektor lembaga amal usaha Muhammadiyah.

Merosotnya moral menandakan adanya krisis akhlak yang sangat memperhatikan. Keberadaan institusi jalur pendidikan di Era Pandemi Covid-19 perlu pembinaan pada mahasiswa dalam proses menemukan *best practice* model pembelajaran yang dikemas berdasarkan konsep model pendidikan Islam, tentu sangat berpengaruh positif untuk kemajuan peradaban dan pembangunan bangsa ini secara merata di seluruh wilayah Indonesia dengan menganut kepercayaan agama masing-masing. Tantangan besar dalam melihat masa depan bangsa di era Industri 4.0 yakni wabah Covid-19 yang belum hilang (Primaningtyas, dkk., 2020).

Potret kondisi pandemi Covid-19 seyogyanya menerapkan model *E-Learning* pada mata kuliah Al-Islam dan Kemuhammadiyah

melalui *Learning Management System*. Kondisi tersebut diselimuti persoalan kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses *E-Learning*, kurang terlibatnya dosen dan mahasiswa dalam diskursus proses *E-Learning* dan kurangnya harmonisasi interaksi antara dosen dengan mahasiswa, serta mahasiswa dengan mahasiswa melalui *E-Learning* dalam pencapaian hasil belajar mahasiswa yang tergolong masih rendah. Dengan berbagai permasalahan pembelajaran tersebut perlunya model pendidikan Muhammadiyah yang efektif melalui *E-Learning* yang mengikuti tuntutan zaman (Susana, 2020). Usaha tersebut diwujudkan dalam suatu kegiatan dalam menemukan langkah yang tepat dalam menerapkan model pendidikan Muhammadiyah yang berkemajuan. Dengan menerapkan model pembelajaran *E-Learning* yang bercermin pada perencanaan dianggap dapat menekankan kepada struktur-struktur khusus yang didesain untuk mempengaruhi pola-pola interaksi mahasiswa (Sunaryo, J., 2020).

## **B. Pembahasan**

Kata *Lo Kegai* berasal dari bahasa Bugis yang artinya mau kemana? Oleh karena itu, merupakan jalur pendidikan yang sangat penting dan unik untuk menyelenggarakan pendidikan Muhammadiyah dalam konteks pendidikan formal dan nonformal melalui kemajemukan, serta mengembangkan *E-learning* dalam pendidikan Islam. Pendidikan berkembang sangat pesat di Era Industri 4.0. dalam memasuki abad ke-21 yang membutuhkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik wajib memiliki pengetahuan yang komprehensif dan keterampilan modern, yang meliputi: fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi, inisiatif dan kemandirian, keterampilan sosial dan budaya, produktif dan bertanggung jawab, kepemimpinan dan tanggung jawab, dan peserta didik diminta memiliki keterampilan belajar serta konseptual (Rouzi, K. S., Afifah, N., Hendrianto, C., & Desmita, D, 2020). Untuk memastikan bahwa peserta didik memiliki keterampilan belajar dan inovasi, dengan menggunakan teknologi dan media informasi, pendidikan menjadi semakin penting. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya hasil belajar, tetapi juga proses pembelajaran yang dialami peserta didik (Ismawati,dkk., 2016). Perlu dipertimbangkan model

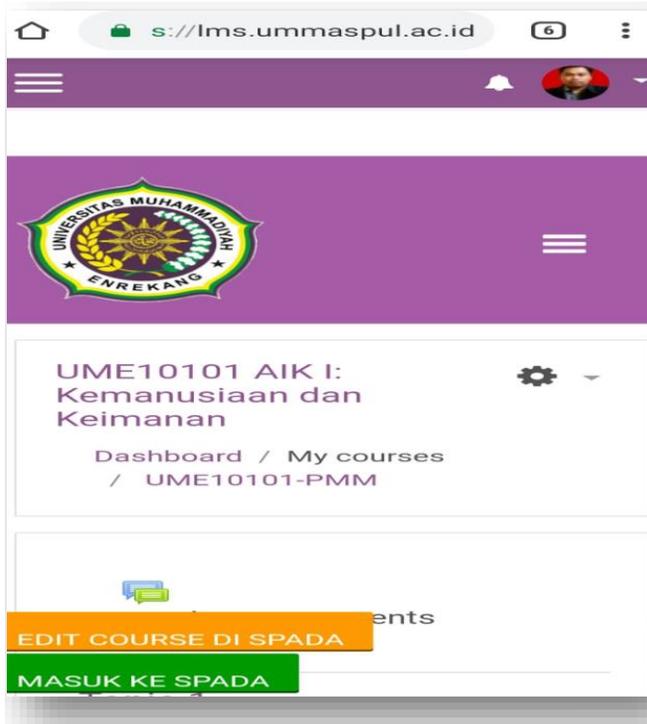
pembelajaran yang terbaik agar menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan bermutu. Hal tersebut dapat tercapai dengan mereformasi sistem pendidikan yang berbasis kompetensi, demokrasi dan keilmuan yang luas.

Model pembelajaran melalui *E-learning* menjadi bahan literatur untuk menemukan konsep yang *best practice* di era pandemik *Covid-19* (Saputra, 2020), maka penulis melakukan *Word Frequency Query Learning* sebagai perbandingan bahan kajian. Adapun *Word Frequency Query Learning* yang didesain dalam bentuk gambar menandakan bahwa semua referensi hasil riset lebih banyak membahas persoalan pembelajaran. Berikut gambar desainnya:



Gambar 1. *Word Frequency Query Learning*

*E-Learning* menjadi sesuatu yang tidak bisa dilepaskan di *era milenial* seperti sekarang ini karena penggunaan CBT (*Computer Based Test*) menjadi wajib dalam pembelajaran. CBT jenis model soalnya dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*). Oleh karena itu, peserta didik perlu dilatih agar terbiasa dengan soal-soal yang menggunakan komputer. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara menerapkannya pada ulangan harian, ujian tengah semester dan ujian akhir semester. Bahkan kebiasaan tersebut dapat dibangun melalui (*Learning Magement System*). Gambar menu dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2. *Learning Management System* pada mata kuliah AIK (Pendidikan Muhammadiyah)

*Learning Management System* merupakan sistem manajemen pembelajaran yang ditawarkan untuk pendidik dan peserta didik. Aplikasi ini menyediakan lokasi sentral untuk berinteraksi dengan mahasiswa, mengajukan pertanyaan dan membuat tugas. Penggunaan *google classroom*, *flipped classroom*, *ZOOM*, *YouTube*, *Whatsapp* dalam perkuliahan berpotensi untuk menghemat sebagian besar waktu bagi mahasiswa dan dosen karena proses penyiapan *E-Learning* yang cepat dan nyaman digunakan. Penggunaan aplikasi pada kegiatan *E-Learning* dapat mengasah kemampuan literasi data dan literasi teknologi mahasiswa. Hal tersebut disebabkan karena dalam pembelajarannya langsung terhubung dengan internet. Adapun gambar menu dapat dilihat dalam kegiatan *Zoom* sebagai berikut:



Gambar 3. *E-Learning* melalui aplikasi Zoom

Dialektika mengenai model pembelajaran tentang *E-Learning* pendidikan Muhammadiyah berbasis *Augmented Reality* erat kaitannya dengan upaya pendidikan secara universal dan komprehensif. Dalam perspektif model pendidikan Muhammadiyah yang merupakan masa tahapan kehidupan sampai masa sebagai ujung tombak gerakan pendidikan tinggi.

Studi tentang kontribusi sesuai model *teaching kontekstual teaching and learning* dengan kebaruan yang akan dihasilkan dalam pendidikan Muhammadiyah telah menjadi topik pembicaraan yang menarik, bukan saja para ahli ilmu kemasyarakatan, bahkan di kalangan masyarakat luas (Santoso, 2020).

Implementasi pendidikan Islam secara inovatif dan kreatif melalui pendekatan multikulturalisme terutama dalam konsep pendidikan Islam berbasis ideologi Muhammadiyah. Hal ini menjadi dasar pengamatan bahwa model pendidikan perlu *integrated* secara komprehensif dalam mata kuliah Al-Islam dan Kemuhammadiyah melalui *Learning Management System* dengan penggunaan aplikasi. Secara akademis dan filosofis masih terasa adanya ganjalan dikotomi antara ilmu agama dan umum, agama dikaitkan dengan rohani dan dipusatkan secara tajam dengan ilmuwan atau teknologi, sehingga formulanya perlu saling kombinasi melalui *e-learning* dengan pendekatan multikulturalisme.

### C. Penutup

Dialektika konstruksi pendidikan Industri 4.0 dan tantangan virus Covid-19 yang melarang terjadinya pertemuan tatap muka, perlunya upaya penanganan psikologis para *stakeholder* pendidikan melakukan integrasi keilmuan khususnya dalam mata kuliah Al-Islam dan Kemuhammadiyah melalui *Leaning Management System* dengan penggunaan aplikasi *Moodle*.

### Referensi

- Ismawati, E., Santosa, G. B., & Ghofir, A. (2016, March). Pengembangan Model Pembelajaran Sastra Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter di SMA-SMK Kabupaten Klaten. In *Prosiding Seminar Nasional "Optimalisasi Peran Pendidikan dalam Membangun Karakter Anak untuk Menyongsong Generasi Emas Indonesia"* (pp. 588-595). Prodi BK dan PGSD FKIP UAD.
- Primaningtyas, M., & Setyawan, C. E. (2020). Urgensi Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 4.0. *Pendidikan Islam*, 95.
- Rouzi, K. S., Afifah, N., Hendrianto, C., & Desmita, D. (2020). Establishing an Islamic Learning Habituation Through the Prophets' Parenting Styles in the New Normal Era. *International Journal of Islamic Educational Psychology*, 1(2), 101-111.
- Santoso, B., & Muzzaki, M. (2020). Pembelajaran Aik Multikultural Di Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. *Sabda (Sarana Berdakwah)*, 1(1), 1-8.
- Saputra, A. D. (2020). Model Pembelajaran Sejarah Nasional Berbasis e-Learning Dalam Membentuk Karakter Nasionalis.
- Sunaryo, J. (2020). *Meningkatkan komunikasi guru melalui kegiatan synchronous dan asynchronous untuk menumbuhkan pemahaman konsep siswa* (Doctoral dissertation, Universitas Pelita Harapan).
- Susana, G. (2020). *Strategi guru Kristen dalam Mengatasi Keterbatasan Fasilitas Pada Pembelajaran Daring* (Doctoral dissertation, Universitas Pelita Harapan).

# PEMBUATAN WAHANA SINIAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA BERBASIS PROYEK

**Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.**

Universitas Kristen Maranatha

rosidatm@gmail.com

## **A. Pendahuluan**

Globalisasi itu berlangsung di semua bidang seperti ideologi politik, ekonomi, pertahanan dan keamanan, serta sosial budaya. Dampak globalisasi di bidang sosial budaya sudah terasa. Kebudayaan modern dan global sudah merasuk ke dalam jiwa bangsa Indonesia. Nilai-nilai budaya lokal seperti nilai-nilai yang menyangkut etika, estetika, moral, agama, sosial, dan cara pandang diri sudah mulai terkikis, termasuk bahasa lokal. Ancaman kepunahan bahasa-bahasa ibu (bahasa lokal) telah menjadi persoalan internasional. Ancaman ini berlaku pula bagi sejumlah bahasa ibu di pelosok Indonesia yang kebetulan hanya didukung hanya atau oleh tinggal segelintir penutur tua, lebih-lebih karena bahasa ibu tersebut tidak memiliki tradisi tulis yang mantekan. Upaya untuk mempertahankan dan memperkuat jati diri bangsa, salah satunya ialah melalui sastra. Pembelajaran bahasa seyogianya harus mengandung nilai-nilai kebinekaan. Warna lokal yang bersifat dan mengusung kedaerahan yang tentu saja mencerminkan keindonesiaan. Pembelajaran bahasa harus mencerminkan suasana dan lokasi, falsafah, etnis, kekhasan, keunikan, atmosfer, keindahan, serta keberagaman nusantara. Karya bahasa bermuatan lokal dapat mengungkapkan modalitas kebinekaan yang mengusung kekayaan berbagai etnis dan menonjolkan khazanah kedaerahan yang tentu saja merupakan warna lokal yang termasuk identitas bangsa Indonesia. Pembelajaran bahasa perlu dikelola dan didesain sedemikian rupa agar generasi milenial gemar untuk mempelajari Bahasa yang bernuansa nusantara. Generasi milenial merupakan generasi pengguna media sosial, baik untuk kepentingan pribadi, kelompok, ekonomi, eksistensi maupun pencarian informasi (Ainiyah, 2018:

223) [1]. Generasi milenial merupakan individu yang sangat familiar dengan teknologi internet dengan wahana yang menawarkan fitur-fitur dan aplikasi yang memberi kemudahan bagi remaja milenial untuk mengakses informasi seperti yang mereka inginkan. Generasi milenial sangat tak bisa dipisahkan dari media sosial. Media sosial adalah salah satu anak dari dunia virtual yang pada saat ini telah menjadi sebuah tren yang memiliki dampak begitu kuat terhadap perkembangan pola pikir manusia. Pada zaman kini, generasi milenial memanfaatkan media sosial sebagai bahan mengekspresikan diri. Oleh sebab itu, demikian pula, pembelajaran bahasa harus adaptif terhadap perkembangan teknologi sehingga generasi milenial tertarik. Media pembelajaran adaptif bagi generasi muda harus didesain dengan perspektif digital. Dengan demikian, media pembelajaran konvensional perlu dialihwahanakan ke dalam sistem digital. Untuk itu, pembelajaran bahasa diarahkan kepada pembelajaran berbasis proyek berupa penugasan kepada para naradidik untuk mengalihwahanakan teks/naskah kebahasaan ke dalam media sinier.

Pembelajaran berbasis proyek, menurut kurikulum 2013, adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran. Naradidik melakukan aktivitas yang meliputi eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk belajar. Model pembelajaran ini memiliki keunggulan yang bermanfaat bagi naradidik. Mulyasa (2014: 145) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk memfokuskan peserta didik pada permasalahan kompleks yang diperlukan dalam melakukan investigasi dan memahami pelajaran melalui investigasi [2]. Dengan model ini, naradidik digiring untuk mendesain dan membuat sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai materi ajar dan hasil interpretasi dan analisis terhadap materi ajar melalui aktivitas pengujian atau eksperimen secara kolaboratif. Menurut Daryanto dan Raharjo (2012: 162), pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan inferensi pengalaman yang konkret dan faktual [3]. Sugihartono, dkk. (2015: 84) mengungkapkan bahwa metode

proyek adalah metode pembelajaran berupa penyajian materi ajar kepada naradidik yang bertitik tolak dari suatu masalah yang selanjutnya dibahas dari berbagai sisi yang relevan sehingga diperoleh pemecahan secara menyeluruh dan bermakna [4]. Pembelajaran berbasis proyek ini memberi kesempatan siswa untuk menganalisis suatu masalah dari sudut pandang naradidik sesuai dengan minat dan bakatnya. Jadi, titik fokus pembelajaran berbasis proyek adalah aktivitas menghasilkan produk yang aplikatif dan berdaya guna.

Alih wahana materi ajar berupa teks kebahasaan yang bernuansa nusantara ke dalam media digital ditujukan untuk memperkenalkan dan menghidupkan kembali teks kebahasaan khas nusantara dengan Teknik alih wahana dari naskah. Menurut KBBI V (2016), siniar adalah Konsep siniar (*podcast*) adalah serangkaian berkas audio digital yang diucapkan secara verbal yang dapat diunduh pengguna ke perangkat pribadi agar mudah didengarkan kapan saja dan di mana saja [5]. Aplikasi *streaming* dan layanan siniar menyediakan cara yang nyaman dan terintegrasi untuk mengelola antrean pemutaran yang dapat dinikmati dan didengarkan secara pribadi. Proyek tugas alih wahana teks kebahasaan ke dalam media audio digital (*podcast*) yang digarap naradidik dapat dijadikan sebagai media untuk mempromosikan keanekaragaman seni dan budaya nusantara. Konten siniar meliputi beragam aneka cerita dan dongeng, sandiwara sastra, informasi wisata dan kuliner, dan berbagai kreativitas promosi berbasis audio yang mengemukakan kekayaan khas nusantara. Naradidik menjadi terdorong untuk memproduksi konten-konten yang menimbulkan cinta tanah air dan gelora optimisme bangsa.

## **B. Pembahasan**

Aktivitas model pembelajaran berbasis proyek dimulai dengan pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Pertanyaan tersebut harus relevan dengan masalah yang kerap kali dialami oleh naradidik di kehidupan nyata yang jika tidak diselesaikan dapat mengganggu kehidupan manusia baik secara langsung maupun tidak langsung. Dari permasalahan tersebut dibentuklah kelompok kecil. Setiap kelompok tersebut akan mendesain

perencanaan proyek dan menyusun jadwal guna merampungkan proyek berupa produk yang bermanfaat dan mudah diaplikasikan. Peran guru atau dosen adalah menjadi pendamping untuk memantau pekerjaan peserta didik, menguji hasil, dan mengevaluasi hasil pekerjaan peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, pada saat responden ditanya apakah mereka tertarik mendengarkan *podcast* secara rutin, 43% responden mengatakan bahwa mereka sangat tertarik, hanya 6% responden yang tidak tertarik mendengarkan siniar/*podcast*. Oleh sebab itu, produk siniar dianggap produk yang sangat digemari oleh generasi milenial. Sesuai dengan hasil survei di lapangan, terdapat berbagai macam alasan mengapa orang suka mendengarkan *podcast*. Tiga alasan yang utama adalah kontennya bervariasi, fleksibel, dan lebih dapat dinikmati daripada konten visual. Mereka dapat mendengarkannya di rumah, pada saat berkendara, terutama di kendaraan publik, serta di tempat publik seperti kafe, perpustakaan, taman, dan sebagainya.

