

Peningkatan Inovasi Pembelajaran Melalui Pengembangan Konten Pembelajaran Daring

Bagus Shandy Narmaditya*, Rizza Megasari, Wahjoedi, Prih Hardinto
Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Kota Malang

Corresponding author: bagus.shandy.fe@um.ac.id

Abstrak

Pandemi Covid-19 membawa pada sebuah tantangan global dan berdampak pada sektor pendidikan. Kebijakan physical dan social distancing membuat aktivitas pembelajaran harus dilakukan secara daring dengan memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran. Faktanya, masih banyak pendidik yang tidak siap dan fasilitas sekolah pun belum memadai dalam menghadapi perubahan ini. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pendampingan kepada guru sebagai aspek penting dalam penyelenggaraan pendidikan yang dituntut untuk memahami dan memilih metode dan model pembelajaran secara daring yang tepat. Kegiatan ini dilakukan dengan melakukan diskusi grup dan pelatihan dengan memperhatikan protocol Covid-19. Hasil pelaksanaan kegiatan ini telah membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan praktek pembuatan konten pembelajaran. Antusiasme guru sangat tinggi dalam kegiatan ini untuk membuat konten pembelajaran yang berkualitas bagi siswa.

Kata Kunci: pembelajaran daring, inovasi pembelajaran, media pembelajaran.

Abstract

Covid-19 pandemic has been a global challenge and it has impacted to educational sector. Since the implementation of physical and social distancing, it drives to movement from conventional model to online learning activities by adapting technology. In fact, many educators and school facilities are not ready with this remarkable condition. This project aims at assisting educators in using online learning activities and providing innovative learnings to obtain same benefits like normal situation. This activity is carried out by conducting group discussions and training with due regard to the Covid-19 protocol. The results of the implementation of this activity have helped teachers in developing innovative learning and learning content creation practices. The teacher's enthusiasm is very high in this activity to create quality learning content for students.

Keywords: learning innovation, online learning, learning medium, students' accomplishment.

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 membawa pada sebuah tantangan global dan telah menarik perhatian masyarakat di seluruh dunia. Pandemi ini secara signifikan mempengaruhi berbagai dimensi kehidupan manusia seperti aspek ekonomi, sosial, pariwisata, dan pendidikan. Pada sektor ekonomi, Pandemi Covid-19 telah menurunkan pendapatan nasional dan secara signifikan telah meningkatkan angka pengangguran (Nicola dkk., 2020; Susilawati, Falefi, & Purwoko, 2020). Pada bidang pendidikan, pandemi Covid-19 memaksa pemerintah untuk menggeser kegiatan belajar mengajar di sekolah untuk melakukan aktivitas belajar di rumah melalui pembelajaran jarak jauh, misalnya dengan menggunakan *e-learning*, *m-learning*, *blended learning*, atau pembelajaran berbasis web (Basham,

Blackorby, & Marino, 2020; Churiyah, Sholikhah, Filianti, & Sakdiyyah, 2020).

Selama pandemi Covid-19, para peneliti telah berupaya untuk menerapkan metode yang dapat memberikan manfaat yang sama (Radha, 2020). Salah satu metode pembelajaran yang diprediksi cocok digunakan adalah metode *blended learning* (Siron, Wibowo, & Narmaditya, 2020; Yustina, Syafii, & Vebrianto, 2020). Secara umum, *blended learning* merupakan pola pembelajaran campuran antara kegiatan pembelajaran di kelas dan menggunakan sistem pembelajaran daring (Žuvić, Rončević, Nemcanin, & Nebić, 2011). Namun selama pandemi Covid-19 ini, metode daring yang digunakan adalah penggunaan multimedia sinkron dan asinkron.

