

**PANDUAN**  
PEMBELAJARAN  
**NEW NORMAL**  
&  
TRANSFORMASI DIGITAL



PANDUAN PEMBELAJARAN NEW NORMAL DAN TRANSFORMASI DIGITAL

Hadion Wijoyo, S.E., S.H., S.Sos., S.Pd., M.H., M.M., Ak., CA., QWP®

**PANDUAN**  
PEMBELAJARAN  
**NEW NORMAL**  
&  
TRANSFORMASI DIGITAL

Hadion Wijoyo, S.E., S.H., S.Sos., S.Pd., M.H., M.M., Ak., CA., QWP®  
Dr (C). Irjus Indrawan, S.Pd.I., M.Pd.I.  
Hendrian Yonata, S.Pd., S.E., M.M., M.Ak., M.Pd.B.  
Agus Leo Handoko, S.E., M.M.



# **PANDUAN PEMBELAJARAN NEW NORMAL DAN TRANSFORMASI DIGITAL**

**Hadion Wijoyo, S.E.,S.H.,S.Sos.,S.Pd.,M.H.,M.M.,Ak.,CA.,QWP®  
Dr (C). Irjus Indrawan, S.Pd.I., M.Pd.I.  
Hendrian Yonata, S.Pd., S.E., M.M., M.Ak., M.Pd.B.  
Agus Leo Handoko, S.E., M.M.**



**pena persada**

**PENERBIT CV. PENA PERSADA**

**PANDUAN PEMBELAJARAN  
NEW NORMAL DAN TRANSFORMASI  
DIGITAL**

**Penulis:**

Hadion Wijoyo, S.E.,S.H.,S.Sos.,S.Pd.,M.H.,M.M.,Ak.,CA.,QWP®  
Dr (C). Irjus Indrawan, S.Pd.I., M.Pd.I.  
Hendrian Yonata, S.Pd., S.E., M.M., M.Ak., M.Pd.B.  
Agus Leo Handoko, S.E., M.M.

**ISBN : 978-623-6688-44-1**

**Cover Design:**

Retnani Nur Brilliant

**Layout :**

Nisa Falahia

**Penerbit CV. Pena Persada**

**Redaksi :**

Jl. Gerilya No. 292 Purwokerto Selatan, Kab. Banyumas  
Jawa Tengah

Email : penerbit.penapersada@gmail.com

Website : penapersada.com

Phone : (0281) 7771388

**Anggota IKAPI**

All right reserved

Cetakan pertama : 2020

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang  
memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin  
penerbit.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku **PANDUAN PEMBELAJARAN NEW NORMAL DAN TRANSFORMASI DIGITAL** ini. Buku ini ditulis merupakan wujud sumbangsih pemikiran penulis terhadap dunia pendidikan.

Buku ini membahas secara umum tentang **PANDUAN PEMBELAJARAN NEW NORMAL DAN TRANSFORMASI DIGITAL** yang terdiri dari beberapa BAB, yaitu; **BAB I. PERAN GURU DALAM NORMAL PENDIDIKAN, BAB II. NEW NORMAL PENDIDIKAN, BAB III. ERA BARU BIDANG PENDIDIKAN, BAB IV. PENERAPAN DIGITALISASI PENDIDIKAN, BAB V. TRANSFORMASI PENDIDIKAN BAB VI. MULTIMEDIA PEMBELAJARAN**

Semoga buku buku ini bermanfaat untuk kita semua.