Berikut adalah tahap-tahap pembelajaran berbasis proyek yang luarannya berupa produk siniar.

Tabel I Aktivitas Pembuatan Siniar (*podcast*)

No.	Aktivitas
1.	Menentukan topik
2.	Memilih teks kebahasaan, misalnya teks cerpen, puisi, naskah drama, novel, dsb.
3.	Mengalihwahanakan teks kebahasaan ke dalam media digital audio
4.	Unduh dan <i>install</i> aplikasi <i>podcast</i> dari <i>Google Play Store</i> atau <i>Apple App Store</i> .
5.	Jalankan dan mulai mendaftar akun baru. Bisa langsung mempergunakan akun Google dengan tekan ' <i>Continue with Google</i> '.
6.	Untuk langsung membuat siniar, tekan ' <i>I want to make new podcast</i> '. Jika ingin mengunggah audio siniar yang sudah direkam, tekan ' <i>I have podcast i want to import</i> '.
7.	Lanjutkan tekan ' <i>Record</i> ' untuk merekam siniar baru.

No.	Aktivitas
8.	Mulailah berbicara tentang topik siniar yang sudah disiapkan.
9.	Beri tanda ' <i>Flag</i> ' dengan tekan pada <i>Add Flag</i> . Kesalahan pengucapan atau kesalahan lain akan memunculkan tanda dengan fitur ini.
10.	Jika rekaman selesai, tekan ' <i>Stop</i> '. Tampilkan pratayang untuk mendengarkan hasil rekaman. Agar lebih menarik, tekan ' <i>Add background music</i> ' untuk menambahkan musik tambahan.
11.	Selanjutnya akan muncul koleksi musik pada aplikasi yang bisa dipilih. Tekan tombol ' <i>Play</i> ' untuk mendengarkan pratayang musiknya, lalu tekan ikon plus untuk menambahkan musik ke dalam podcast.
12.	Langsung tekan ' <i>Save</i> ' untuk menyimpan ke akun.
13.	Beri judul siniar yang akan disimpan. Silakan beri judul episode, lalu tekan ' <i>Add recording to episode</i> '.
14.	Tekan ' <i>Publish</i> ' yang letaknya di kanan atas untuk mulai mengunggah siniar yang sudah dibuat.
15.	Isi keterangan untuk judul episode siniar dan deskripsi singkatnya.
16.	Jika sudah terisi semua, tekan ' <i>Publish Now</i> ' atau ' <i>Change publish date</i> ' jika siniar ingin disiarkan pada hari dan jam tertentu.
17.	Selesai.

Alih wahana teks/naskah kebahasaan dengan *platform* siniar menjadi wahana untuk melestarikan dan mempertahankan kekayaan nusantara yang dapat diakses oleh siapapun dan di manapun sehingga eksistensinya menjadi sangat tinggi. Proyek pembuatan siniar ini menjadi sarana untuk membangkitkan ekonomika budaya yang berbasis seni pertunjukan tradisi, seni kontemporer, apresiasi sastra, sandiwara, kritik seni, hingga promosi kerajinan lokal. Tidak dapat dipungkiri bahwa pada saat ini, *platform* yang praktis dan kolaboratif sangat mutlak untuk membantu naradidik lebih fokus melakukan proses kreatif dan inovatif dalam pembelajaran bahasa berbasis proyek.

Secara garis besar, skema atau alur pembuatan produk siniar meliputi tahap-tahap seperti diperlihatkan dalam bagan di bawah ini.



Gambar 1. Bagan Tahap Pembuatan Produk Sinar

Untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek yang produknya berupa sinar/*podcast*, pihak sekolah/institusi perlu menyediakan fasilitas laboratorium/studio sinar sehingga akan memperlancar aktivitas naradidik dalam pembuatan *platform* sinar. Alat-alat untuk memproduksi sinar terlihat di bawah ini.



Gambar 2. Alat untuk Memproduksi Sinar

Untuk aktivitas produksi sinar digunakan alat-alat yang meliputi mikروفon, *audio interface* (khusus bagi pengguna mikروفon analog), *laptop* atau komputer, *digital audio work station*, dan *pop filter*.

Dalam pembuatan produk siniar yang merupakan alih wahana dari teks kebahasaan, guru atau dosen dapat melakukan hal-hal, seperti disajikan di bawah ini.

Tabel II Aktivitas Guru dalam Pendampingan Alih Wahana Teks ke dalam Siniar

No.	Aktivitas
1.	Guru memberikan informasi kompetensi pengalihwahanaan
2.	Guru menjelaskan materi alih wahana teks kebahasaan bernuansa nusantara ke dalam siniar.
3.	Guru memaparkan tujuan pembelajaran berbasis proyek.
4.	Guru menjelaskan penggunaan bahasa Indonesia yang benar baik dari segi bentuk maupun struktur dalam pengalihwahanaan teks kebahasaan menjadi produk audio digital.
5.	Guru mengeksplanasikan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek dengan produk luaran berupa <i>podcast</i> (siniar).
6.	Guru mendistribusikan teks kebahasaan yang harus dialihwahanakan.
7.	Guru menjawab pertanyaan dari naradidik seputar proyek.
8.	Guru membagi kelompok (kelompok kecil maksimal 3 orang).
9.	Guru memberikan informasi tentang pembuatan siniar mulai dari alur proses sampai dengan tenggat waktu pengumpulan.
10.	Guru mempersilahkan setiap kelompok membuat produk siniar dengan berbasis teks kebahasaan.
11.	Guru menjadi pamong dalam pembuatan siniar.
12.	Guru menilai hasil karya siniar per kelompok.
13.	Guru mengevaluasi metode pembelajaran berbasis proyek.
14.	Selesai

Dalam pembuatan siniar, guru memosisikan diri sebagai pamong dan mendampingi naradidik untuk berkreasi, berinovasi, dan berkarya dengan media siniar yang merupakan alih wahana teks kebahasaan menjadi media audio digital.

### C. Penutup

Berdasarkan hasil pembahasan diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Titik fokus pembelajaran berbasis proyek adalah aktivitas menghasilkan produk yang aplikatif dan berdaya guna.
2. Proyek tugas alih wahana teks kebahasaan ke dalam media audio digital (*podcast*) yang digarap naradidik dapat dijadikan sebagai media untuk mempromosikan keanekaragaman seni dan budaya nusantara.
3. Berdasarkan hasil survei dalam penelitian ini, produk siniar dianggap produk yang sangat digemari oleh generasi milenial.
4. Dalam pembuatan siniar, guru memosisikan diri sebagai pamong dan mendampingi naradidik untuk berkreasi, berinovasi, dan berkarya dengan media siniar yang merupakan alih wahana teks kebahasaan menjadi media audio digital.

### Referensi

- Ainiyah, Nur. 2018. Remaja Millenial dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Millenial. Volume 2 No. 2. JPII.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto, dan Mulyo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Sugihartono, dkk, 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Luar Jaringan (*offline*), Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional.

# MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* UNTUK MAHASISWA

**Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.**

**Drs. Yakob Napu, M.Pd.**

Universitas Negeri Gorontalo Indonesia

*abdulrahmat@ung.ac.id*

## **Pendahuluan**

Seiring dengan meluasnya penyebaran *corona virus disease* (Covid-19) di Indonesia, Presiden Joko Widodo, Minggu (15/3/2020), di Istana Bogor, Jawa Barat, mengimbau, seluruh warga tidak panik dan tetap produktif. Sehingga, penyebaran virus bisa dihambat dan dihentikan. Jokowi juga menambah, dengan kondisi saat ini, saatnya kerja dari rumah, belajar dari rumah, dan ibadah di rumah. Merespon hal tersebut, Kemendikbud yang kemudian ditindaklanjuti Gubernur, Walikota, Bupati, dan Dinas Pendidikan, juga telah memberikan edaran lebih rinci, terkait solusi pencegahan Covid-19 dengan melakukan belajar mandiri dari rumah selama dua pekan, pada satuan pendidikan mulai dari TK hingga PT. Jika demikian adanya, keluarga menjadi bagian penting. Belajar dengan *online* atau dalam jaringan (*daring*). Konsep *blended learning* merupakan istilah yang baru dan mengikuti perkembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan manusia, *blended learning* istilah yang berasal dari bahasa Inggris dan terdiri dari dua suku kata yaitu: *blended* dan *learning*. Dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai pembelajaran kombinasi, pembelajaran gabungan, atau pembelajaran bauran, sehingga *blended learning* dapat dimaknai sebagai gabungan pembelajaran secara tatap muka dengan secara virtual dengan menggunakan aplikasi TIK. Semler (2005) mengatakan bahwa: "*blended learning*" mengombinasikan aspek terbaik dari pembelajaran *online*, aktivitas tatap muka terstruktur, dan praktik dunia nyata. Sistem pembelajaran *online*, latihan di kelas, dan pengalaman *on-the-job* akan memberikan pengalaman berharga bagi diri mereka.

*Blended learning* menggunakan pendekatan yang memberdayakan berbagai sumber informasi yang lain. Berdasarkan ungkapan Semler maka *blended learning* dapat diaplikasikan kedalam pelaksanaan pembelajaran dengan dua model pembelajaran, yaitu: 1) Peningkatan aktivitas tatap muka (*face-to-face*), bentuk pertama ini dilaksanakan dalam model tatap muka akan tetapi terjadi peningkatan aktivitas belajar dan mengajar oleh guru dan mahasiswa dengan memanfaatkan jejaring teknologi informasi dan komunikasi, jejaring web, memanfaatkan *e-learning*, *web online*, blog, dan sebagainya. 2) Pembelajaran campuran (*hybrid learning*), memadukan pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran secara *online*. Model ini mengurangi aktivitas tatap muka di kelas sebagai akibat pengurangan aktivitas tatap muka dialihkan kedalam model pembelajaran secara *online* dengan memanfaatkan TIK.

Salah satu hal yang menarik dengan penerapan model pembelajaran kombinasi (*blended learning*) adalah tercapainya tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif karena kedua model memiliki keunggulan masing-masing. Model pembelajaran tatap muka dengan metode konvensional memungkinkan pembelajaran berlangsung secara interaktif dengan menggunakan berbagai pendekatan, strategi serta metode pembelajaran sedangkan dengan metode *online* dapat memberikan materi secara *online* tanpa batasan ruang dan waktu, selain itu peserta didik lebih banyak memperoleh dan mengolah informasi dari berbagai sumber sehingga hal ini dapat menunjang proses pembelajaran.

*Blended learning* merupakan pengembangan lebih lanjut dari metode *e-Learning*, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan antara sistem *e-Learning* dengan metode konvensional atau tatap muka (*face-to-face*). Konsep *blended learning* merupakan istilah yang baru dan mengikuti perkembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan manusia, istilah *blended learning* secara ketatabahasaan terdiri dari dua kata yaitu *blended* dan *learning*. Kata *Blend* berarti “campuran bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik” (Collins Dictionary), atau formula suatu penyelarasan kombinasi atau perpaduan (Oxford English Dictionary) (Heinze and Procter, 2006: 236), sedangkan *Learning* memiliki makna umum yakni

belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya. Elenena Mosa (2006) menyampaikan bahwa yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas dengan tatap muka secara konvensional (*classroom lesson*) dengan pembelajaran secara *online*. Ini yang dimaksudkan adalah pembelajaran yang secara konvensional biasa dilakukan di dalam ruangan kelas dikombinasikan dengan pembelajaran yang dilakukan secara *online* baik yang dilaksanakan secara independen maupun secara kolaborasi, dengan menggunakan sarana prasarana teknologi informasi dan komunikasi. "*Blended e-learning, on the other hand, merges aspects of Blended e-learning such as: web-based instruction, streaming video, audio, synchronous and asynchronous communication, etc: with tradisional, face-to-face learning.*"

*Blended learning* dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam pendekatan. Pendekatan yang dilakukan dapat memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara tatap muka (pembelajaran secara konvensional, dimana antara peserta didik dan pendidik saling berinteraksi secara langsung, masing-masing dapat bertukar informasi mengenai bahan-bahan pengajaran), belajar mandiri (belajar dengan berbagai modul yang telah disediakan) serta belajar mandiri secara *online*.

Penerapan *blended learning* tidak terjadi begitu saja. Beberapa hal yang menjadi pertimbangan yaitu karakteristik tujuan pembelajaran yang ingin kita capai, aktifitas pembelajaran yang relevan serta memilih dan menentukan aktifitas mana yang relevan dengan konvensional dan aktifitas mana yang relevan untuk *online learning*.

### **Karakteristik *Blended Learning***

Adapun karakteristik dari *blended learning* yaitu: pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pendidikan, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.

Sebagai sebuah kombinasi pendidikan langsung (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri via *online*. Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran. Pendidik dan orang tua peserta didik memiliki peran yang sama penting, pendidik sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.

*Blended learning* memiliki dua kategori utama, yaitu: peningkatan bentuk aktifitas tatap-muka (perkuliahan). Banyak pengajar menggunakan istilah '*blended learning*' untuk merujuk kepada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam aktifitas tatap-muka, baik dalam bentuknya yang memanfaatkan internet (*web-dependent*) maupun sebagai pelengkap (*web-supplemented*) yang tidak merubah model aktifitas. *Hybrid learning*: pembelajaran model ini mengurangi aktifitas tatap-muka (perkuliahan) tapi tidak menghilangkannya, sehingga memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara *online*.

Menurut Jared M. Carmen, seorang *Preseident Aglint Learning* menyebutkan lima kunci dalam mengembangkan *blended learning*. Adapun ke-5 kunci tersebut yaitu:

#### 1. *Live Event*

Pembelajaran langsung atau tatap muka (*instructor-led instruction*) secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama (*classroom*) ataupun waktu sama tapi tempat berbeda (seperti *virtualclassroom*). Bagi beberapa orang tertentu, pola pembelajaran langsung seperti ini masih menjadi pola utama. Namun demikian, pola pembelajaran langsung inipun perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan sesuai kebutuhan.

#### 2. *Self-Paced Learning*

Mengkombinasikan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta belajar kapan saja, dimana saja dengan menggunakan berbagai konten (bahan belajar) yang dirancang khusus untuk belajar mandiri baik yang bersifat *text-based* maupun *multimedia-based* (video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi dari kesemuanya). Bahan belajar tersebut,

dalam konteks saat ini dapat dikirim secara *online* (via web maupun via *mobile device* dalam bentuk: *streaming audio*, *streaming video*, *e-book*, dll) maupun *offline* (dalam bentuk CD, cetak, dll).

### 3. *Collaboration*

Mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar, maupun kolaborasi antar peserta belajar yang kedua-duanya bisa lintas sekolah/kampus. Dengan demikian, perancang *blended learning* harus meramu bentuk-bentuk kolaborasi, baik kolaborasi antar peserta belajar atau kolaborasi antara peserta belajar dan pengajar melalui *tool-tool* komunikasi yang memungkinkan seperti *chatroom*, forum diskusi, email, *website/webblog*, *mobile phone*. Tentu saja kolaborasi diarahkan untuk terjadinya konstruksi pengetahuan dan keterampilan melalui proses sosial atau interaksi sosial dengan orang lain, bisa untuk pendalaman materi, *problem solving*, *project-based learning*, dll.

### 4. *Assessment*

Tentu saja, dalam proses pembelajaran jangan lupakan cara untuk mengukur keberhasilan belajar (teknik *assessment*). Dalam *blended learning*, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis *assessment* baik yang bersifat tes maupun non-tes, atau tes yang lebih bersifat otentik (*authentic assessment*/portfolio) dalam bentuk proyek, produk dll. Disamping itu, juga perlu mempertimbangkan antara bentuk-bentuk *assessment online* dan *assessment offline*. Sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas peserta belajar mengikuti atau melakukan *assessment* tersebut.

### 5. *Performance Support Materials*

Ini bagian yang juga jangan sampai terlupakan bahwa ketika akan mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dalam kelas dan tatap muka virtual, pastikan sumber daya untuk mendukung hal tersebut siap atau tidak, ada atau tidak. Bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, apakah bahan belajar tersebut dapat diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* (dalam bentuk CD, MP3, DVD, dll) maupun secara *online* (via *website* resmi tertentu). Atau, jika pembelajaran *online* dibantu dengan suatu *Learning/Content Management System* (LCMS), pastikan

juga bahwa aplikasi sistem ini telah terinstal dengan baik, mudah diakses, dan lain sebagainya.

## Hasil Penelitian

Pemerintah Indonesia berusaha terus memutus rantai persebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) dengan membuat berbagai kebijakan, diantaranya pembatasan sosial berskala besar (PSBB), *social distancing*, *physical distancing*, layanan perkantoran dan aktifitas pendidikan dilakukan dari rumah dengan pemberlakuan *work from home* (WFH). Oleh karena itu aktifitas pembelajaran dilaksanakan melalui pola daring dengan memanfaatkan berbagai *platform* yang disediakan oleh dalam jaringan internet. Penelitian ini bertujuan untuk menggali informasi terkait respons mahasiswa terkait dengan aktifitas pembelajaran daring yang sudah dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan dengan menggunakan angket respons yang disebar kemahasiswa secara acak. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa aktivitas daring yang dilaksanakan menjenuhkan dan membosankan, sehingga diharapkan para dosen lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media yang digunakan agar proses pembelajaran lebih menyenangkan. Daring dengan menggunakan berbagai fitur canggih tidak bisa menggantikan peran dosen melalui perkuliahan tatap muka, karena lebih memberikan motivasi dan semangat kepada mahasiswa untuk belajar dari pada mengikuti kuliah melalui pola daring (*online*).