Sistem manajemen pembelajaran *online* atau biasa disebut *Learning Management System* (LMS) menyediakan lingkungan yang interaktif dalam komunikasi antara peserta didik dan guru. Pada awalnya model *blended learning* tersebut tetap digunakan secara terpisah karena menggunakan kombinasi media dan metode yang berbeda dan digunakan pada kebutuhan peserta didik yang berbeda (Caner, 2012). Misalnya tipe tatap muka terjadi dalam dengan interaksi orang per orang dalam pembelajaran langsung. Sedangkan sistem pembelajaran jarak jauh menekankan pada pembelajaran dengan interaksi materi-materi yang terjadi dalam asinkron dan lingkungan *low-fidelity* (hanya teks). Inovasi pembelajaran dalam jaringan memiliki makna sebagai proses pembelajaran yang terencana, terdapat keterpisahan antara pendidik dan peserta didik, memerlukan rancangan instruksional khusus, menggunakan teknologi untuk berkomunikasi, dan memerlukan administrasi khusus (Syakur, Musyarofah, Sulistyaningsih, & Wike, 2020).

Sisi positif adanya pandemi ini adalah mendorong semua institusi pendidikan untuk melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Secara umum, pembelajaran daring membutuhkan desain seperti konten audio dan video, yang kreatif dan sesuai dengan materi pembelajaran pada topik tertentu. Sejak penyebaran pandemi yang cepat, akademisi atau guru terutama di daerah-daerah menghadapi tantangan yang tidak diprediksi sebelumnya yaitu seperti pengalaman mengajar daring, persiapan konteks pembelajaran yang menarik, penggunaan teknologi pembelajaran dan dukungan teknologi pendidikan yang tidak memadai (Jamal, 2020).

Ketidaksiapan perubahan yang cepat ini juga dirasakan pada kelompok guru-guru yang tergabung pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) di Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Pada studi pendahuluan yang telah dilakukan, MGMP Ekonomi Kabupaten Blitar selalu melakukan pertemuan secara rutin namun belum begitu terprogram dan beberapa kendala yang salah satunya belum efektifnya proses sharing informasi terkait kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Pelaksanaan pembelajaran yang selama ini dilakukan masih didominasi oleh guru (*teacher-centered*) dan jarang menerapkan pembelajaran inovatif khususnya *blended learning*, dimana guru belum mengintegrasikan TIK atau pembelajaran daring dalam kegiatan belajar mengajarnya. Sehingga secara rinci kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan inovasi pembelajaran melalui aktivitas pembelajaran daring. Khususnya di tengah pandemi covid-19 yang saat ini terjadi, dimana sedang diberlakukan kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) oleh Kemdikbud.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat menggunakan bentuk dan pola pembinaan maupun pelatihan langsung melalui kegiatan sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan implementasi. Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan kegiatannya: a) tahap sosialisasi dilaksanakan dengan memberikan gambaran tentang inovasi pembelajaran dan *blended learning* kepada guru-guru MGMP Ekonomi Kabupaten Blitar; b) tahap pelatihan dilakukan dengan penyampaian materi kepada guru-guru MGMP Ekonomi Kabupaten Blitar. Materi berupa penjelasan pembelajaran daring dan pembuatan konten pembelajaran daring; c) pendampingan dilakukan dengan mendampingi guru untuk membentuk tim atau kelompok sekaligus menyusun sebuah konten pembelajaran *online* dengan *platform-platform* pembelajaran yang ada salah satunya adalah Powtoon; dan d) tahap implementasi dimana guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan metode pembelajaran daring secara sinkron dan asinkron dengan kelompok atau tim yang telah dibentuk sebelumnya. Pada pelaksanaan implementasi guru akan melaporkan kegiatan belajar mengajar daring yang sudah dilakukan

Tabel 1. Rincian Kegiatan dalam Pengabdian kepada Masyarakat

No	Jenis Kegiatan	Rincian Kegiatan dan Kegiatan	Output
1	FGD dan Persiapan FGD	Kegiatan 1: Koordinasi dengan ketua MGMP dan Pengurus tentang hal-hal teknis pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat	Tersusunnya skedul kegiatan pengabdian
	Pelaksanaan atau Teknik Pengelolan FGD	Kegiatan 2: Sosialisasi materi tentang inovasi pembelajaran <i>online</i>	Terbentuknya kelompok pengabdian
2	Pendampingan	Kegiatan 3: Pelatihan pembuatan konten pembelajaran daring dengan Powtoon	Tersusunnya rencana pembelajaran daring
		Kegiatan 4: Diskusi dan pendampingan praktek pembelajaran daring	

Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari pemahaman peserta terkait inovasi pembelajaran. Metode evaluasi yang digunakan adalah dengan diskusi dan meminta pendapat peserta tentang pelaksanaan kegiatan ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan observasi awal dilakukan pada bulan Juli 2020, pada kegiatan ini, Ketua Tim berkomunikasi secara intens dengan ketua MGMP Ekonomi Blitar Bapak Hadi Sucipto selaku mitra kegiatan kepada masyarakat. Pada tahap ini, rencananya kegiatan pengabdian akan dilaksanakan pada bulan Agustus 2020 bertempat di SMA Negeri 3 Blitar. Selanjutnya, kegiatan koordinasi dilakukan kembali pada awal September 2020 untuk menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang sempat tertunda dan diperoleh tanggal 22 dan 23 September untuk dilakukan kegiatan pengabdian.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Gambar 1 menjelaskan kegiatan ini telah diikuti oleh kurang lebih 25 guru ekonomi yang tergabung pada MGMP ekonomi baik yang mengajar di Kota maupun Kabupaten Blitar, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Blitar dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat oleh tim pengabdian maupun peserta, kegiatan pertama yang dilakukan yaitu pemberian materi mengenai inovasi pembelajaran daring.



Gambar 2. Penyampaian Materi Inovasi Pembelajaran

Pada sesi ini dijelaskan mengenai penyelenggaraan pembelajaran selama pandemi yang dilakukan secara daring (Lihat Gambar 2). Seperti yang kita ketahui, pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya kegiatan tatap muka secara langsung di dalam kelas seperti halnya yang biasa kita lakukan selama ini pada pembelajaran klasik. Secara umum pembelajaran daring dibagi menjadi dua yaitu pembelajaran daring sinkron dan asinkron (Alghamdi, Karpinski, Lepp, & Barkley, 2020). Pembelajaran daring sinkron adalah pembelajaran secara langsung di sebuah lokasi tertentu, bisa lokasi fisik maupun virtual, di waktu yang sama. Aktivitas pembelajaran sinkron dapat menyerupai pembelajaran konvensional dan diisi ceramah, diskusi, demonstrasi, tanya jawab, dan sebagainya (Kim, Yoon, Jo, & Branch, 2018).

Pembelajaran sinkron dalam pembelajaran daring terjadi di waktu yang sama dimanapun guru dan siswa berada. Aktivitas belajar dapat terjadi melalui teknologi sinkron seperti *video conference*, *audioconference*, *chatting* atau *web-based seminar* (webinar). Biasanya aplikasi Google Meet, Zoom, Big Blue Botton, Microsoft Teams, Whatsapp, Discord serta Webex Cisco merupakan pilihan-pilihan yang digunakan (Siron dkk., 2020). Aktivitas ini menyerap kuota data banyak dari masing masing guru dan siswa, karena itu aktivitas ini merupakan aktivitas mahal.

Pembelajaran daring asinkron adalah pembelajaran yang terjadi dalam situasi belajar mandiri secara daring (Cho & Jonassen, 2009). Peserta belajar dapat belajar kapan saja, dimana saja, sesuai dengan kondisi dan kecepatan belajarnya masing-masing. Aktivitas belajar dalam pembelajaran asinkron diantaranya adalah membaca, mendengarkan, menonton, mempraktekkan, mensimulasikan dan latihan dengan memanfaatkan objek belajar (materi digital) tertentu yang relevan. Adapun kreativitas guru sangat diperlukan dalam hal ini dan waktu serta kerumitan yang dibuat oleh pendidik harus sesuai dengan porsi topik di dalam rencana pembelajaran. Kebanyakan aktivitas belajar lebih banyak terjadi dalam jaringan walau tidak menurut kemungkinan terjadi di luar jaringan jika memungkinkan. Adapun pembelajaran yang terjadi dapat melibatkan lebih dari satu pihak, karena dibutuhkan kolaborasi antar guru dan juga siswa.