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB I PERAN GURU DALAM NORMAL PENDIDIKAN.....</b>	<b>1</b>
A. GURU SEBAGAI SUMBER BELAJAR .....	1
B. GURU SEBAGAI FASILITATOR.....	3
C. GURU SEBAGAI PEMBAHARU ( <i>Innovator</i> ).....	7
D. GURU SEBAGAI MODEL DAN TELADAN .....	7
E. GURU SEBAGAI MOTIVATOR.....	9
F. GURU SEBAGAI ELEVATOR .....	12
<b>BAB II NEW NORMAL PENDIDIKAN.....</b>	<b>14</b>
A. PENGERTIAN NEW NORMAL.....	14
B. PENGERTIAN <i>SOCIAL DISTANCING</i> .....	14
C. EKOSISTEM SEKOLAH.....	16
<b>BAB III ERA BARU BIDANG PENDIDIKAN.....</b>	<b>18</b>
A. PENDIDIKAN .....	18
B. PANDEMI COVID-19.....	21
C. EFEK COVID-19 DALAM BIDANG PENDIDIKAN .....	22
D. PERUBAHAN PARADIGMA BIDANG PENDIDIKAN .....	26
E. KEBIJAKAN PEMERINTAH .....	29
F. KESIAPAN DUNIA PENDIDIKAN.....	33
G. NEW NORMAL BIDANG PENDIDIKAN .....	39
<b>BAB IV PENERAPAN DIGITALISASI PENDIDIKAN .....</b>	<b>45</b>
A. BLENDED LEARNING .....	45
B. PENDIDIKAN JARAK JAUH (PJJ).....	52
<b>BAB V TRANSFORMASI PENDIDIKAN.....</b>	<b>64</b>
A. PENGERTIAN TRANSFORMASI .....	64
B. PENGERTIAN DIGITAL.....	66
C. PENGERTIAN TRANSFORMASI PENDIDIKAN.....	67
D. PENGERTIAN GAYA BELAJAR.....	70
<b>BAB VI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN.....</b>	<b>76</b>
A. PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA .....	76
B. PERANGKAT MULTIMEDIA PEMBELAJARAN.....	78

C. TAHAP PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN.....	87
D. JENIS-JENIS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN YANG DITERAPKAN .....	92
E. KELEBIHAN PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>97</b>
<b>BIODATA PENULIS .....</b>	<b>100</b>

**PANDUAN PEMBELAJARAN  
NEW NORMAL DAN TRANSFORMASI  
DIGITAL**

# BAB I

## PERAN GURU DALAM NORMAL PENDIDIKAN

### A. GURU SEBAGAI SUMBER BELAJAR

Tugas utama guru sebagai pengajar yakni memberitahu atau menyampaikan materi pembelajaran. Sejak adanya kehidupan, guru telah melaksanakan pembelajaran. Perkembangan teknologi mengubah peran guru dari pengajar menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar. Sebagai pengajar, guru harus memiliki tujuan yang jelas, membuat keputusan secara rasional agar peserta didik memahami ketrampilan yang dituntut oleh pembelajaran.

Ada beberapa hal yang perlu dilakukan guru dalam pembelajaran, antara lain:

1. Membuat ilustrasi: pada dasarnya ilustrasi menghubungkan sesuatu yang sedang dipelajari peserta didik dengan sesuatu yang telah diketahuinya, dan pada waktu yang sama memberikan tambahan pengalaman kepada mereka.
2. Mendefinisikan: meletakkan sesuatu yang dipelajari secara jelas dan sederhana, dengan menggunakan latihan dan pengalaman serta pengertian yang dimiliki oleh peserta didik.
3. Menganalisis: membahas masalah yang telah dipelajari bagian demi bagian, sebagaimana orang mengatakan: "*cuts the learning into chewable bites*".
4. Mensintesis: mengembalikan bagian-bagian yang telah dibahas ke dalam suatu konsep yang utuh sehingga memiliki arti, hubungan antara bagian yang satu dengan yang lain nampak jelas, dan setiap masalah itu tetap berhubungan dengan keseluruhan yang lebih besar.
5. Bertanya: mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berarti dan tajam agar apa yang dipelajari menjadi lebih jelas.
6. Merespon: menanggapi pertanyaan peserta didik.

7. Mendengarkan: memahami peserta didik, dan berusaha menyederhanakan setiap masalah.
8. Menciptakan kepercayaan: peserta didik akan memberikan kepercayaan terhadap keberhasilan guru dalam pembelajaran dan pembentukan kompetensi dasar.
9. Memberikan pandangan yang bervariasi: melihat bahan yang dipelajari dari berbagai sudut pandang, dan melihat masalah dalam kombinasi yang bervariasi.
10. Menyediakan media untuk mengkaji materi standar: memberikan pengalaman yang bervariasi melalui media pembelajaran, dan sumber belajar yang berhubungan dengan materi standar.<sup>1</sup>
11. Menyesuaikan metode pembelajaran: menyesuaikan metode pembelajaran dengan kemampuan dan tingkat perkembangan peserta didik serta menghubungkan materi baru dengan sesuatu yang telah dipelajari.
12. Memberikan nada perasaan: membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, dan hidup melalui antusias dan semangat. Sebagai pengajar, guru harus memiliki tujuan yang jelas, membuat keputusan secara rasional agar peserta didik memahami ketrampilan yang dituntut dalam pembelajaran.