Tiga langkah strategis untuk dukung budaya pembelajaran daring pasca Covid-19. *Pertama*, menanamkan pola pikir tentang cara baru belajar. Dengan perkembangan teknologi dan internet saat ini dan mungkin 10-20 tahun ke depan, proses belajar dapat terjadi kapan saja, di mana saja, dan dengan siapa saja tanpa ada batas ruang dan waktu. Sebagai fondasi awal, Kemendikbud harus mengkomunikasikan kepada masyarakat untuk menyadari tuntutan baru sistem pendidikan dalam menyiapkan lulusan menghadapi berbagai pekerjaan baru di masa depan yang tidak cukup diajarkan hanya melalui kelas formal.

Penelitian menunjukkan model pembelajaran kelas formal hanya efektif untuk mengembangkan pengetahuan dasar dan mengenalkan

materi baru, sehingga kurang efektif untuk mengembangkan keterampilan yang menuntut keaktifan mahasiswa dalam menyelesaikan masalah secara kreatif dan inovatif. Salah satu cara Kemendikbud bisa menegaskan hal tersebut adalah dengan merumuskan kembali kurikulum yang lebih sesuai dengan tuntutan keterampilan abad 21. Kurikulum tersebut bisa mengedepankan lebih banyak pembelajaran campuran antara tatap muka dan digital (*blended learning*).

*Kedua*, menyiapkan regulasi untuk pengembangan sumber belajar digital. Pemanfaatan *platform* yang menyediakan kelas daring (*Massively Open Online Courses*, atau MOOC) secara masif dan terbuka menjadi salah satu tren praktik pembelajaran daring yang paling efektif saat ini. Beberapa contoh MOOC yang ternama secara internasional adalah Coursera, EdX, dan Khan Academy, sementara untuk kelas berbahasa Indonesia banyak terdapat di misalnya MOOC Universitas Terbuka, Indonesia X, atau *Learning Center* milik Organisasi Menteri Pendidikan Asia Tenggara (SEAMOLEC).

Meski pun MOOC di Indonesia sudah mulai dikembangkan, namun terdapat beberapa permasalahan. Langkah alternatif untuk memperluas akses materi pada MOOC universitas sebenarnya sudah mulai dilakukan oleh Menteri Pendidikan Nadiem Makarim melalui insiatif pembelajaran tiga semester di luar kampus pada kebijakannya

*Ketiga*, mencetak tenaga pendidik yang adaptif dalam teknologi pembelajaran. Kemampuan pendidik dalam mendesain strategi belajar **menjadi** sangat penting karena merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pelaksanaan pembelajaran daring. Di antaranya, merancang, mengorganisir, serta mengendalikan aktivitas dan materi belajar yang interaktif untuk mencapai tujuan belajar. Di sini, penguasaan tenaga pendidik terhadap teknologi pembelajaran, atau *technological pedagogical knowledge* (TPK) yang sesuai dengan strategi belajar untuk mengurangi kesenjangan fasilitas akses jaringan internet, pemerintah juga perlu berkolaborasi dengan berbagai industri. Misalnya, terdapat gagasan dari beberapa ahli yang mengusulkan kolaborasi perdosenan tinggi dengan operator telekomunikasi untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh yang bisa difasilitasi oleh Dewan Teknologi Informasi Nasional.

Menurut Harding, Kaczynski dan Wood (2005), *blended learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar *online* dan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa. Pelaksanaan pendekatan ini memungkinkan penggunaan sumber belajar *online*, terutama yang berbasis *web*, tanpa meninggalkan kegiatan tatap muka. Dengan pelaksanaan *blended learning* ini, pembelajaran berlangsung lebih bermakna karena keragaman sumber belajar yang mungkin diperoleh.

Dengan demikian, *blended learning* dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam pendekatan. Pendekatan yang dilakukan dapat memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara tatap muka (pembelajaran secara konvensional, dimana antara pendidik dan peserta didik saling berinteraksi secara langsung, masing-masing dapat bertukar informasi mengenai bahan-bahan pembelajaran), belajar mandiri (belajar dengan berbagai modul yang telah disediakan) serta belajar mandiri secara *online*.

Unsur-unsur pembelajaran berbasis *blended learning* mengkombinasikan antara tatap muka dan *e-learning* yang memiliki 6 (enam) unsur, yaitu: (a) tatap muka (b) belajar mandiri, (c) aplikasi, (d) tutorial, (e) kerjasama, dan (f) evaluasi. Pembelajaran tatap muka dilakukan seperti yang sudah dilakukan sebelum ditemukannya teknologi cetak, audio visual, dan komputer, pendidik sebagai sumber belajar utama.

Klasifikasi *blended learning* untuk memahami *e-Learning* beberapa ahli mengklasifikasi berdasarkan karakteristik. Pada umumnya pembelajaran *e-Learning* atau *online* adalah "*asynchronous*", di mana pendidik/dosen/instruktur dan orang yang belajar (mahasiswa) tidak bertemu di saat yang sama. Ranganathan, Negash, dan Wilcox (2007) membagi empat jenis klasifikasi *e-Learning*, yaitu: (1) *e-Learning* tanpa kehadiran dan tanpa komunikasi, (2) *e-Learning* tanpa kehadiran tetapi dengan komunikasi, (3) *e-Learning* dikombinasikan dengan kehadiran sesekali, (4) *e-Learning* digunakan sebagai alat dalam mengajar di kelas.

Adapun karakteristik dari *blended learning* yaitu:

1. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pembelajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
2. Sebagai sebuah kombinasi pembelajaran langsung (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri via *online*.
3. Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.
4. Dosen dan orang tua peserta belajar memiliki peran yang sama penting, dosen sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.

*Blended learning* memiliki tujuan, diantaranya:

1. Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
2. Menyediakan peluang yang praktis realistik bagi pendidik dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang.
3. Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi *online*.
4. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para peserta didik dalam pengalaman interaktif. Sedangkan kelas *online* memberikan peserta didik konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan di mana saja selama peserta didik memiliki akses internet.

*Blended learning* memiliki dua kategori utama, yaitu:

1. Peningkatan bentuk aktifitas tatap-muka. Banyak pendidik menggunakan istilah '*blended learning*' untuk merujuk kepada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam aktifitas tatap-muka, baik dalam bentuknya yang memanfaatkan internet (*web-dependent*) maupun sebagai pelengkap (*web-supplemented*) yang tidak merubah model aktifitas.

2. *Hybrid learning*: Pembelajaran model ini mengurangi aktifitas tatap-muka tetapi tidak menghilangkannya, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara *online*.

Dengan membangun dan memiliki *website* sendiri, langkah awal untuk mulai menerapkan metode *blended learning* bisa diwujudkan, karena pada dasarnya metode *blended learning* merupakan:

1. Proses belajar-mengajar tidak hanya tatap muka, namun menambah waktu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dunia maya.
2. Salah satu cara untuk mempermudah dan mempercepat proses komunikasi non-stop antara dosen dan mahasiswa.
3. Membantu proses percepatan pengajaran materi bahan ajar.
4. Sebagai *pressure* agar mahasiswa mulai belajar memanfaatkan teknologi dengan benar dan untuk tujuan yang bermanfaat, sekaligus memahami bahwa selain hiburan teknologi juga bisa memperkaya pengetahuan sekaligus bahan pembelajaran.
5. Metode *blended learning* dengan salah satu komponen pembelajarannya yang menggunakan media interaktif merupakan salah satu solusi untuk menyesuaikan gaya belajar mahasiswa dengan cara mengajar dosen. Hal ini menjadi penting, karena proses transformasi materi dari dosen kepada mahasiswa harus tepat sasaran dan bisa dimengerti oleh mahasiswa, sehingga proses belajar mengajar bisa berlangsung dengan baik dan menghasilkan generasi yang terdidik, yang mampu bersaing dan menjawab tantangan masa depan, serta berprestasi.

*Blended learning* berangkat dari kelebihan yang terdapat pada cara pembelajaran secara tradisional, sehingga *blended learning* bertujuan untuk menggabungkan *e-Learning* dengan kelebihan yang ada pada pembelajaran tradisional. Dalam bahasa praktisnya, metode *blended learning* menawarkan kemungkinan untuk memperoleh keuntungan dari suatu kelas yang mendukung interaksi secara langsung dan fleksibilitas dari pembelajaran secara *online*.

## Pembelajaran Blended Era Covid-19

Saat ini istilah *blended* menjadi populer, maka semakin banyak kombinasi yang dirujuk sebagai *blended learning*. Dalam metode penelitian digunakan istilah *mixing* untuk menunjukkan kombinasi antara penelitian kuantitatif dan kualitatif. Pembelajaran Berbasis *blended learning* (PBBL) adalah pembelajaran yang menggabungkan strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*) dan komputer secara *online* (internet dan *mobile learning*). Melalui *blended learning* semua sumber belajar dapat memfasilitasi terjadinya proses belajar bagi orang yang belajar dikembangkan. Artinya, pembelajaran dengan pendekatan teknologi pembelajaran dengan kombinasi sumber-sumber belajar tatap muka dengan pengajar maupun yang dimuat dalam media komputer, telepon seluler atau *mobile phone*, saluran televisi satelit, konferensi video, dan media elektronik lainnya. Hasil-hasil penelitian yang dilakukan Dziuban, Hartman, dan Moskal (2017) menemukan bahwa program *blended learning* memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan juga menurunkan tingkat putus sekolah dibandingkan dengan pembelajaran yang sepenuhnya pembelajaran *online*. Ditemukan juga bahwa model pembelajaran berbasis *blended* lebih baik daripada pembelajaran tatap muka. PBBL di samping untuk meningkatkan hasil belajar, bermanfaat pula untuk meningkatkan hubungan komunikasi pada tiga mode pembelajaran yaitu lingkungan pembelajaran yang berbasis ruang kelas tradisional, yang *blended*, dan yang sepenuhnya *online*.

Salah satu hal yang menarik dengan penerapan model pembelajaran kombinasi (*blended learning*) adalah tercapainya tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif karena kedua model memiliki keunggulan masing-masing. Model pembelajaran tatap muka dengan metode konvensional memungkinkan pembelajaran berlangsung secara interaktif dengan menggunakan berbagai pendekatan, strategi serta metode pembelajaran sedangkan dengan metode *online* dapat memberikan materi secara *online* tanpa batasan ruang dan waktu, selain itu peserta didik lebih banyak memperoleh dan mengolah informasi dari berbagai sumber sehingga hal ini dapat menunjang proses pembelajaran.

## Penutup

*Blended learning* merupakan pengembangan lebih lanjut dari metode *e-Learning*, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan antara sistem *e-Learning* dengan metode konvensional atau tatap muka (*face-to-face*). Konsep *blended learning* merupakan istilah yang baru dan mengikuti perkembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan manusia, Istilah *blended learning* secara ketatabahasaan terdiri dari dua kata yaitu *blended* dan *learning*. Kata *blend* berarti “campuran bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik” atau formula suatu penyesuaian kombinasi atau perpaduan (Heinze and Procter, 2006: 236), sedangkan *learning* memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya. Mosa (2006) menyampaikan bahwa yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas dengan tatap muka secara konvensional (*classroom lesson*) dengan pembelajaran secara *online*.

## Daftar Pustaka

- Abdul Arif, Covid-19 dan Wujud Belajar Mandiri, pada URL <https://www.ayosemarang.com/read/2020/03/17/53770/covid-19-dan-wujud-belajar-mandiri> (<http://pls213065-auliya.blogspot.co.id/2013/12/blended-learning-dalam-pembelajaran.html>. Diakses 23 Maret 2020)
- Adawi R. 2014. Pembelajaran Berbasis E-Learning. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Medan.
- Kidd T T. 2010. A Brief History of eLearning. [www.igi-global.com](http://www.igi-global.com)
- Pamugar H, Najib W, dan Winarno WW. 2014. Model Evaluasi Kesuksesan dan Penerimaan Sistem Informasi E-learning pada Lembaga Diklat Pemerintah. *Scientific Journal of Informatics* Vol. 1.
- Anonym. Contoh jurnal blended learning dalam pembelajaran, ([https://www.academia.edu/4950884/Contoh\\_Jurnal\\_BLENDED\\_LEARNING\\_DALAM\\_PEMBELAJARAN?auto=download](https://www.academia.edu/4950884/Contoh_Jurnal_BLENDED_LEARNING_DALAM_PEMBELAJARAN?auto=download)).
- Auliya. Blended learning dalam pembelajaran,
- Borg and Gall (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London. Longman Inc.

- Collis, B., & Moonen, J. 2001. Flexible learning in a digital world. London: Kogan Page. distance learning: A technology perspective. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. 8(1):37-48. Tersedia pada [http://www.itdl.org/Journal/jan\\_11/Jan\\_11.pdf](http://www.itdl.org/Journal/jan_11/Jan_11.pdf).
- Graham, C. R. 2006. Blended learning systems. In C. J. Bonk & C. R. Graham, *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*. Pfeiffer.
- Grant Ramsay. 2001. Teaching and Learning With Information and Communication Technology: Succes Through a Whole School Approach. National Educational Computing Conference, July 25-27. Chicago.
- Luik, P. 2006. Web based-learning or face-to-face teaching. Preferences of Estonian Students. Tersedia pada [www.aare.edu.au/06pap/lui06159.pdf](http://www.aare.edu.au/06pap/lui06159.pdf)
- Marczyk, G., DeMatteo, D., & Festinger, D. 2005. *Essentials of research design and methodology*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Noer, Muhammad. 2010. *Blended Learning Mengubah Cara Kita Belajar Di Masa Depan*. [online]. Tersedia: <http://www.muhammadnoer.com/2010/07/blended-learning-mengubah-cara-kita-belajar-di-masa-depan/>. Diakses tanggal 01 Februari 2014
- Rizcafitria. Blended learning, <https://rizcafitria.wordpress.com/2011/04/30/blended-learning/>. Diakses 23 Maret 2020)
- Rusman. 2011. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: UPI
- Sahin, M. 2010. Blended learning in vocational education: An experimental study. *International JI of Vocational Education*, 2(6), 95-101. Tersedia pada <http://www.Academicjournals.org/ijvte/PDF/pdf/2010/October/Sahin.pdf>.
- Saputra. A. konsep blended learning, (<http://andiksaputra-paperwork.blogspot.co.id/2015/12/konsep-blended-learning.html>. Diakses 17 Maret 2020)
- Shroff, R. Vogel, D. 2010. An investigation on individual students' perceptions of interest utilizing a Blended learning approach. *International JI. on E-Learning* 9(2):279-294. Tersedia pada <http://edlab.tc.columbia.edu/files/29282.pdf>.
- So, H.-J., & Bonk, C. J. 2010. Examining the roles of blended learning approaches in computer-supported collaborative learning (CSCLE) environments: A delphi study. *Educational Technology &*

Society, 13(3),189-200. Tersedia pada [http:// www. ifets. info/ journals/13\\_3/17.pdf](http://www.ifets.info/journals/13_3/17.pdf).

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Uzun, A., Senturk, A. 2010. Blending makes the difference: Comparison of blended and traditional instruction on students' performance and attitudes in computer literacy. *Contemporary Educational Technology*,1(3), 196-207. Tersedia pada [http://cedtech. net/ articles/131.pdf](http://cedtech.net/articles/131.pdf).

Yaman, M., Graf, D. 2010. Evaluation of an international blended learning cooperation project in biology teacher education. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 9(2) 89-96. Tersedia pada [http :// www. tojet. net/articles /9210. Pdf](http://www.tojet.net/articles/9210.Pdf)

Yuen, H, K. 2011. Exploring teaching approaches in blended learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 6(1),3-23. Tersedia pada [http: // apsce. net / RPTEL /RPTEL 2011 MarIssue- Article1\\_\(p3-p23\) R1.pdf](http://apsce.net/RPTEL/RPTEL2011MarIssue-Article1_(p3-p23)R1.pdf).

Zuvic, M., Roncevic, N., Nemcanin, D. 2011. Blended e-learning in higher education: Research on students' perspective. *Issues in Informing Science and Information Technology*.4(8), 410-428. Tersedia pada [iisit. org/Vol8 /IISITv8p409-429 Zuvic 247. pdf](http://iisit.org/Vol8/IISITv8p409-429Zuvic247.pdf).

# **VIDEO PEMBELAJARAN SULAMAN KARAWO BERBASIS KARAKTER MELALUI KELAS MAYA DI LKP PROVINSI GORONTALO**

**Rusdin Djibu**

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo 2020

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Video Pembelajaran Sulaman Karawo Berbasis Karakter Melalui Kelas Maya di LKP Provinsi Gorontalo. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deksriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, dokumentasi, dan wawancara.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa (1) pelatihan tentang kerajinan tangan sulaman karawo telah dilaksanakan oleh pemerintah maupun organisasi lainnya, tetapi video pembelajaran yang digunakan, belum dapat mengembangkan keterampilan kerajinan tangan sulaman karawo secara optimal. (2) Pengembangan video pembelajaran kerajinan tangan sulaman karawo berbasis karakter pada kelas maya diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi dengan melihatnya dari tahap perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan pengembangan. Pengembangan model dilaksanakan melalui langkah-langkah melakukan analisis kebutuhan pengembangan, menetapkan unsur-unsur yang akan di kembangkan, menyusun video pembelajaran, melakukan validasi video pembelajaran dengan ahli materi, ahli media dan penilaian warga belajar, dan menyusun model akhir. (3) Kajian efektivitas video pembelajaran didahului implementasi video pembelajaran yang dilaksanakan melalui uji coba selama dua kali yakni uji coba tahap LKP Cakrawala. Dari hasil uji coba ini ternyata menunjukkan adanya dampak positif, tidak saja bagi warga belajar tetapi juga bagi pengelola LKP, penyelenggara pelatihan

dan Narasumber. Kajian Efektivitas video pembelajaran dilaksanakan melalui pengujian video pembelajaran.