Diskusi dalam grup ini dapat dilaksanakan dengan menggunakan aktivitas dalam grup kecil, penugasan berbasis proyek dan lain sebagainya. Aktivitas dalam pembelajaran daring bisa bermacam-macam dan tidak kalah menariknya dengan pembelajaran tatap muka, dan dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan waktu dari para guru. Untuk dapat melaksanakan kegiatan

pembelajaran daring asinkron ini, seorang guru harus kreatif dalam membuat konten pembelajaran.



Gambar 3. Pembuatan Konten Pembelajaran Daring

Materi berikutnya yang disampaikan adalah mengenai pembuatan konten pembelajaran daring (Lihat Gambar 3). Dalam pembuatan konten ini, langkah pertama yang harus dipahami oleh guru adalah memilih media yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Memilih dan menentukan media/aset digital memerlukan kriteria tertentu sesuai dengan ragam pengetahuan dari yang akan dijelaskan. Ada beberapa jenis media yang dapat disematkan dalam pembelajaran daring, seperti teks, suara (audio), visual, video, animasi, simulasi dengan memanfaatkan berbagai program aplikasi yang tersedia di internet seperti pada Power Point maupun Videoscribe seperti Sparkol, Explee, White Board Animation, Powtoon, Quizziz, Kahoot, Nearpod, Padlet, Canva dsb. Setelah membuat konten pembelajaran, guru dapat mengunggah konten tersebut pada platform pembelajaran yang biasanya digunakan, seperti pada Google Classroom, Schoology, Edmodo, Blog atau bahkan Podcast (Li & Tsai, 2020).



Gambar 4. Antusiasme Peserta dalam Kegiatan Pelatihan

Pada kegiatan pembuatan konten ini para peserta sangat antusias sekali untuk mempraktekannya dan membuat konten pembelajaran bagi siswanya (Lihat Gambar 4). Melalui keterlaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, diharapkan guru guru dapat menyelenggarakan pembelajaran yang berkualitas selama pandemi ini, tanpa mengurangi hak siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang layak.



Gambar 5. Dokumentasi dengan Peserta

Setelah pelaksanaan kegiatan, kegiatan evaluasi dilakukan dengan diskusi dan peserta. Perwakilan peserta diberikan kesempatan untuk memberikan pernyataan pelaksanaan kegiatan ini. Peserta juga mempresentasikan hasil kerjanya dengan membuat inovasi pembelajaran pada materi-materi yang relevan. Berdasarkan hasil diskusi, peserta sepakat bahwa inovasi pembelajaran sangat relevan guna meningkatkan motivasi dan ketercapaian belajar selama pandemi. Peserta menyadari tantangan yang dihadapi selama Pandemi Covid-19 dan merasa terbantu dengan pelatihan sehingga para guru dapat menyusun pembelajaran yang menarik dan inovatif guna mendapatkan esensi yang sama pada saat pembelajaran di kondisi normal.

4. KESIMPULAN

Pandemi Covid-19 memaksa guru untuk mengadopsi teknologi dan pembelajaran inovatif dalam pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan peserta terkait inovasi pembelajaran. Hasil pelaksanaan kegiatan ini telah membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan praktek pembuatan konten pembelajaran. Pada kegiatan ini terdapat beberapa kendala yang dialami antara lain permasalahan internet dan pengetahuan awal tentang model inovasi yang sedikit menyebabkan kelambanan dalam penyampaian dan penerimaan materi. Meskipun demikian, antusiasme

guru guru sangat tinggi dalam kegiatan ini untuk membuat konten pembelajaran yang berkualitas bagi siswa. Untuk kegiatan yang berikutnya, dapat mengangkat isu tentang motivasi belajar bagi siswa untuk mempersiapkan model tatap muka pada kondisi normal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Jurusan Ekonomi Pembangunan, Universitas Negeri Malang atas dukungan finansial melalui skema Dana PNBPN Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang Tahun 2020.