Maka perlu juga dibina hubungan antara guru dan peserta didik agar guru mengetahui apa yang dirasakan oleh peserta didiknya, baik itu di sekolah maupun di luar sekolah. Maka dapat disimpulkan guru sebagai pengajar adalah guru yang hanya mengajar peserta didiknya secara kognitif. Dia lebih memfokuskan peserta didik pada sebuah pengetahuan yang diajarkan.

---

<sup>1</sup> E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2016), hal 40.

## B. GURU SEBAGAI FASILITATOR

Peran guru sebagai fasilitator membawa konsekuensi terhadap perubahan pola hubungan guru-siswa, yang semula lebih bersifat “top-down” ke hubungan kemitraan. Dalam hubungan yang bersifat “top-down”, guru seringkali diposisikan sebagai “atasan” yang cenderung bersifat otoriter, sarat komando, instruksi bergaya birokrat, bahkan pawang, sebagaimana disinyalir oleh Y.B. Mangunwijaya<sup>2</sup>. Sementara, siswa lebih diposisikan sebagai “bawahan” yang harus selalu patuh mengikuti instruksi dan segala sesuatu yang dikehendaki oleh guru.

Berbeda dengan pola hubungan “top-down”, hubungan kemitraan antara guru dengan siswa, guru bertindak sebagai pendamping belajar para siswanya dengan suasana belajar yang demokratis dan menyenangkan. Oleh karena itu, *agar guru dapat menjalankan perannya sebagai fasilitator seyogyanya guru dapat memenuhi prinsip-prinsip belajar yang dikembangkan dalam pendidikan kemitraan, yaitu bahwa siswa akan belajar dengan baik apabila:*

1. Siswa secara penuh dapat mengambil bagian dalam setiap aktivitas pembelajaran
2. Apa yang dipelajari bermanfaat dan praktis (*usable*).
3. Siswa mempunyai kesempatan untuk memanfaatkan secara penuh pengetahuan dan keterampilannya dalam waktu yang cukup.
4. Pembelajaran dapat mempertimbangkan dan disesuaikan dengan pengalaman-pengalaman sebelumnya dan daya pikir siswa.
5. Terbina saling pengertian, baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa.

Di samping itu, guru seyogyanya dapat memperhatikan karakteristik-karakteristik siswa yang akan menentukan keberhasilan belajar siswa, diantaranya:

---

<sup>2</sup> Sindhunata. *Pendidikan: Kegelisahan Sepanjang Zaman*, Yogyakarta: Kanisius. 2001

1. Setiap siswa memiliki pengalaman dan potensi belajar yang berbeda-beda.
2. Setiap siswa memiliki tendensi untuk menentukan kehidupannya sendiri.
3. Siswa lebih memberikan perhatian pada hal-hal menarik bagi dia dan menjadi kebutuhannya.
4. Apabila diminta menilai kemampuan diri sendiri, biasanya cenderung akan menilai lebih rendah dari kemampuan sebenarnya.
5. Siswa lebih menyenangi hal-hal yang bersifat kongkrit dan praktis.
6. Siswa lebih suka menerima saran-saran daripada diceramahi.
7. Siswa lebih menyukai pemberian penghargaan (*reward*) dari pada hukuman (*punishment*).

Selain dapat memenuhi prinsip-prinsip belajar dan memperhatikan karakteristik individual, juga guru dapat memperhatikan asas-asas pembelajaran sebagai berikut:

1. Kemitraan, siswa tidak dianggap sebagai bawahan melainkan diperlakukan sebagai mitra kerjanya
2. Pengalaman nyata, materi pembelajaran disesuaikan dengan pengalaman dan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa.
3. Kebersamaan, pembelajaran dilaksanakan melalui kelompok dan kolaboratif.
4. Partisipasi, setiap siswa dilibatkan dalam proses pengambilan keputusan sehingga mereka merasa bertanggung jawab atas pelaksanaan keputusan tersebut, sekaligus juga bertanggung atas setiap kegiatan belajar yang dilaksanakannya.
5. Keswadayaan, mendorong tumbuhnya swadaya (*self supporting*) secara optimal atas setiap aktivitas belajar yang dilaksanakannya.
6. Manfaat, materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan dapat memberikan manfaat untuk

memecahkan masalah-masalah yang dihadapi siswa pada masa sekarang mau pun yang akan datang.