Keywords: Video Pembelajaran Berbasis Karakter

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan karakter merupakan suatu sistem pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter tertentu kepada warga belajar yang di dalamnya terdapat komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, serta tindakan untuk melakukan nilai-nilai tersebut. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter warga belajar melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Dengan adanya peraturan tersebut maka setiap lembaga satuan pendidikan dapat meningkatkan pelaksanaan pembelajaran baik pada pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Pada pendidikan non formal seperti pendidikan masyarakat (dikmas) dalam hal ini Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) dan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) menerapkan penguatan pendidikan karakter dalam pelaksanaan pelatihan. LKP dan PKBM merupakan bentuk satuan Pendidikan Nonformal yang diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Kegiatan pelatihan yang terjadi di LKP sama seperti pada lembaga pendidikan formal lainnya. Penilaian dilakukan bukan saja terhadap pengetahuan dan keterampilan tetapi juga terhadap sikap, yang dalam hal ini lebih mengarah pada penguatan pendidikan karakter yang meliputi

5 karakter utama yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas.

Pencapaian penguatan pendidikan karakter akan optimal bila narasumber melakukan perencanaan, pelaksanaan pelatihan dan evaluasi dengan baik. Pada aspek pelatihan, narasumber diharapkan mengembangkan model-model pelatihan dengan bantuan bahan ajar yang memadai dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini disadari bahwa pada pembelajaran abad 21, narasumber bukan satu-satunya sumber belajar atau dengan perkataan lain bahwa pelatihan bukan berorientasi lagi pada narasumber tetapi berorientasi pada warga belajar. Dengan demikian narasumber harus dapat mengembangkan bahan ajar sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pendidikan karakter.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di LKP khusus pada vokasi karawo Provinsi Gorontalo bahwa terdapat 10 LKP yang pendidikannya belum menerapkan penguatan pendidikan karakter dengan baik. Pada studi pendahuluan yang dilaksanakan di LKP Fanny Bordir yang merupakan tempat uji kompetensi (TUK border dan sulam) belum pernah melakukan pengembangan bahan ajar sesuai dengan pendidikan karakter. Demikian pula halnya dengan PKBMTaman Pendidikan. Hal ini tentunya menjadi kendala dalam penguatan pendidikan karakter itu sendiri. Narasumber pada umumnya melaksanakan pelatihan secara konvensional dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi. Bahan ajar baik cetak maupun non cetak jarang dipergunakan karena belum dikembangkan bahkan tidak tersedia pada LKP dan PKBM.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deksriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode ini dipilih untuk mendeskripsikan atau menggambarkan hasil temuan penelitian dalam bentuk kalimat-kalimat berupa keterangan atau pernyataan-pernyataan dari responden sesuai dengan kenyataan yang ada.

Lembaga yang menjadi sasaran adalah LKP Al Falah dan LKP Almirah berlokasi di Kota Gorontalo, serta LKP Nusa Indah beralamatkan di Kabupaten Bone Bolango.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, dari studi pendahuluan dan implementasi uji coba model, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: (1) tes, (2) observasi, (3) wawancara, dan (4) dokumentasi. Tes diberikan sebelum perlakuan (*freetest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Observasi dilakukan terhadap perilaku kewirausahaan warga belajar dalam pembelajaran. Observasi yang dilakukan bersifat observasi partisipatif mengingat peneliti sendiri menjadi instrumen penelitian, karena proses perumusan hasil penelitian berbasis pada proses. Oleh karena itu, sepanjang proses penelitian berlangsung, peneliti terlibat aktif dalam setting penelitian. Wawancara dilakukan pada studi pendahuluan terhadap pihak terkait dalam hubungannya dengan penyelenggaraan pelatihan, dan program pembelajaran kursus keterampilan tata busana. Sedangkan dokumentasi yang digunakan ada dua macam, yang pertama memotret data tentang profil keterampilan tata busana warga belajar pada studi pendahuluan, dan yang kedua digunakan untuk mengamati perilaku kewirausahaan warga belajar pada pelaksanaan model yang dikembangkan dalam implementasi model (uji lapangan).

Pengembangan instrumen penelitian yang digunakan, ditujukan untuk mengefektifkan proses penelitian. Ada empat jenis alat pengumpul data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, yakni: tes, observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi

### **C. Hasil Penelitian**

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang digunakan untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai media dalam meningkatkan proses belajar. Video pembelajaran lebih interaktif dan lebih spesifikasi dari sebuah buku dan berusaha untuk mengajar dengan contoh dan memberikan informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu

Sukirman (2012) menyatakan video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Daryanto (2010) mengungkapkan media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.

Pemilihan media video yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran harus mempertimbangkan kurikulum. Pemanfaatan media harus dapat menunjang aktivitas pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Isi informasi dan pengetahuan yang terdapat dalam program video yang dipilih sebaiknya baru (*up to date*). Media video yang berisi informasi dan pengetahuan tentang teknologi komputer misalnya perlu diperbaharui secara berkala, mengingat teknologi komputer merupakan teknologi yang berkembang secara pesat. Penggunaan media video pembelajaran harus mampu memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media audio visual seperti halnya video dan multimedia dapat digunakan

Pengembangan video pembelajaran Sulaman Karawo berbasis karakter melalui kelas maya di provinsi Gorontalo merupakan proses penelitian terapan berupa rancangan tipe, desain, bertuk deskripsi, dan system kegiatan yang diproses dengan kaidah-kaidah penelitian ilmiah di bidang Kursus. Langkah-langkah yang harus ditempuh antara lain Studi pendahuluan dengan output sebagai berikut:

1. Menyusun rancangan pengembangan program/proposal pengembangan, yang memuat secara lengkap konsep rancangan pengembangan program mulai studi pendahuluan hingga akhir pengembangan, dan sudah dilengkapi dengan instrument yang akan digunakan.
2. Melakukan studi pendahuluan pada calon lokasi ujicoba operasional (3 lokasi) dan lokasi ujicoba konseptual (1 lokasi).
3. Menyusun desain pengembangan program sesuai Lampiran III Perdirjen Nomor 02 Tahun 2016.

4. FGD studi pendahuluan dan rancangan pengembangan program/ desain pengembangan program.

Strategi pengembangan video pembelajaran Sulaman Karawo berbasis karakter melalui kelas maya di provinsi Gorontalo dilaksanakan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Komponen pengembangan model meliputi input, proses, output dan outcome
2. Pengembangan video pembelajaran Sulaman Karawo berbasis karakter melalui kelas maya aspek input bidang perencanaan meliputi:

- a. Analisis awal- akhir

Kegiatan analisis awal dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya. Pada tahap ini dilakukan telaah terhadap kurikulum karawo yang digunakan saat ini, berbagai teori belajar yang relevan dengan tantangan dan tuntutan masa depan. Selain itu dianalisis pula narasumber yang menjadi instruktur pada pelaksanaan pembelajaran di LKP.

- b. Analisis warga belajar

Kegiatan analisis warga belajar merupakan telaah tentang karakteristik warga belajardengan memperhatikan tingkat kemampuan dan pengalaman warga belajar baik individu maupun kelompok

- c. Analisis konsep

Kegiatan analisis konsep ini ditujukan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep- konsep yang relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis awal akhir.

- d. Analisis tugas

Kegiatan analisis tugas mempunyai pengidentifikasian ketrampilan utama yang diperlukan dalam pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan saat ini. Kegiatan ini

ditujukan untuk mengidentifikasi ketrampilan akademis utama yang akan dikembangkan dalam pelatihan.

e. Tujuan pelatihan

Tujuan pelatihatidilakukan untuk mengkonversi analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan yang dinyatakan dengan tingkah laku. Perincian tujuan pelatihatitersebut merupakan dasar dalam penyusunan tes hasil dan rancangan video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya.

3. Pengorganisasi meliputi:

a. Pembentukan tim pengembang

Pengembangan video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya sulaman karawo diorganisir sedemikian rupa agar diperoleh hasil sesuai yang diharapkan. Pembentukan tim pengembang dimulai dari tim internal yaitu tim yang merumuskan pihak-pihak yang berkompeten dalam pengembangan video pembelajaran meliputi: ahli materi, ahli media, pelaksana pembelajaran dan warga belajar.

b. Pembagian tugas

Tim pengembang yang telah ditetapkan oleh tim internal melakukan pembagian tugas terhadap tim yang telah dibentuk.

4. Pembuatan video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya sulaman karawo, dilaksanakan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut: Pertama, Substansi materi meliputi: (a) kebenaran, (b) cakupan materi, (c) kekinian, (d) Referensi. Kedua, tampilan (komunikasi visual) meliputi: (a) navigasi, (b) huruf, (c) media (film, suara, gambar, animasi), (d) warna, (e) animasi (slide), (f) Layout. Ketiga, desain pembelajaran meliputi: (a) judul, (b) SK-KD, (c) tujuan pembelajaran, (d) materi, (e) contoh soal, dan (f) latihan/tes/simulasi. Keempat, pemanfaatan software meliputi: (a) interaktivitas (umpan balik dari sistem ke pengguna), (b) software pendukung, dan (c) originalitas. Kelima, Aspek pendidikan karakter dilaksanakan melalui pembelajaran on

off meliputi: (a) Religius, (b) Nasionalis, (c) mandiri, (d) Gotong royong, dan (e) integritas

5. Revisi terhadap video pembelajaran yang telah disusun dilaksanakan oleh ahli media dan ahli materi.

Penilaian para ahli meliputi validasi isi yang mencakup semua video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya yang dikembangkan pada tahap perancangan (Design). Hasil validasi para ahli digunakan sebagai dasar melakukan revisi dan penyempurnaan video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya. Secara umum validasi mencakup:

- a. Isi video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya, meliputi: (a) isi video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya sesuai dengan materi pembelajaran dan tujuan yang akan diukur. (b) ilustrasi video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya dapat memperjelas konsep dan mudah dipahami.
  - b. Bahasa, meliputi: (a) kalimat pada video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. (b) kalimat pada video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya tidak menimbulkan penafsiran ganda
6. Uji Coba Video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya Sulaman Karawo

Uji Coba lapangan dilakukan untuk memperoleh masukan langsung dari lapangan terhadap video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya yang telah disusun. Dalam uji coba dicatat semua respon, reaksi, komentar dari warga belajar dan parapengamat.

7. Penilaian oleh warga belajar

Video pembelajaran yang telah disusun dan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi didarkan kepada warga belajar dalam proses pelatihan. Warga belajar diberikan format penilaian video

pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya yang digunakan.

8. Kelas maya merupakan salah satu fitur rumah belajar pada Pustekkom Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Interaksi pelatihan dilaksanakan melalui kelas maya dengan mengupload video pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya.
9. Output yang diharapkan dengan adanya pengembangan video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya adalah terdapatnya terdapatnya video pembelajaran yang sesuai dengan KKNI yang terupload pada kelas maya
10. Outcome yang diharapkan adalah peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Peningkatan terhadap aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap diharapkan akan membentuk karakter yang meliputi: (a) Religius, (b) Nasionalis, (c) mandiri, (d) Gotong royong, dan (e) integritas. Sedangkan untuk softskills dapat menerapkan perilaku-perilaku yang diperoleh selama pelatihan seperti karakter. Pada hardskills, warga belajar mampu membuat karawo secara mandiri maupun secara berkelompok dengan melakukan pengembangan-pengembangan pada aspek-aspek karawo.

#### **D. Pembahasan**

Hasil yang dicapai pengembangan video pembelajaran kerajinan sulaman tangan kawaro berbasis karakter melalui kelas maya di LKP Provinsi Gorontalo adalah sebagai berikut:

1. Proses pelatihan, meliputi
  - a. 85% isi video pembelajaran dapat dipahami, diterima dan diterapkan warga belajar
  - b. 80% warga belajar dan narasumber selama berlangsung proses pelatihan merasakan kondisi yang kondusif, suasana yang menyenangkan, saling menghargai dan saling memiliki kemauan yang tinggi untuk belajar dan membelajarkan
  - c. 90% warga belajar merasakan materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan warga belajar sehingga mereka memandang bahwa

dengan mengikuti proses pelatihan ini akan memberi manfaat dan berguna bagi kehidupannya kelak

- d. 95% warga belajar aktif mengikuti proses pelatihan dan tidak akan mengundurkan diri karena alasan bahwa video pembelajaran tidak sesuai kebutuhan atau tidak betah dan tidak senang pada kegiatan pembelajarannya
  - e. 80% warga belajar mengalami peningkatan pengetahuan, sikap dan kerajinan tangan sulaman karawonya dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan melalui kelas maya
2. Pasca pelatihan, meliputi
- a. 75% warga belajar dapat merekonstruksi kembali kegiatan kerajinan tangan sulaman karawo yang dipelajarinya tanpa petunjuk/arahan orang lain
  - b. 75% warga belajar memiliki orientasi berpikir untuk menjadi orang yang memiliki karakter baik yang ditandai dengan tumbuhnya motivasi warga belajar untuk berwirausaha dengan meningkatkan produktivitas
  - c. 75% warga belajar dapat mengaplikasikan hasil belajarnya di tempat bekerja
  - d. 75% warga belajar memiliki perilaku produktif yang ditunjukkan dalam aktivitas mengikuti kegiatan kelompok usaha
  - e. 80% warga belajar dapat berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan pembangunan.

Pengembangan video pembelajaran kerajinan tangan sulaman karawo berbasis karakter di LKP Provinsi Gorontalo memberikan dampak sebagai berikut:

1. Proses pelatihan menjadi lebih mudah karena menggunakan media informasi dan teknologi berupa kelas maya yang dapat diakses di [www.belajar.kemdikbud.go.id](http://www.belajar.kemdikbud.go.id), dan dapat diakses dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja sehingga tidak mengganggu aktivitas lain warga belajar.
2. Pelatihan dapat dilaksanakan secara on off, artinya pembelajaran dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung sehingga

memudahkan narasumber untuk memberikan pemahaman kepada warga belajar terhadap materi yang disampaikan.

3. Biaya yang dikeluarkan oleh warga belajar dalam pelaksanaan pelatihan menjadi berkurang, karena tidak harus setiap hari datang ketempat pelatihan.
4. Warga belajar tinggal mengunduh materi pelajaran di kelas maya tanpa harus mengcopy sehingga secara ekonomis pelatihan melalui kelas maya lebih ekonomis dan praktis.
5. Narasumber jadi lebih memahami penggunaan kelas maya dalam pelaksanaan pelatihan, demikian pula halnya warga belajar.

### **Kendala dan Solusi**

#### 1. Kendala

Kendala yang dihadapi adalah:

- a. Peserta tidak memiliki HP/Labtop yang digunakan untuk mengakses materi yang diberikan melalui kelas maya.
- b. Ketidaktersediaan data internet menyulitkan warga belajar untuk mengakses materi pelatihan

#### 2. Solusi

- a. Warga belajar dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bersama-sama mempelajari materi yang disampaikan melalui kelas maya
- b. Mendorong warga belajar untuk selalu berusaha memanfaatkan fasilitas yang diberikan oleh pemerintah dalam peningkatan kualitas pendidikan.

### **Faktor-faktor yang menjadi pendukung adalah:**

- a. Dorongan dan motivasi yang diberikan oleh kepala BP Paud dan Dikmas provinsi Gorontalo disertai pendanaan terhadap pelaksanaan pelatihan melalui kelas maya
- b. Terdapatnya Duta Rumah Belajar di provinsi Gorontalo yang senantiasa memberikan informasi berupa pengetahuan tentang pemanfaatan rumah belajar khususnya fitur kelas maya.

- c. Terdapatnya tim kerja yang solid, bertanggung jawab dan memiliki komitmen yang tinggi dalam pelaksanaan pelatihan melalui kelas maya.

## **E. Simpulan**

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pelatihan tentang kerajinan tangan sulaman karawo telah dilaksanakan oleh pemerintah maupun organisasi lainnya, tetapi video pembelajaran yang digunakan, belum dapat mengembangkan keterampilan kerajinan tangan sulaman karawo secara optimal.
2. Pengembangan video pembelajaran kerajinan tangan sulaman karawo berbasis karakter pada kelas maya diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi dengan melihatnya dari tahap perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan pengembangan. Pengembangan model dilaksanakan melalui langkah-langkah melakukan analisis kebutuhan pengembangan, menetapkan unsur-unsur yang akan dikembangkan, menyusun video pembelajaran, melakukan validasi video pembelajaran dengan ahli materi, ahli media dan penilaian warga belajar, dan menyusun model akhir.
3. Kajian efektivitas video pembelajaran didahului implementasi video pembelajaran yang dilaksanakan melalui uji coba selama dua kali yakni uji coba tahap LKP Cakrawala. Dari hasil uji coba ini ternyata menunjukkan adanya dampak positif, tidak saja bagi warga belajar tetapi juga bagi pengelola LKP, penyelenggara pelatihan dan Narasumber. Kajian Efektivitas video pembelajaran dilaksanakan melalui pengujian video pembelajaran.