DAFTAR RUJUKAN

- Alghamdi, A., Karpinski, A. C., Lepp, A., & Barkley, J. (2020). Online and face-to-face classroom multitasking and academic performance: Moderated mediation with self-efficacy for self-regulated learning and gender. *Computers in Human Behavior*, *102*, 214–222. doi: 10.1016/j.chb.2019.08.018
- Basham, J. D., Blackorby, J., & Marino, M. T. (2020). Opportunity in Crisis: The Role of Universal Design for Learning in Educational Redesign. *Learning Disabilities: A Contemporary Journal*, *18*(1), 71–91.
- Caner, M. (2012). The Definition of Blended Learning in Higher Education. Dalam *Blended Learning Environments for Adults: Evaluations and Frameworks* (hlm. 19–34). doi: 10.4018/978-1-4666-0939-6.ch002
- Cho, M., & Jonassen, D. (2009). Development of the human interaction dimension of the Self-Regulated Learning Questionnaire in asynchronous online learning environments. *Educational Psychology*, *29*(1), 117–138. doi: 10.1080/01443410802516934
- Churiyah, M., Sholikhah, S., Filianti, F., & Sakdiyyah, D. A. (2020). Indonesia Education Readiness Conducting Distance Learning in Covid-19 Pandemic Situation. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, *7*(6), 491. doi: 10.18415/ijmmu.v7i6.1833
- Jamal, S. (2020). Analisis Kesiapan Pembelajaran E-Learning Saat Pandemi Covid-19 di SMK Negeri 1 Tambelangan. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, *11*(2), 149–154. doi: 10.31764/paedagogia.v11i2.2467
- Kim, D., Yoon, M., Jo, I.-H., & Branch, R. M. (2018). Learning analytics to support self-regulated learning in asynchronous online courses: A case study at a women’s university in South Korea. *Computers & Education*, *127*, 233–251. doi: 10.1016/j.compedu.2018.08.023
- Li, D.-C., & Tsai, C.-Y. (2020). An Empirical Study on the Learning Outcomes of E-Learning Measures in Taiwanese Small and Medium-Sized Enterprises (SMEs) Based on the Perspective of Goal Orientation Theory. *Sustainability*, *12*(12), 5054. doi: 10.3390/su12125054
- Nicola, M., Alsafi, Z., Sohrabi, C., Kerwan, A., Al-Jabir, A., Iosifidis, C., ... Agha, R. (2020). The socio-economic implications of the coronavirus pandemic (COVID-19): A review. *International Journal of Surgery (London, England)*, *78*, 185–193. doi: 10.1016/j.ijssu.2020.04.018
- Radha, K. M. (2020). E-Learning during Lockdown of Covid-19 Pandemic: A Global Perspective. *International Journal of Control and Automation*, *13*(4), 1088–1099.
- Siron, Y., Wibowo, A., & Narmaditya, B. S. (2020). Factors affecting the adoption of e-learning in Indonesia: Lesson from Covid-19. *Journal of Technology and Science Education*, *10*(2), 282–295. doi: 10.3926/jotse.1025
- Susilawati, S., Falefi, R., & Purwoko, A. (2020). Impact of COVID-19’s Pandemic on the Economy of Indonesia. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, *3*(2), 1147–1156. doi: 10.33258/birci.v3i2.954
- Syakur, A., Musyarofah, L., Sulistyaningsih, S., & Wike, W. (2020). The Effect of Project Based Learning (PjBL) Continuing Learning Innovation on Learning Outcomes of English in Higher Education. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, *3*(1), 625–630. doi: 10.33258/birle.v3i1.860
- Yustina, Y., Syafii, W., & Vebrianto, R. (2020). The Effects of Blended Learning and Project-Based Learning on Pre-Service Biology Teachers’ Creative Thinking through Online Learning in the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, *9*(3), 408–420. doi: 10.15294/jpii.v9i3.24706
- Žuvić, M., Rončević, N., Nemčanin, D., & Z.Nebic. (2011). Blended E-Learning in Higher Education: Research on Students’ Perspective. *Issues in Informing Science and Information Technology*, *8*, 409–429. doi: 10.28945/1427