## **Daftar Pustaka**

- Sukiman. 2012, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogia
- Daryanto, 2010, *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media

# ***E-LEARNING; POTRET METODE PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19***

**Dr. Fahrina Yustiasari Liriwati, M.Pd.I.**

Dosen STAI Auliaurrasyidin Tembilahan – Riau

fahrina.yustiasari@stai-tbh.ac.id

## **A. Pendahuluan**

Dunia sedang mendapat cobaan saat ini, sejak pandemi virus Corona menghantui setiap lapisan masyarakat. Dampak dari pandemi ini bukan hanya pada satu sektor akan tetapi banyak sektor, seperti sektor ekonomi, sosial, politik, pendidikan dan lain lain. Kondisi dunia pendidikan sangat memperhatikan sejak adanya pandemi, virus corona mulai melanda negara - negara lain sejak akhir bulan Desember 2019, akan tetapi Indonesia mulai merasakan dampak corona 19 sejak bulan Maret 2020 sampai sekarang ini. Sejak saat itu keputusan pemerintah pusat dan daerah memutuskan bahwa sekolah-sekolah, universitas, bahkan lembaga kursus pun diliburkan. Guru dan siswa tidak bisa lagi berinteraksi secara langsung didalam kelas. Pembelajaran di sekolah tidak lagi ada, para siswa/i, mahasiswa/i, guru dan dosen tidak lagi datang dan pergi kesekolah maupun ke kampus yang biasa mereka datangi. Tiba-tiba semua menjadi sepi dan tidak ada interaksi. Pembelajaran kontekstual sekarang mewajibkan keseluruhan masyarakat untuk belajar online.

Pandemi Corona atau *corona virus disease* 2019 (Covid-19) pada hakikatnya membawa banyak pelajaran berharga bagi umat manusia. Bagi para pekerja atau karyawan mereka bisa bekerja dirumah atau yang sering dikenal dengan *Work From Home* (WFH), para siswa atau mahasiswa berpindah belajar jadi belajar online yang dikenal dengan istilah *Online Learning*. Belajar dari rumah yang sekarang ini sangat familiar bagi siapapun adalah sejalan dengan protokol kesehatan dan upaya pemerintah untuk menaggulangi penyebaran virus Covid-19. Karena dengan berpindahnya lokasi belajar akan terjadi *social distance*

yang artinya menjaga jarak. Dengan begitu, maka virus ini akan bisa diminimalisir penyebarannya. Darmalaksana, W dkk menyimpulkan bahwa hasil dan pembahasan penelitian menunjukkan efektivitas pembelajaran daring dengan capaian yang signifikan seiring dengan tuntutan mewujudkan pemimpin digital pendidikan tinggi abad 21, meskipun dilaksanakan pada masa WFH yang disebabkan mewabahnya pandemic Covid-19. Penelitian menyimpulkan bahwa pembelajaran daring sebagai tantangan pemimpin digital pendidikan tinggi abad 21 terbukti efektif dilaksanakan pada masa WFH akibat pandemic Covid-19.

Wabah covid- 19 telah memunculkan beragam kepanikan, termasuk di ranah pendidikan. Terlebih setelah pemerintah pusat secara beruntun menyikapinya dengan bermacam tindakan seperti menetapkan status siaga, darurat bencana, bencana non-alam, perpanjangan status darurat bencana hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Semenjak saat itu diberlakukanlah upaya pencegahan Covid-19 berupa pengaturan jarak sosial dan fisik (*social & physical distancing*) di berbagai lini kehidupan. Kebijakan ini didasari dengan jumlah korban yang semakin hari terus bertambah dan sebaran virusnya semakin sulit dikendalikan di seluruh penjuru Indonesia.

Melalui Surat Edaran Mendikbud RI No 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada satuan Pendidikan, semua pendidikan di Indonesia, tanpa terkecuali mengambil langkah tegas atas himbauan pemerintah untuk melakukan aktivitas belajar dari rumah. Segala aktivitas akademik yang biasa dilakukan di sekolah, di kampus, saat masa pandemi ini harus dilakukan dari rumah. Tidak hanya mahasiswa, dosen dan tendik (tenaga pendidikan) pun terpaksa harus bekerja dari rumah demi pencegahan dan percepatan penurunan wabah Covid-19. Kebijakan dan fenomena pandemi yang dampaknya luar biasa dan terjadi begitu cepat telah memaksa dunia pendidikan mengubah pola kerja pelayanan dari konvensional menjadi pelayanan berbasis daring (*online*).

*Online learning* dikenal juga dengan *E-learning* yaitu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam suatu proses pembelajaran. Menurut beberapa ahli *E-learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Media yang digunakan

adalah komputer atau handphone. *E-learning* menggunakan jaringan yang dikenal dengan website atau internet. Ardiansyah mengatakan *E-learning* adalah suatu sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara pendidik dan siswa/i. Setelah adanya covid-19, proses belajar jarak jauh atau *online learning* di Indonesia menjadi sebuah kewajiban yang harus diikuti dan dipatuhi oleh siswa/i, pendidik maupun orang tua. Larangan melakukan pembelajaran tatap muka langsung sudah di himbau sejak virus covid-19 tersebar di seluruh daerah di Indonesia.

## **B. Pembahasan**

### **1. Pengertian *E-Learning***

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, ataupun proses pembelajaran secara umum. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah internet. Internet dapat dijadikan cara untuk mentransfer ilmu pengetahuan dari guru kepada peserta didik, Dosen kepada mahasiswa/mahasiswi. Adapun pembelajaran yang memanfaatkan internet salah satunya adalah media Pembelajaran *E-Learning*.

*E-Learning* merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi yang besar terhadap perubahan dalam proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru/dosen tetapi siswa/mahasiswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Selain itu materi bahan ajar pun dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan interaktif sehingga *learner* atau peserta didik akan termotivasi untuk terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran tersebut.

*E-learning* sebagai media pembelajaran dalam pendidikan yang memberikan peran sangat penting dan fungsi yang besar bagi dunia

pendidikan yang selama ini terdapat banyak kekurangan dan kelemahan seperti: keterbatasan ruang dan waktu dalam proses belajar mengajar. Proses pembelajaran melalui *E-learning* adalah mengedepankan keefisienan dalam belajar agar mahasiswa mendapat pengajaran yang penuh meski tidak harus bertatap muka, juga bisa di akses di mana saja, kapan saja, sesuai dengan tugas yang diberikan oleh dosen biasanya terjadwal dengan batas waktu yang di tentukan.

Pengembangan pendidikan menuju *e-learning* merupakan suatu keharusan agar standar mutu pendidikan dapat ditingkatkan, karena *E-learning* merupakan salah satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran serta jangkauan luas yang berlandaskan tiga kriteria yaitu:

- a. *E-learning* merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusikan serta membagi materi ajar atau informasi,
- b. Pengiriman yang sampai ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet yang standar,
- c. Memfokuskan pada suatu pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran tradisional. Dengan demikian *E-learning* dalam urgensi teknologi informasi dapat dioptimalkan untuk pendidikan.

*E-learning* juga merupakan salah satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran serta jangkauannya yang luas. *E-learning* juga dapat menjadi jawaban dari suatu permasalahan kesehatan yaitu Pandemi Corona (*Covid-19*) ini yang sangat berpengaruh juga pada setiap aspek kehidupan terutama bidang pendidikan.

*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* adalah 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 guru/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:

- *E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya 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*.
- *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. Walaupun demikian pemanfaatan *E-Learning* juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan, antara lain kurangnya interaksi antara guru/dosen dan siswa/mahasiswa atau bahkan antar peserta didik itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values*

dalam proses belajar dan mengajar. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek komersial. Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.

## **2. Pandemi**

Pandemi adalah epidemi yang terjadi pada skala yang melintasi batas internasional, biasanya mempengaruhi sejumlah besar orang. Suatu penyakit atau kondisi bukanlah pandemi hanya karena tersebar luas atau membunuh banyak orang penyakit atau kondisi tersebut juga harus menular. Misalnya, kanker bertanggung jawab atas banyak kematian tetapi tidak dianggap sebagai pandemi karena penyakit ini tidak menular.

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) sebelumnya memakai klasifikasi enam tahap yang menjelaskan proses perpindahan virus influenza baru, mulai dari beberapa infeksi pertama pada manusia hingga terjadi pandemi. Tahapan ini dimulai dengan virus yang sebagian besar menginfeksi hewan, lalu timbul beberapa kasus ketika hewan menginfeksi orang, virus kemudian mulai menyebar langsung antara manusia, dan berakhir dengan pandemi ketika infeksi virus baru tersebut telah menyebar ke seluruh dunia.

## **3. Covid-19**

Virus Corona (*Covid-19*) adalah bagian dari keluarga virus yang menyebabkan penyakit pada hewan ataupun juga pada manusia. Wabah Covid-19 dinyatakan sebagai darurat kesehatan masyarakat dan menjadi perhatian dunia oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO). Di Indonesia, masih melawan Virus Corona hingga saat ini, begitu pun juga di negara-negara lain. Jumlah kasus Virus Corona terus bertambah dengan beberapa melaporkan kesembuhan, tapi tidak sedikit yang meninggal. Usaha penanganan dan pencegahan terus dilakukan demi melawan *COVID-19* dengan gejala mirip Flu. kasusnya dimulai dengan pneumonia atau radang paru-paru misterius pada Desember 2019. Kasus infeksi pneumonia misterius ini memang banyak ditemukan di pasar hewan tersebut. Virus Corona atau *COVID-19* diduga dibawa kelelawar dan hewan lain yang dimakan manusia hingga terjadi penularan. Corona virus sebetulnya

tidak asing dalam dunia kesehatan hewan, tapi hanya beberapa jenis yang mampu menginfeksi manusia hingga menjadi penyakit radang paru.

#### **4. Potret Fenomena Belajar *Online***

Setelah sekian lama, belajar online menjadi hal yang biasa bagi semua kalangan di Indonesia. Yang dahulu belajar online hanya identik dengan orang-orang yang up to date, sekarang orang yang tinggal dikampung pun sudah terbiasa dengan belajar online, bahkan orang yang tidak mampu dari segi ekonomi harus ikhlas merogok kocek untuk membeli pulsa internet dan handphone android.

Orang tua yang gagap teknologi harus ikut berjuang belajar ketetangga atau kepada orang-orang yang lebih mahir dalam bidang internet dan Handphone canggih. Semua dikerjakan semakin berat karena mengontrol anak-anak menggunakan Handphone android adalah sebuah perjuangan besar.

Jaringan internet yang tidak merata membuat sebagian anak-anak yang tinggal dikawasan tidak memiliki jaringan internet dengan berat hati, tidak bisa merasakan belajar online dari rumah. Hasilnya mereka naik kelas dengan nilai suka rela dari guru atau dosen mereka. Tidak ada yang bisa memaksa harus belajar online dari rumah karena tidak meratanya jaringan internet, sementara tatap muka dikelas belajar secara langsung tidak dianjurkan.

Banyak dari anak-anak atau mahasiswa malah sibuk bermain dan mencari kesibukan yang lain jika tidak sedang belajar. Seperti bersepeda, berkebun, membantu orang tua kekebun atau berjualan. Tidak sedikit juga fenomena yang terjadi disekitar kita, banyak orang tua mengeluh, jika anak mereka kebanyakan bermain bersama teman keluar rumah, tidak terkotrol, tidak mau belajar atau ibadah, dan bahkan malah menjadi nakal.

Kondisi ekonomi yang semakin sulit dimasa pandemi ini, malah membuat orang tua keberatan membayar uang sekolah anak-anak yang tetap berjalan seperti biasa sementara anak mereka bermain saja sepanjang hari. Ada sebagian yang berjuang sekali seminggu kekota

hanya untuk mengirim dan mengerjakan tugas dari dosen. Berbagai perjuangan anak-anak belajar online dimasa pandemi ini. Intinya mereka jadi terbiasa menggunakan internet untuk menggali informasi yang bermamfaat seperti mengerjakan tugas mata sekolah/kuliah.

## 5. *E-learning* Sebagai Metode Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19

*E-learning* adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun, E-learning memiliki dua tipe yaitu: *pertama Synchronous*. *Synchronous* berarti pada waktu yang sama. Proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama antara pendidik dan peserta didik. Hal ini memungkinkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik secara online. Dalam pelaksanaan, *synchronous training* mengharuskan pendidik dan peserta didik mengakses internet secara bersamaan. Pendidik memberikan materi pembelajaran dalam bentuk makalah atau slide presentasi dan peserta didik dapat mendengarkan presentasi secara langsung melalui internet. Peserta didik juga dapat mengajukan pertanyaan atau komentar secara langsung ataupun melalui chat window. *Synchronous training* merupakan gambaran dari kelas nyata, namun bersifat maya (virtual) dan semua peserta didik terhubung melalui internet. *Synchronous training* sering juga disebut sebagai *virtual classroom*.

*Kedua, Asynchronous* berarti tidak pada waktu bersamaan. Peserta didik dapat mengambil waktu pembelajaran berbeda dengan pendidik memberikan materi. *Asynchronous training popular* dalam *e-learning* karena peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dan menyelesaikannya setiap saat sesuai rentang jadwal yang sudah ditentukan. Pembelajaran dapat berbentuk bacaan, animasi, simulasi, permainan edukatif, tes, quis dan pengumpulan tugas.

Sistem dan aplikasi e-learning, Sistem dan aplikasi e-learning yang sering disebut dengan *Learning Management System (LMS)*, yang merupakan sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional untuk administrasi, dokumentasi, laporan

suatu program pelatihan, ruangan kelas dan peristiwa online, program *e-learning*, dan konten pelatihan, misalnya, segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar seperti bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, serta sistem ujian online yang semuanya terakses dengan internet. Dan pelaku utama yang ada dalam melaksanakan *e-learning* dapat dimaksudkan sama dengan proses belajar mengajar konvensional, yaitu perlu adanya pengajar (gur/dosen) yang membimbing siswa/mahasiswa (peserta didik) yang menerima bahan ajar dan administrator yang mengelola administrasi dan proses belajar mengajar.

### **C. Kesimpulan**

Pandemi *Covid-19* memberikan dampak yang sangat besar dalam bidang pendidikan di Indonesia. Dengan adanya kebijakan dari pemerintah yang mengharuskan bekerja dari rumah, belajar dari rumah, dan ibadah dari rumah. Kondisi demikian menuntut lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi tersebut ialah dengan melakukan pembelajaran secara online atau daring. Pembelajaran yang awalnya dilakukan di sekolah kini berubah menjadi pembelajaran dari rumah secara daring.

Melihat potret dunia pendidikan di tengah pandemi Covid-19 ini siap atau tidak, telah membuka mata publik khususnya pendidikan tinggi untuk bekerja keras, berpikir kreatif dan adaptif dengan mengubah model kegiatan belajar mengajar yang semula berbasis konvensional menjadi pembelajaran berbasis *e-learning*. Pandemi Covid-19 ini adalah momentum bagi dunia pendidikan untuk membuat terobosan baru, keluar dari paradigma normatif dunia nyata ke dunia maya dengan memanfaatkan teknologi dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar (KBM) dan pelayanan non-akademik lainnya. Bukan tidak mungkin lembaga pendidikan yang masih bertahan dengan model pembelajaran tradisional akan ditinggal masyarakat, tersapu oleh badai virus Covid-19 yang sangat ganas ini. Kita semua berharap musibah akan segera berlalu dan aktivitas pendidikan serta sektor lainnya dapat segera pulih kembali.

## Daftar Pustaka

- Darmalaksana, W., Hambali, R., Masrur, A., & Muhlas, M. (2020). Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1-12.
- Harahap, E. M., & Parapat, L. H. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Terhadap Hasil Belajar Kritik Sastra Mahasiswa Umts Padangsidempuan. *Linguistik: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 2(1), 50-59.
- Irawan, Y., Susanti, N., & Triyanto, W. A. (2015). Analisa dan perancangan sistem pembelajaran online (e-learning) pada smk mambaul falah kudus. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 6(2), 345-352.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1-12.
- Rice, William. 2006. *Moodle, E-Learning Course Development: A Complete Guide to Successful learning using Moodle*, Birmingham, UK: Packt Publishing.
- Rosenberg, Marc. 2007. *The eLearning Guild's Handbook of e-Learning Strategy*. Santa Rosa : The eLearning Guild.
- Suhirman. 2018, *Pengelolaan Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik*, Journal Al Fitrah, Journal Of Childhood Islamic education, Vol.2 No.1 Juli 2018, hal 159-173,
- Suyanto, Asep Herman. 2005. *Mengenal E-Learning*. Universitas Gadjah Mada.[On- Line]. Tersedia : <http://www.asep-hs.web.ugm.ac.id>.
- Triono, Lovi. 2007. Urgensi Penggunaan dan Pengembangan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan (*e-learning*). (*Online*) <http://83ngko3l3n.files.wordpress.com/2007/11/e-learning.pdf>.
- Maudiarti, s. (2018). Penerapan e-learning di perguruan tinggi . Jalan ikpn bintaro, Tanah Kusir, Bintaro, Jakarta-Selatan 12330. <https://doi.org/10.21009/PIP.321.7>
- Hakim, l., & khusniya, i. L. (2019) . Efektifitas pembelajaran berbasis daring:sebuah bukti pada pembelajaran bahasa inggris . Universitas Islam Negeri Mataram: Jurnal Tatsqif.

Setyosari, P. (2008) . Pembelajaran Sistem Online: Tantangan dan Rangsangan. Dosen Jurusan TEP Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri.



# STRATEGI PEMBELAJARAN KLINIK KEPERAWATAN BERBASIS DARING SELAMA MASA PANDEMI COVID-19 DI AKPER RUMKIT TK III MANADO

**Ns. Dwi Yogo Budi Prabowo, S.Kep., M.Kep**

Akper Rumkit TK III Manado,

dwiyogo250688@gmail.com

## **A. Pendahuluan**

Coronavirus adalah penyakit virus yang bisa mengakibatkan munculnya penyakit pada manusia dan binatang. ini dapat menyerang manusia dan menginfeksi dalam saluran pernafasan, mulai Sindrom Pernapasan sedang (MERS) dan Sindrom Pernapasan Akut Berat( SARS) (Safrizal et al., 2020).

Penyakit Covid-19 telah mewabah diberbagai Negara di Dunia. Menurut WHO terdapat 219 negara yang merasakan dampak covid dalam berbagai sektor. salah satunya pada sektor pendidikan. Dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 Pemerintah menghimbau masyarakat untuk melakukan pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan selalu cuci tangan. (Ahidin, 2020; Kemenkes, 2020).

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengeluarkan surat edaran dengan menghimbau lembaga pendidikan untuk tidak menerapkan pembelajaran tatap muka akan tetapi pembelajaran dapat dilakukan secara daring. (Kemendikbud, 2020). Pembelajaran daring memiliki perbedaan dengan pembelajaran secara luring. Pembelajaran daring terfokus pada kecermatan dan ketepatan mahasiswa dalam menerima dan mengolah informasi pembelajaran secara daring (Riyana, 2019).

Kelebihan dalam pembelajaran secara daring ialah dapat menciptakan suasana belajar baru, mahasiswa akan mengalami pengalaman belajar diluar kelas. hal ini mampu meningkatkan motivasi dan antusias mahasiswa dalam belajar. Namun pembelajaran secara daring juga memiliki kekurangan diantaranya kesulitan mahasiswa untuk fokus dalam melaksanakan pembelajaran yang kurang kondusif. Selain itu keterbatasan dalam penggunaan kuota internet menjadi hambatan dalam pembelajaran daring serta gangguan jaringan lainnya Agustino (2020)

Hal ini juga menjadi tantangan tersendiri dalam Pembelajaran pendidikan D3 keperawatan di Masa Pandemi Covid-19. Salah satu capaian yang harus dicapai mahasiswa adalah ketrampilan klinik keperawatan. Oleh karena itu pembelajaran Klinik Keperawatan harus dilakukan secara optimal dalam masa Pandemi Covid-19.

Pembelajaran klinik keperawatan adalah bagian dari proses pendidikan keperawatan professional sebagai perwujudan dari penjabaran pelaksanaan kurikulum pendidikan keperawatan yang bertujuan untuk membekali mahasiswa dalam mengaplikasikan kemampuan kliniknya di masyarakat. Pembelajaran klinik merupakan metode pembelajaran yang diterapkan dalam praktik klinik. Penerapan metode ini untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa pada pasien (Flott & Linden, 2016).

Pembelajaran klinis berperan dalam melatih kemampuan mahasiswa menguasai kompetensi klinis (Jonsén, Melender, & Hilli, 2013). Pemilihan metode pembelajaran klinik yang tepat dapat menciptakan pengajaran interaktif antara pengajar dan para mahasiswa Pembelajaran klinis berperan dalam melatih kemampuan mahasiswa menguasai kompetensi klinis (Oderinu, Adegbulugbe, Orenuga, & Butali, 2019). Untuk itu dalam masa pandemic Covid-19 strategi yang tepat dalam pembelajaran klinik secara daring untuk mahasiwa keperawtwn menjadi hal yang sangat penting.

## B. Pembahasan

Penerapan strategi Pembelajaran Klinik Secara Daring pada Mahasiswa Keperawatan di Akademi Keperawatan Rumkit TK III Manado meliputi

### 1. Pembelajaran dilakukan menggunakan media video

Video sebagai salah satu media audio-visual yang menggabungkan beberapa indera Keunggulan video digunakan dalam proses pembelajaran menurut Choi dan Johnson dalam Nindya Aryanty, dkk (2014) menyatakan bahwa motivasi dan pengetahuan mahasiswa pada materi *online* yang disajikan dapat meningkat melalui video yang dibuat sesuai dengan konteksnya. Penelitian oleh Brecht (2012) di *California State University* menyatakan bahwa video memiliki manfaat dalam pembelajaran mahasiswa apabila video dipersiapkan secara detail dan baik oleh dosen karena video bisa diputar dengan sajian yang lebih lambat dan diatur secara bertahap sesuai yang diinginkan. Nindya Aryanty, dkk (2014)

Penelitian (Cardoso et al., 2012; Hansen, 2017; Hibbert et al., 2013 dan Holland et al., 2013), menyimpulkan bahwa penggunaan video sebagai metode dalam pembelajaran lebih efektif untuk dapat meningkatkan keterampilan klinis mahasiswa daripada metode pembelajaran secara konvensional seperti ceramah dalam pendidikan keperawatan. Pembelajaran menggunakan video juga dapat menciptakan kepuasan mahasiswa dalam memperoleh ilmu yang disampaikan.

Penelitian Cardoso et al., (2012), membuktikan tentang penerapan video saat proses pembelajaran memiliki manfaat dalam mempelajari keterampilan keperawatan. Hal ini karena video adalah salah satu cara yang dapat merepresentasi visual dari situasi keperawatan klinis dalam kehidupan nyata. Penggunaan video dalam pembelajaran dapat juga menguntungkan mahasiswa karena bisa mengulangi pemutaran video secara berulang-ulang dan digunakan sebagai bagian dari proses evaluasi diri yang mendukung kebutuhan pembelajaran individu (Mcallister et al., 2013).

Menurut Holland et al., (2013), menyatakan bahwa strategi pembelajaran video dapat bermanfaat untuk pengembangan keterampilan

teknologi yang sangat penting dalam proses pendidikan dan kompetensi keperawatan. Penggunaan video dalam strategi pembelajaran dapat melengkapi keterampilan klinis dan teknologi dan jangkauan diluar keterampilan pemecahan masalah, komunikasi dan sosial (Pereira et al., 2014)

2. Pembelajaran dilakukan dengan metode drill studi kasus

Metode drill adalah metode latihan yang digunakan dengan tujuan mendapatkan keterampilan dari apa yang telah dipelajari. Metode drill yang diterapkan melalui studi kasus. Studi kasus disiapkan oleh dosen dan dicari sendiri oleh kelompok mahasiswa. Penerapan metode drill dengan studi kasus sangat sesuai diterapkan dalam mahasiswa keperawatan Hasil penelitian memperlihatkan mayoritas responden memperoleh nilai dengan kategori baik 20 mahasiswa (27,39%) dan sangat baik dengan total sebanyak 52 orang (71,23%) dan hanya 1 orang (1,3%) yang mendapat nilai cukup.

Tabel Distribusi Nilai Akhir Menggunakan Metode Drill Studi Kasus

No	Kategori Nilai	n	%
1	Cukup	1	1,3
2	Baik	52	71,23
3	Sangat Baik	20	27,39
	Total	73	100

Sukarman (2012) menyatakan bahwa metode drill adalah metode mengajar yang dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa pada proses pembelajaran, karena metode drill dapat membuat mahasiswa untuk selalu belajar dan melakukan evaluasi latihan-latihan yang telah diberikan oleh dosen. pemahaman mahasiswa dalam penguasaan konsep materi yang disampaikan akan lebih baik, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar yang maksimal. Selain metode mengajar, keberhasilan belajar siswa tidak terlepas dari aktivitas belajar siswa yang meliputi aktivitas memahami, berlatih, berdiskusi, dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan pendapat

Zulharman (2012) yang menyampaikan bahwa belajar melalui kasus dapat membentuk kompetensi mahasiswa karena kompetensi sendiri disusun melalui masalah-masalah yang ada di lahan. Tujuan yang dicapai dalam ketampilan klinis mahasiswa keperawatan mampu melakukan asuhan keperawatan pada kondisi rill yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan mahasiswa dapat menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran secara daring khususnya dalam pemapaan hasil diskusi kelompok. Mahasiswa mampu untuk melakukan melakukan revisi mandiri saat kegiatan penyampaian kasus dari masing-masing kelompok sesuai dengan konsep yang ada.

### **C. Penutup**

Pemilihan metode pembelajaran klinik yang tepat dapat menciptakan pengajaran interaktif antara pengajar dan para mahasiswa Pembelajaran klinis berperan dalam melatih kemampuan mahasiswa menguasai kompetensi klinis . Strategi pembelajaran klinik keperawatan secara daring untuk meningkatkan ketrampilan klinis mahasiswa keperawatan melalui pembelajaran menggunakan video dan pembelajaran metode drill melalui kasus

### **Referensi**

- Agustino, L. (2020, August 24). Analisis Kebijakan Penanganan Wabah Covid-19: Pengalaman Indonesia. *Jurnal Borneo Administrator*, 16(2), 253-270. <https://doi.org/10.24258/jba.v16i2.68>
- Ahidin, U. dkk. (2020). Covid 19 dan Work from Home. Desanta Muliavisitama. Google Scholar
- Flott, E. A., & Linden, L. (2016). The clinical learning environment in nursing education: A concept analysis. *Journal ofm Advanced Nursing*, 72(3), 501–513. <https://doi.org/10.1111/jan.12861>
- Kemendikbud. (2020). Pedoman penyelenggaraan pembelajaran pada tahun ajaran dan tahun akademik baru pada masa pandemi Covid – 19. <https://dikti.kemdikbud.go.id>
- Kemenkes. (2020). Pedoman Kesiapan Menghadapi COVID-19, 0–115. <https://www.kemkes.go.id>

- Oderinu, O., Adegbulugbe, I., Orenuga, O., & Butali, A. (2019). Comparison of students' perception of problem-based learning and traditional teaching method in a Nigerian dental school. *European Journal of Dental Education*. <https://doi.org/10.1111/eje.12486>
- Holland, A., Smith, F., Mccrossan, G., Adamson, E., Watt, S., & Penny, K. (2013) Nurse Education Today Online video in clinical skills education of oral medication administration for undergraduate student nurses : A mixed methods, prospective cohort study. *Nurse Education in Practice*, 33 (6), 663–670.
- Mcallister, M., Levett-jones, T., Downer, T., Harrison, P., Harvey, T., Reid-searl, K., ...
- Calleja, P. (2013). Nurse Education in Practice Snapshots of simulation : Creative strategies used by Australian educators to enhance simulation learning experiences for nursing students. *Nurse Education in Practice*, 13(6), 567–572
- Riyana, C. (2019). Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online. Modul Pembelajaran Universitas Terbuka Tangerang Selatan, 1–43. Google Scholar
- Safrizal, D., Putra, D. I., Sofyan, S., & Bimo, B. (2020). Pedoman umum menghadapi pandemi Covid-19 bagi pemerintah daerah: Pencegahan, pengendalian, diagnosis dan manajemen. Jakarta: Tim Kerja Kementerian dalam Negeri Untuk Dukungan Gugus Tugas Covid-19. [kemkes.go.id](http://kemkes.go.id)
- Pereira, J., Echeazarra, L., Sanz-santamaría, S., & Gutiérrez, J. (2014). Computers in Human Behavior Student-generated online videos to develop cross-curricular and curricular competencies in Nursing Studies. *Computers in Human Behavior*, 31, 580–590.
- Sukarman (2012). Studi Komparasi Pembelajaran Akuntansi Antara Metode Drill Dengan Metode Konvensional Di SMA Negeri I Karangdowo Klaten Tahun Pelajaran 2008/2009. diambil dari <http://etd.epri.nts.um.s.ac.id/3897/1/A21007>
- Zulharman. (2012). Dari belajar berdasarkan masalah menuju pembentukan kompetensi

# ***STUDENT CENTRE LEARNING (SCL) DALAM PEMBELAJARAN MATA KULIAH KONSEP DASAR KEPERAWATAN***

**Ns. Grace Irene Viodyta Watung, S.Kep.,M.Kes**

Dosen S1 Keperawatan

Institut Kesehatan dan Teknologi Graha Medika Kotamobagu

Email: gracewatung04@gmail.com

## **A. Pendahuluan**

Paradigma pembelajaran masa kini telah terjadi pergeseran dari pembelajaran yang terpusat pada Dosen/Guru dan sekarang menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa atau mahasiswa. Perubahan pendekatan dalam pembelajaran dari *Teacher Centre Learning* menjadi *Student Centre Learning* adalah perubahan paradigma, yaitu perubahan dalam cara memandang beberapa hal dalam pembelajaran, yakni pengetahuan, belajar, dan pembelajaran (Wardani, 2016).

Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Keperawatan yang merupakan mata kuliah inti dalam kurikulum Ilmu Keperawatan merupakan mata kuliah yang penting juga dalam membangun dasar-dasar pandangan atau paradigma mahasiswa Keperawatan, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang pas dan benar agar mata kuliah Konsep Dasar Keperawatan benar-benar bisa di transfer dari Dosen kepada mahasiswa Keperawatan. Dalam model pembelajaran *Student Centre Learning (SCL)*, mahasiswa dan dosen mempunyai kedudukan yang sama dalam akses terhadap pengetahuan. Kuliah pun dapat diartikan sebagai forum untuk mengkonfirmasi pemahaman mahasiswa dan pemahaman dosen terhadap pengetahuan yang bebas tersebut. Kuliah bukan hanya sekedar pertemuan di kelas. Kuliah menjadi ajang untuk penguatan (*reinforcement*) pemahaman mahasiswa terhadap materi pengetahuan sebagai hasil kegiatan belajar mandiri (Afifi & Tripambudi, 2007).

Perubahan paradigma dalam proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) diharapkan dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku. Melalui proses pembelajaran dengan keterlibatan siswa ini berarti guru tidak mengambil hak anak untuk belajar dalam arti yang sesungguhnya. Dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, maka siswa memperoleh kesempatan dan fasilitasi untuk membangun sendiri pengetahuannya sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang mendalam (*deep learning*), dan pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas peserta didik.

Seringkali dalam proses pembelajaran Konsep Dasar Keperawatan materi tidak sejalan dengan kenyataan yang dihadapi oleh mahasiswa keperawatan. Padahal proses pendidikan sesungguhnya dijalankan dalam rangka memenuhi kebutuhan akan sumber daya manusia yang (minimal) sanggup menyelesaikan persoalan yang dihadapinya apalagi kasus dengan menghadapi pasien, terlebih pasien anak maupun pasien terminal. Artinya, setiap proses pendidikan seharusnya mengandung berbagai pelajaran yang signifikan dengan kebutuhan masyarakat. Sehingga output pendidikan adalah manusia yang sanggup untuk memetakan dan sekaligus memecahkan masalah kesehatan yang sedang dihadapi oleh masyarakat berdasarkan kemampuan yang diperoleh saat menempuh bangku perkuliahan (Trinova, 2013).

SCL mengutamakan kreativitas, kapasitas, kepribadian dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan. Dari *Student Centre Learning* ini, dapat dipilih metode pembelajaran yang dapat dipilih untuk pelaksanaan pembelajaran mata kuliah antara lain melalui diskusi kelompok kecil atau besar, simulasi dari mahasiswa, *case study* atau studi kasus, pembelajaran kolaboratif, kooperatif, berbasis proyek (PjBL), berbasis masalah (PBL), maupun metode pembelajaran yang lain yang meningkatkan kemampuan bahkan kemandirian mahasiswa sehingga tidak tergantung Dosen, agar pembelajaran dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan keperawatan (Efendi & Pardosi, 2016).

## B. Pembahasan

1. Pengertian *Student Centre Learning* (SCL)
  - a. *Student-centered learning* adalah suatu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses belajar. Model pembelajaran ini berbeda dari model belajar *instructor-centered learning* yang menekankan pada transfer pengetahuan dari dosen ke mahasiswa yang relatif bersikap pasif. Mahasiswa diharapkan bersikap aktif dan mandiri dalam proses belajarnya, yang bertanggung jawab dan berinisiatif untuk mengenali kebutuhan belajarnya, menemukan sumber-sumber informasi untuk dapat menjawab kebutuhannya, membangun serta mempresentasikan pengetahuannya berdasarkan kebutuhan serta sumber - sumber yang ditemukannya.
  - b. SCL merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek/peserta didik yang aktif dan mandiri, dengan kondisi psikologik sebagai *adult learner*, bertanggung jawab sepenuhnya atas pembelajarannya, serta mampu belajar *beyond the classroom*.
  - c. *Student Center Learning* (SCL) merupakan metode pembelajaran yang memberdayakan peserta didik menjadi pusat perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang bersifat kaku instruksi dari pendidik dirubah menjadi pembelajaran yang memberi kesempatan pada mahasiswa menyesuaikan dengan kemampuannya dan berperilaku langsung dalam menerima pengalaman belajarnya.
2. Ciri-Ciri Pendekatan Metode Pembelajaran SCL (*Student Center Learning*):
  - a. Pendekatan metode SCL mempunyai ciri-ciri antara lain (AIPNI, 2016):
    - 1) Peserta didik harus aktif terlibat dalam proses belajar yang dipicu dari motivasi instrinsik. Pembelajaran ini membutuhkan kemampuan Dosen dalam usaha membangkitkan semangat mahasiswa dalam proses belajar dari dalam diri mahasiswa sendiri.

- 2) Topik, isu, atau subyek pembelajaran harus menarik dan memicu motivasi instrinsik. Lebih baik menggunakan isu-isu yang menarik dan trend (aktual)
  - 3) Pengalaman belajar diperoleh melalui suasana yang nyata atau sebenarnya dan relevan dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dan digunakan di tempat kerja
- b. Tugas dosen dalam pendekatan SCL:
- 1) Memfasilitasi : Buku, modul ajar, handout, journal, hasil penelitian,dan waktu.
  - 2) Memotivasi :Dengan memberi perhatian pada mahasiswa. Memberi materi yang relevan dengan tingkat kemampuan mahasiswa dan dengan situasi yang kontekstual, Memberi semangat dan kepercayaan pada mahasiswa bahwaia dapat mencapai kompetensi yang diharapkan, Memberi kepuasan pada mahasiswa terhadap pembelajaranyang kita jalankan.
  - 3) Memberi tutorial: Menunjukkan jalan cara/metode yang dapat membantu mahasiswa menelusuri dan menemukan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
  - 4) Memberi umpan balik:Memonitor dan mengkoreksi jalan pikiran/hasil kinerjanya agar mencapai sasaran yang optimum sesuai kemampuannya (Nursalam, 2012).
3. Metode Pembelajaran Dengan Pendekatan SCL (Putri, 2014)
- a. *Small Group Discussion* (SGD):
- Merupakan salah satu elemen belajar secara aktif dan berupa diskusi kelompok kecil yang masing-masing didampingi oleh tutor. Dalam diskusi ini mahasiswa diberi tugas untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah diberikan dalam waktu tertentu. Peran mahasiswa dalam metode SGD yaitu:
- Membentuk kelompok yang terdiri atas 5-10 orang;
  - Memilih bahan diskusi;

- Mempresentasikan paper dan mendiskusikannya di dalam kelas.
- Peran dosen yaitu:
- Membuat rancangan bahan diskusi dan aturan diskusi
- Menjadi moderator dan sekaligus mengulas di akhir sesi diskusi mahasiswa.

b. *Role-Play & Simulation*:

Merupakan metode pembelajaran yang membawa situasi yang mirip dengan kegiatan sesungguhnya ke dalam kelas. Peran mahasiswa yaitu:

- Mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan kepadanya
- Mempraktikkan/mencoba berbagai model terkait kegiatan yang akan di simulasikan.

Peran dosen yaitu:

- Merancang situasi/kegiatan yang mirip dengan kegiatan sesungguhnya, bias berupa bermain peran, atau berbagai latihan simulasi
- Membahas kinerja mahasiswa

c. *Discovery Learning (DL)*:

Merupakan metode pembelajaran yang difokuskan pada pemanfaatan informasi yang tersedia, baik yang diberikan dosen maupun yang dicari sendiri oleh mahasiswa, untuk membangun pengetahuan dengan cara belajar mandiri. Peran mahasiswa yaitu:

- Mencari, mengumpulkan, dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan Peran dosen yaitu:
- Menyediakan data, atau petunjuk (metode) untuk menelusuri suatu pengetahuan yang harus dipelajari oleh mahasiswa

- Memeriksa dan memberi ulasan terhadap hasil belajar mandiri mahasiswa

d. *Self- Directed Learning (SDL)*:

Merupakan metode pembelajaran yang dilakukan atas inisiatif individu mahasiswa sendiri. Yang dilakukan mahasiswa yaitu:

- Merencanakan kegiatan belajar, melaksanakan, dan menilai pengalaman belajarnya sendiri.

Peran dosen yaitu:

- Sebagai fasilitator yang memberi arahan, bimbingan, dan konfirmasi terhadap kemajuan belajar mahasiswa

e. *Cooperative Learning (CL)*:

Merupakan metode pembelajaran secara berkelompok yang dirancang oleh dosen untuk memecahkan suatu masalah/kasus atau mengerjakan suatu tugas. Peran mahasiswa yaitu:

- Membahas dan menyimpulkan masalah/tugas yang diberikan dosen secara berkelompok.

Peran dosen yaitu:

- Merancang dan memonitor proses belajar dan hasil belajar kelompok mahasiswa
- Menyiapkan suatu masalah/kasus/bentuk tugas untuk diselesaikan oleh mahasiswa secara berkelompok

f. *Collaborative Learning (CbL)*:

Merupakan metode pembelajaran yang menitikberatkan pada kerjasama antar mahasiswa yang didasarkan pada kesepakatan bersama yang dibangun sendiri oleh anggota kelompok. Peran mahasiswa yaitu:

- Bekerjasama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan tugas
- Membuat rancangan proses dan bentuk penilaian berdasarkan kesepakatan bersama kelompoknya sendiri.

Peran dosen yaitu:

- Merancang tugas yang bersifat open ended (masalah yang memiliki satu/banyak jawaban dengan banyak penyelesaian)
- Sebagai fasilitator dan motivator

g. *Contextual Instruction (CI)*:

Merupakan metode pembelajaran yang membantu dosen mengaitkan isi matakuliah dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari dan memotivasi mahasiswa untuk membuat keterhubungan antara pengetahuan dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota masyarakat, pelaku kerja profesional atau manajerial, entrepreneur, maupun investor.

Peran mahasiswa yaitu:

- Membawa konsep (teori) kaitannya dengan situasi nyata
- Melakukan studi lapangan/terjun di dunia nyata untuk mempelajari kesesuaian teori.

Peran dosen yaitu:

- Menjelaskan bahan kajian yang bersifat teori dan mengaitkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, atau kerja professional, atau manajerial, atau entrepreneurial

h. *Project Based Learning (PjBL)*:

Merupakan metode pembelajaran yang sistematis, yang melibatkan mahasiswa dalam belajar pengetahuan dan keterampilan melalui proses pencarian/penggalan (inquiry) yang panjang dan terstruktur terhadap pertanyaan yang otentik dan kompleks serta tugas dan produk yang dirancang dengan sangat hati-hati. Peran mahasiswa yaitu:

- Mengerjakan tugas (perupa proyek) yang telah dirancang secara sistematis
- Menunjukkan kinerja dan mempertanggungjawabkan hasil kerjanya di forum.

Peran dosen yaitu:

- Merancang suatu tugas (proyek) yang sistematis agar mahasiswa belajar pengetahuan dan keterampilan melalui proses pencarian/penggalan yang terstruktur dan kompleks
- Merumuskan dan melakukan proses pembimbingan dan asesmen

i. *Problem Based Learning* (PBL):

Merupakan metode pembelajaran dengan memanfaatkan masalah dan mahasiswa harus melakukan pencarian/penggalan informasi untuk dapat memecahkan masalah tersebut. Peran mahasiswa yaitu:

- Belajar dengan menggali/mencari informasi serta memanfaatkan informasi tersebut untuk memecahkan masalah faktual yang dirancang oleh dosen.

Peran dosen yaitu:

- Merancang tugas untuk mencapai kompetensi tertentu
- Membuat petunjuk (metode) untuk mahasiswa dalam mencari pemecahan masalah yang dipilih oleh mahasiswa sendiri atau yang ditetapkan.

## C. Penutup

### 1. Kesimpulan

- a. *Student-centered learning* adalah suatu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses belajar. Model pembelajaran ini berbeda dari model belajar *instructor-centered learning* yang menekankan pada transfer pengetahuan dari dosen ke mahasiswa yang relatif bersikap pasif.
- b. *Student Centre Learning* adalah pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai pusat kegiatan belajar. Maksudnya yaitu pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan. Di sisi lain, para dosen beralih fungsi menjadi

fasilitator maupun motivator mahasiswa, tidak lagi sebagai sumber pengetahuan utama.

- c. *Student Center Learning* (SCL) merupakan metode pembelajaran yang memberdayakan peserta didik menjadi pusat perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang bersifat kaku instruksi dari pendidik dirubah menjadi pembelajaran yang memberi kesempatan pada mahasiswa menyesuaikan dengan kemampuannya dan berperilaku langsung dalam menerima pengalaman belajarnya.

## 2. Saran

- a. Sebaiknya kegiatan *Student Centre Learning* (SCL) dilakukan di luar lingkungan kampus misalnya di klinik atau rumah sakit sebagai media pembelajaran dan sebagai wahana praktek bagi mahasiswa keperawatan khususnya Konsep Dasar Keperawatan sebagai aplikasi teori yang diajarkan Dosen.
- b. Model pembelajaran SCL sebaiknya dimulai dengan memberikan pertanyaan kepada mahasiswa sehingga bisa dikatakan sebagai umpan balik agar mahasiswa semakin berani dan kreatif dalam belajar.
- c. SCL dipertahankan apalagi di masa Pandemi Covid-19 seperti saat ini diperlukan motivasi intrinsik dari mahasiswa untuk belajar agar kognitif mahasiswa bertambah.

## Referensi

- Afifi, S., & Tripambudi, S. (2007). Student Centered Learning Dalam Pembelajaran Mata Kuliah “Metodologi Penelitian Komunikasi”. *Jurnal Pembelajarn*, 16-38.
- AIPNI. (2016). *Kurikulum Inti Pendidikan Ners Indonesia 2015*. Jakarta: Asosiasi Institusi Pendidikan Ners Indonesia .
- Efendi, P., & Pardosi, S. (2016). Peran Pendekatan Student Centre Learning Dalam Proses Pembelajaran di Prodi DIII Keperawatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu. *Jurnal Media Kesehatan*, 101-113.
- Nursalam. (2012). *Manajemen Keperawatan dan Aplikasinya*. Jakarta: Salemba Medika.

- Putri, V. W. (2014). *Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi Oleh Tim Kurikulum dan Pembelajaran Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan*. Semarang: <https://www.slideshare.net/VinaWidyaPutri/metode-pembelajaran-scl-student-centered-learning>.
- Rais, M. (2010). Model Project Based-Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 246-252.
- Sholihah, F. N., & Pertiwi, N. A. (2019). Penerapan project based learning untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada matakuliah dasar-dasar sains. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi dan Terapan*, 68-74.
- Trinova, Z. (2013). Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning Pada Materi Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Ta'lim*, 324-335.
- Wardani, N. P. (2016). Konsep Pembelajaran Student Centered Learning Di Perguruan Tinggi. *Universitas Udayana Denpasar*, 1-12.

## BIOGRAFI PENULIS



**Dr. H. Sutirna, S.Pd., M.Pd.** lahir di Karawang pada tanggal 11 Juli 1964. Penulis pernah menempuh pendidikan di SGO Negeri Karawang (Program Khusus Guru Olah Raga) serta mengambil Jurusan Matematika di PGSMTP Negeri 3 Jakarta, yang kemudian melanjutkan jenjang D-1 hingga D-1 di Universitas Terbuka Bandung. Penulis juga melanjutkan sarjana Matematika di STKIP Siliwangi Bandung, sedangkan S2 dan S3 penulis selesaikan di UPI Bandung.

Penulis mengawali karirnya sebagai Guru Olahraga SD Negeri di Jawa Barat pada tahun 1985-1986, pada tahun 1986-2007 penulis diangkat menjadi guru SMP, kemudian pada tahun 2007-2015. pada tahun 2009 penulis juga mulai bekerja di STKIP Siliwangi yakni menjadi Kepala Bagian PLP hingga tahun 2010 dan menjadi Kepla Bagian Kemahasiswaan dan Umum pada tahun 2010-2016. Pada Tahun 2016 penulis menjadi sekretaris Prodi Pascasarjana PAI UNSIKA, hingga akhirnya menjadi koordinator Prodi Prodi Pascasarjana PAI UNSIKA. Kesibukan penulis hingga saat ini adalah sebagai Dosen di UNSIKA.



**Ake Royke Calvin Langingi, S.Kep.,Ns.,M.Kes** dilahirkan pada tanggal 10 April 1984 di Kota Tomohon Provinsi Sulawesi Utara. Merupakan anak ke 3 dari pasangan Hein Langingi (Alm) dan Augustin Ratuliu (Alma). Penulis menyelesaikan Pendidikan S1 di Fakultas Keperawatan Universitas Pembangunan Indonesia Manado tahun 2013, kemudian melanjutkan ke jenjang Profesi Ners Universitas Pembangunan Indonesia Manado juga dan selesai tahun 2015. Penulis melanjutkan pendidikan

di Program Pascasarjana Universitas Sam Ratulangi Manado mengambil konsentrasi Administrasi Kebijakan Kesehatan (AKK) dan selesai tahun 2018. Sehari-hari penulis bekerja sebagai Dosen di Program Studi S1 Keperawatan Intitut Kesehatan dan Teknologi Graha Medika Kotamobagu. Penulis juga merupakan dosen muda yang aktif dalam kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Di samping sebagai Dosen, penulis juga aktif dalam organisasi Profesi seperti PPNI dan organisasi profesi di bidang kesehatan lainnya. Sehari-harinya bekerja sebagai dosen pengampu mata kuliah Keperawatan Medikal Bedah, Biostatistika Kesehatan, Metodologi Penelitian Keperawatan dan Ilmu Dasar Keperawatan. Penulis juga aktif sebagai peneliti dan sebagai penulis jurnal maupun buku ajar serta buku ilmiah sesuai dengan bidang ilmu.



**Elisabeth Surbakti**, tinggal di kota Medan, memperoleh gelar Sarjana Kesehatan Masyarakat dari Universitas Sumatera Utara tahun 1992, memperoleh gelar Magister Kesehatan Masyarakat dari Universitas Sumatera Utara tahun 2004, dan memperoleh gelar Doktor Kesehatan Masyarakat tahun 2018. Sebagai Dosen di D3 Kebidanan Poltekkes Kemenkes Medan sejak tahun 1999. Minat penelitian saat ini antara lain kesehatan

reproduksi, Kesehatan Masyarakat dan Sosial budaya di masyarakat.



**Ahmad** lahir di Biluhu Barat, Gorontalo, 24 Agustus 1980. Menimbah ilmu pengetahuan melalui lembaga pendidikan formal di SD Inpres Palapi (1993). Madrasah Ibtidaiyah Alkhairaat Palapi (1993). Madrasah Tsanawiyah Alkhairaat Gio (1997). Madrasah Aliyah Alkhairaat Moutong (2000). Strata Satu (S1) Universitas Alkhairaat Palu (2004). Strata Dua (S2) Universitas Islam

Negeri Alauddin Makassar (2014) Program Studi Pendidikan Agama Islam. Kandidat Doktor pada Pascasarjana Strata Tiga (S3) di Institut Agama Islam Negeri Palu.

Dosen Tetap Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Alkhairaat Palu. Dosen Luar Biasa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Fakultas Sastra Universitas Alkhairaat Palu. Dosen Luar Biasa di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu. Selain sebagai dosen, juga Penulis, Editor, Reviwer, Asesor BAN SM (2018-2020), Enumerator.

Karya ilmiah yang telah ditulis sebagai berikut: Skripsi; (2004), "*Penerapan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Dalam Proses Belajar Mengajar Pada SLTP Negeri 4 Moutong Kecamatan Moutong*". Tesis; (2014), "*Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Menghadapi Perbedaan Kemampuan Peserta Didik di SMP Negeri 1 Biromaru Kabupaten Sigi Provinsi Sulawesi Tengah*".

Guru Tua; Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Alkhairaat Palu, Vol. 2. No. 1, Mei. (2019): "*Pendidikan Islam Membentuk Nilai dan Karakter Peserta Didik*". Guru Tua; Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Alkhairaat Palu, Vol. 3. No. 1, Mei., (2020): "*Profesionalisme Guru Membangun Karakter Peserta Didik*". Jurnal Fastabiqulkhairaat, Fakultas Agama Islam, Universitas Alkhairaat Palu, Vol.1. No. 1. September, (2020), "*Sanksi Disiplin Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam*".

*International Journal of Disaster Recovery Business Continuity*, Vol. II, No. 3, 2020. "*The Identification of Strategic Approach to Transform Indonesia Students into Inspiring Researchers Through the Engagement of the Australian Research Skills Development Framework*". Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol. 05. No. 02. (2020), Sinta 3. "*How Publication On The Research Skills Development Framework As Useful Evidence For Academic Working During Pandemi Disruption*". Tapis: Jurnal Penelitian Ilmiah, Vol. 04. No. 02. (2020), Sinta 5: "*The English Camps as Method of Promoting Fun English at Elementary School Level in Indonesia*".

Buku Antologi; Extraordinary Literasi Pendidikan, (2020): "*Nilai Pendidikan dalam Bulan Ramadhan*". Penerbit YPSIM. Banten. Buku Antologi; Aku Bangga Jadi Dosen, Aku Bangga Jadi Guru, (2020),

*“Pendidikan Dan Implementasinya Bagi Dosen Melalui Tri Darma Perguruan Tinggi”*. Penerbit YPSIM. Banten. Book Chapter, (2020): *“Perencanaan Sumber Daya Manusia”* Persatuan Dosen Manajemen Indonesia, (proses editing). Buku Bunga Rampai; Meretas Kampus Masa Depan Gemilang, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Primagraha, (2020): *“Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Di Era 4.0 Menuju Kampus Masa Depan Yang Gemilang”*.

Book Chapter: *Best Practise Model Pembelajaran Daring Era New Normal*, Program Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo (2021),: *“Proses, Model, Strategi Pembelajaran Daring Era New Normal”*.



**Akhlis Nur Fu'adi**, lahir di Pati, 22 Februari 1984 adalah guru mapel Ilmu Pengetahuan Sosial (*Social Sciencies*) di MTs Tamrinnussibyan dan Guru mapel Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (*Education of Islamic Teachings and Ethics*) di SDN Sumpersari 02.

Penulis terlahir dari rahim madrasah, tumbuh dan belajar di lingkungan madrasah, mengawali pendidikan formal di Madrasah Ibtidaiyah Tamrinnussibyan (lulus tahun 1996) dan melanjutkan ke Madrasah Tsanawiyah Tamrinnussibyan (lulus tahun 1999), yang keduanya berlokasi di Desa Sumpersari, Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati, Provinsi Jawa Tengah. Pendidikan menengah atas diselesaikan di Madrasah Aliyah (MA) Raudlatul Ulum Guyangan Trangkil Pati (lulus tahun 2002) dengan mengambil Program Bahasa (IPB). Setamat dari MA Raudlatul Ulum, penulis melanjutkan kuliah di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus (STAIN Kudus) mengambil Jurusan Tarbiyah Prodi PAI dan lulus S1 (tahun 2007) dengan judul skripsi *“Pembauran Pendidikan Pondok Pesantren (Studi Analisis di Pondok Pesantren Raudlatul Ulum Guyangan Trangkil Pati)”*. Tahun 2014 penulis menempuh pendidikan di Pascasarjana UIN Walisongo Semarang mengambil Prodi Studi Islam, Konsentrasi Pendidikan Islam dan lulus dari Pascasarjana tanggal 21 Desember 2016 dengan judul

Tesis “Pendidikan Nilai Kearifan Lokal (Studi Kasus Masyarakat Samin Desa Baturejo Sukolilo Pati)”.



**Dr. Mintarsih Arbarini, M.Pd.**, adalah dosen Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pendidikan S1 ditempuh di IKIP Semarang lulus tahun 1991, pendidikan S2 ditempuh di IKIP Malang lulus tahun 1998, dan pendidikan S3 ditempuh di Universitas Sebelas Maret, lulus pada tahun 2018. Selain mengajar S1 Pendidikan Luar Sekolah, penulis juga mengajar di Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. Mata kuliah pokok yang diampunya Desain Pembelajaran Pendidikan Nonformal, Metode dan teknik Pembelajaran Pendidikan Nonformal, Pendidikan Orang Dewasa, Landasan pendidikan, Filsafat Ilmu, dan Ilmu Pendidikan, Asesmen kebutuhan belajar.

Sebagai akademisi, bidang kajian penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang ditekuni berkonsentrasi berbagai desain dan model pembelajaran pada orang dewasa dan masyarakat, Literasi, Kesetaraan, dan kajian gender. Karya penelitian yang telah dihasilkan meliputi: Aspirasi dan Aktualisasi pengembangan Diri pada Perempuan Bekerja, Citra Wanita karier: Identitas Sosial, Diri Pribadi, dan Pengembangannya dalam Dunia Kerja, Peluang kerja Perempuan Miskin Perkotaan dalam Industri Rumah Tangga, Pilihan Kerja Perempuan Korban PHK dalam Mengatasi Krisis Ekonomi Keluarga, Penerapan Pendidikan Karakter Program Pendidikan Kesetaraan Paket B pada PKBM di Kota Semarang, Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Literasi Fungsional berbasis Tematik Partisipatif untuk Warga Belajar Keaksaraan Usaha Mandiri di PKBM, Model Pendidikan *Multikeaksaraan Berbasis Participatory Rural Appraisal* bagi Masyarakat Pedesaan untuk Meningkatkan Kemandirian, Model Literasi Berbasis Entrepreneurship dalam Peningkatan Ekonomi Produktif Istri Nelayan Tradisional, Desain Model Multiliterasi pada Perempuan berbasis Nilai-Nilai Konservasi di Desa Wisata, dan Desain *Participatory Learning and Action* pada Multiliterasi untuk Penguatan ekonomi dan Konservasi budaya Desa Wisata.

Publikasi jurnal dan seminar internasional yang telah diikuti meliputi: *Implementation of Functional Literacy education by Participatory Learning as Effort of Lifelong Learning*, *Functional Literacy Education with Participatory Learning Model as an Effort to Develop Women Entrepreneurship in Rural Area*, *Participatory Learning Model on Adult Literacy Education of Rural Communities*, *Effect of Participatory Learning Model on Functional Literacy Education*, *Model of Multiliteracy Education Based on Participatory Rural Appraisal (PRA) for the Society to Increase Independence, Gender Equality and Women Participation in the Development of Tourism Village in the Era of Industrial Revolution 4.0*, and *Multiliteracy Learning Model for Women as an Effort to Promote Gender Equality*. Karya buku yang dihasilkan meliputi: *Pembelajaran Partisipatif Motivasional: Literasi Masyarakat Pedesaan*, *Desa Membangun: Partcipatory Learning and Action pada Multiliterasi*, *Panduan Pembelajaran ICARE pada Pelatihan di kampung Literasi*.

Penulis juga berperan dalam kegiatan pendidikan di Jawa Tengah dengan menjadi pemateri/presenter pada seminar nasional dan pemateri pada workshop dan juri tingkat propinsi. Selain itu, juga terlibat penyusunan modul pada pendidikan dasar dan menengah dengan menyusun modul kejar paket A, paket B, dan paket C di direktorat pendidikan dasar dan menengah pada tahun 2011 s.d 2016. Sebagai bentuk pengabdian di Universitas negeri Semarang, saat ini penulis diberi tugas untuk menjadi Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang periode 2019 – 2023.



**All Fine Loretha, M.Pd** adalah Asisten pengajar di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pendidikan S1 ditempuh di Univeritas Negeri Semarang lulus tahun 2017, pendidikan S2 ditempuh di Universitas Negeri Yogyakarta lulus tahun 2020.

Sebagai akademisi, kuliah yang diampu meliputi, Desain Pembelajaran PNF, Pengantar Ilmu Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat. Penulis memiliki fokus penelitian di bidang pemberdayaan masyarakat dan pendidikan keluarga.

Beberapa judul artikel yang pernah ditulis meliputi Pola Asuh Orangtua dalam Pendidikan Agama pada Remaja Muslim Minoritas di *Amphoe Rattaphum Thailand, Be A Lifelong Learners Through Family Based Learning in School, Community Empowerment in Entrepreneurship Development Based On Local Potential*.

Selain aktif sebagai asisten pengajar, penulis juga berperan aktif dalam berbagai kegiatan akademik sebagai peneliti dan pemakalah dalam berbagai seminar. Penulis juga merupakan Sekretaris di Yayasan Bhaskara. Sebuah yayasan pendidikan yang menjadi rumah dari Sekolah Dasar Plus Islam Terpadu Bhaskara Subang, dan Taman Pendidikan Indonesia Bhaskara Subang.



**Tera Noviantiningtyas Ripto Saputri**, Penulis kelahiran Jombang tanggal 18 Januari 2000 ini sangat aktif dalam beberapa organisasi seperti KPRM periode 2019-2020, BEM FKIP selama 2 periode yakni periode 2019-2020 dan periode 2020-2021, serta UKM Gerakan Pramuka periode 2019-sekarang. Penulis juga pernah menjadi Juara 1 Lomba Artikel Nasional dan Juara 3 Karya Tulis Ilmiah, saat ini penulis masih menjalani pendidikan sarjananya pada jurusan PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.



**Zahara Violina Afya'**, penulis kelahiran kota Kediri 20 Juni 2002 aktif dalam kegiatan UKM Gerakan Pramuka, penulis menempuh pendidikan dasar pada SDN Wonocatur, jenjang selanjutnya ditempuh di SMPTN 1 Ngasem, setelah lulus pada tahun 2017 penulis kemudian melanjutkan ke SMK Arrahmah, dan saat ini penulis masih menjalani pendidikan sarjana pada jurusan PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.



**Salsa Nur Fadilla**, penulis kelahiran Jombang pada 10 Maret 2002 ini merupakan mahasiswa pada Jurusan PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri, penulis aktif dalam Gerakan Pramuka SMAN Ngoro periode 2018-2020, penulis juga menjadi Dewan Kerja Ranting Ngoro periode 2019-sekarang, serta aktif juga dalam kegiatan IPNU/IPPNU Ranting Genukwatu periode 2019-sekarang. Penulis pernah menjadi Juara 1 *Orienteering* Jawa Timur.

**Silviani Kesuma**, kelahiran Makassar, 26 Mei 1969, Pendidikan formal di bidang Kesehatan (Kedokteran) di Unhas dan UGM, saat ini on progress pada Pendidikan Doktor Universitas Hasanuddin Makassar.

Pengalaman kerja di beberapa puskesmas dan rumahsakit dengan jabatan fungsional kemudian mendapat amanah ke jabatan structural selama 3 (tiga) tahun. Sejak Tahun 2014 sampai saat ini beralih ke jabatan fungsional tertentu widyaiswara dengan tugas pokok Dikjartih, evaluasi dan Pengembangan Diklat serta pengembangan profesi. Memfasilitasi peserta Diklat pada pelatihan dasar CPNS, Pelatihan Kepemimpinan dan Pelatihan Tekhnis Kebencanaan.



**Dr. Elihami, S.Pd., M.Pd.I.** Penulis kelahiran Corawali, 21 Januari 1988 saat ini bekerja di Universitas Muhammadiyah Enrekang, dengan NIDN: 0921018801, saat ini bertempat tinggal di Amparita, Kab. Sidrap. Nomor HP: 081339859730, Alamat E-mail: elihamid72@gmail.com.



**Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.** Penulis lahir di Bandung, 19 Oktober 1967 menyelesaikan Pendidikan S-1, S-2, dan S-3 di Universitas Padjadjaran, Bidang Ilmu Sastra, dengan BKU (Bidang Kajian Utama) Linguistik. Penulis merupakan Dosen Tetap Prodi Magister Psikologi Sains, Universitas Kristen Maranatha yang mengampu Mata Kuliah Psikolinguistik, Teknik Penulisan Ilmiah, Teori Dasar Linguistik, Bahasa Indonesia, Tata Tulis dan Komunikasi Ilmiah, Usulan Penelitian, dan Metode Penelitian. Aktif menjadi pemateri dan pemakalah dalam forum ilmiah baik nasional maupun internasional. Di samping itu, penulis menghasilkan beberapa buku teks yang dijadikan buku pegangan di tingkat perguruan tinggi. Penulis menjadi pengurus DPP Perkumpulan Ahli dan Dosen Republik Indonesia di Divisi Kelembagaan, menjadi anggota Masyarakat Linguistik Indonesia (MLI), anggota Himpunan Sarjana Kesusatraan Indonesia (HISKI), dan anggota Himpunan Pengajar Bahasa Indonesia (HPBI).



**Prof. Dr. Abdul Rahmat, S.Sos,I.,M.Pd.**, NIDN 0005037806. Lahir di Sukabumi, 05 Maret 1978. Ia menyelesaikan program strata satu (SI) pada tahun 2002 di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Tahun 2004 ia memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Universitas Negeri Yogyakarta. Pada tahun 2012, ia memperoleh gelar Doktor (S3) di Universitas Negeri Jakarta Program Studi Manajemen Pendidikan.

Sejak tahun 2008, ia mengabdikan pada Universitas Negeri Gorontalo, baik sebagai dosen pengasuh mata kuliah ilmu pendidikan dan manajemen maupun sebagai pengelola, pembimbing dan pengembang kreativitas wirausaha mahasiswa. Tahun 2013-2018 menjabat sebagai Kepala Pusat Pengembangan Karakter dan Program Pengalaman Lapangan (PK-PPL) Mahasiswa Universitas Negeri Gorontalo. Tahun 2019- Sampai sekarang menjabat Ketua Program Studi S2 Magister Pendidikan Nonformal Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo. Sebagai akademisi, ia aktif melakukan berbagai kegiatan keilmuan di tingkat regional, nasional dan internasional. Dia telah banyak menghadiri seminar di berbagai kampus dan provinsi, baik sebagai peserta maupun sebagai pembicara dan beberapa karyanya telah dimuat di jurnal nasional, buku dan media cetak. Sampai saat ini, berbagai jenis buku telah ia tulis, mulai dari buku populer, referensi dan buku ajar. Saat ini bersama istri (Mira) dan kedua anak (Dzilfis dan Wisjal) tinggal di Gorontalo. Untuk korespondensi melalui [abdulrahmat@ung.ac.id](mailto:abdulrahmat@ung.ac.id).



**Dr. Fahrina Yustiasari Liriwati, M.Pd.I.** lahir di Tembilahan pada tanggal 02 Januari 1983. Anak dari Bapak Syarifuddin dan Ibu Fatimah Mulita dan Istri dari Muhammad Rafai HA, M.E dan ibunda dari 2 bidadari sholehah Najla Izzaty Salamy El-Fa'i dan Sakinah Arafah Annajwa El-Fa'i. ia menempuh pendidikan formal di : SDN 001 Tembilahan Kota, SLTPN 01 Tembilahan Hulu, SMKN 01 Tembilahan

Hilir dan pernah merasakan dunia pesantren di Tahfizh Quran Al-Mubarak Tahtul Yaman Jambi Tahun 2001. Kemudian melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi STAI Auliaurasyidin Tembilahan Tahun 2002-2006 dan meraih Magister Manajemen Pendidikan Islam di IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi Tahun 2009-2011. Sejak Tahun 2011 hingga sekarang mengabdikan diri sebagai Dosen Tetap di kampus tercinta STAI Auliaurasyidin Tembilahan. Menyelesaikan pendidikan Doktor ( 2 Tahun 9 Bulan) di UIN Sulthan Thaha Saifuddin Tahun 2017 melalui Program Program Beasiswa 5000 Doktor dari Kementerian Agama Republik Indonesia.



**Dwi Yogo Budi Prabowo**, kelahiran Pekalongan, 25 Juni 1988, menempuh pendidikan formal di SD Negeri Simbang Weta, SMP Negeri 14 Pekalong SMA Negeri 1 Pekalongan. Kemudian melanjutkan jenjang S1 Keperawatan STIKES Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan dan mengambil PROFESI NERS STIKES Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan, serta mengambil S2 Keperawatan Universitas Diponegoro Semarang. Penulis kemudian menjadi tenaga pengajar di STIKES Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan 2013–2017, serta Akper Rumkit TK III Manado 2018 - sekarang

Saat ini penulis sedang menjabat sebagai Sekertaris DPW InWOCNA (Indonesia Wound Ostomy Continence Nurses Assciation 2019-2024. Selain sibuk sebagai tenaga pengajar penulis juga mempunyai kegiatan Praktiki Luka “CEO Rumah Lukaku Paniki Manado”.

Sebagai bagian dari tenaga medis penulis juga aktif mengikuti beberapa pelatihan yakni Pelatihan *Emergency Nursing Intermediete Level*, Pelatihan *Certified Basic Wound Care Nursing*, Pelatihan *Preceptorship*, Pelatihan PEKERTI, Pelatihan *Applied Approach*, penulis juga pernah mempublikasikan tulisannya di *International Confrence on Healthcare and Technology* (ICHT 2019) dengan judul *A Descriptive Study of Self Care Among Patient with Congestive Hearth Failure*.



**Grace Irene Viodyta Watung, S.Kep.,Ns.,M.Kes.** dilahirkan pada tanggal 28 April 1987 di Kota Kotamobagu Provinsi Sulawesi Utara. Merupakan anak ke 2 dari pasangan Lodewijk Watung dan Evy H. Sarajar. Penulis menyelesaikan Pendidikan S1 di Fakultas Keperawatan Universitas Katholik De La Salle Manado tahun 2010, kemudian melanjutkan ke jenjang Profesi Ners Universitas Katholik De La Salle Manado juga dan selesai tahun 2011. Penulis melanjutkan pendidikan di Program Pasca Sarjana Universitas Sam Ratulangi Manado mengambil konsentrasi Administrasi Kebijakan

Kesehatan (AKK) dan selesai tahun 2018. Sehari-hari penulis bekerja sebagai Dosen di Program Studi S1 Keperawatan Intitut Kesehatan dan Teknologi Graha Medika Kotamobagu. Penulis juga merupakan dosen muda yang aktif dalam kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Di samping sebagai Dosen, penulis juga aktif dalam organisasi Profesi seperti PPNI dan organisasi profesi di bidang kesehatan lainnya. Sehari-harinya bekerja sebagai dosen pengampu mata kuliah Konsep Dasar Keperawatan, Ilmu Dasar Keperawatan, Keperawatan Komunitas. Penulis juga aktif sebagai peneliti dan sebagai penulis jurnal maupun buku ajar serta buku ilmiah sesuai dengan bidang ilmu.

Proyek adalah tugas yang kompleks, berdasarkan tema yang menantang, yang melibatkan mahasiswa dalam mendesain, memecahkan masalah, mengambil keputusan, atau kegiatan investigasi; memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bekerja dalam periode waktu yang telah dijadwalkan dalam menghasilkan produk. Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai pembelajaran yang menggunakan Proyek sebagai media dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas mahasiswa untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil Proyek berupa barang atau jasa dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan lain-lain. Melalui penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek, mahasiswa akan berlatih merencanakan, melaksanakan kegiatan sesuai rencana dan menampilkan atau melaporkan hasil kegiatan.

Pembelajaran Berbasis Proyek adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Proyek adalah model atau metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya. Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*=PBL), proses inquiri dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (a guiding question) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum.



**Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo**  
Alamat: Jalan Sudirman No. 06 Kota Gorontalo 96128  
Surel: [pascasarjana@ung.ac.id](mailto:pascasarjana@ung.ac.id)  
[www.pascasarjana.ung.ac.id](http://www.pascasarjana.ung.ac.id)