7. Lokalitas, materi pembelajaran dikemas dalam bentuk yang paling sesuai dengan potensi dan permasalahan di wilayah (lingkungan) tertentu (*locally specific*), yang mungkin akan berbeda satu tempat dengan tempat lainnya.

Pada bagian lain, Wina Senjaya<sup>3</sup> mengemukakan bahwa agar guru dapat mengoptimalkan perannya sebagai fasilitator, maka guru perlu memahami hal-hal yang berhubungan dengan pemanfaatan berbagai media dan sumber belajar. Dari ungkapan ini, jelas bahwa untuk mewujudkan dirinya sebagai fasilitator, guru mutlak perlu menyediakan sumber dan media belajar yang cocok dan beragam dalam setiap kegiatan pembelajaran, dan tidak menjadikan dirinya sebagai satu-satunya sumber belajar bagi para siswanya.

Terkait dengan sikap dan perilaku guru sebagai fasilitator, di bawah ini dikemukakan beberapa hal yang perlu diperhatikan guru untuk dapat menjadi seorang fasilitator yang sukses:

1. Mendengarkan dan tidak mendominasi. Karena siswa merupakan pelaku utama dalam pembelajaran, maka sebagai fasilitator guru harus memberi kesempatan agar siswa dapat aktif. Upaya pengalihan peran dari fasilitator kepada siswa bisa dilakukan sedikit demi sedikit.
2. Bersikap sabar. Aspek utama pembelajaran adalah proses belajar yang dilakukan oleh siswa itu sendiri. Jika guru kurang sabar melihat proses yang kurang lancar lalu mengambil alih proses itu, maka hal ini sama dengan guru telah merampas kesempatan belajar siswa.
3. Menghargai dan rendah hati. Guru berupaya menghargai siswa dengan menunjukkan minat yang

---

<sup>3</sup> Wina Senjaya. *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2008

sungguh-sungguh pada pengetahuan dan pengalaman mereka

4. Mau belajar. Seorang guru tidak akan dapat bekerja sama dengan siswa apabila dia tidak ingin memahami atau belajar tentang mereka.
5. Bersikap sederajat. Guru perlu mengembangkan sikap kesederajatan agar bisa diterima sebagai teman atau mitra kerja oleh siswanya
6. Bersikap akrab dan melebur. Hubungan dengan siswa sebaiknya dilakukan dalam suasana akrab, santai, bersifat dari hati ke hati (*interpersonal relationship*), sehingga siswa tidak merasa kaku dan sungkan dalam berhubungan dengan guru.
7. Tidak berusaha mencermahahi. Siswa memiliki pengalaman, pendirian, dan keyakinan tersendiri. Oleh karena itu, guru tidak perlu menunjukkan diri sebagai orang yang serba tahu, tetapi berusaha untuk saling berbagi pengalaman dengan siswanya, sehingga diperoleh pemahaman yang kaya diantara keduanya.
8. Berwibawa. Meskipun pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang akrab dan santai, seorang fasilitator sebaiknya tetap dapat menunjukkan kesungguhan di dalam bekerja dengan siswanya, sehingga siswa akan tetap menghargainya.
9. Tidak memihak dan mengkritik. Di tengah kelompok siswa seringkali terjadi pertentangan pendapat. Dalam hal ini, diupayakan guru bersikap netral dan berusaha memfasilitasi komunikasi di antara pihak-pihak yang berbeda pendapat, untuk mencari kesepakatan dan jalan keluarnya.
10. Bersikap terbuka. Biasanya siswa akan lebih terbuka apabila telah tumbuh kepercayaan kepada guru yang bersangkutan. Oleh karena itu, guru juga jangan segan untuk berterus terang bila merasa kurang mengetahui sesuatu, agar siswa memahami bahwa semua orang selalu masih perlu belajar

11. Bersikap positif. Guru mengajak siswa untuk memahami keadaan dirinya dengan menonjolkan potensi-potensi yang ada, bukan sebaliknya mengeluhkan keburukan-keburukannya. Perlu diingat, potensi terbesar setiap siswa adalah kemauan dari manusianya sendiri untuk merubah keadaan.

### C. GURU SEBAGAI PEMBAHARU (*Innovator*)

Guru menerjemahkan pengalaman yang telah lalu ke dalam kehidupan yang bermakna bagi peserta didik. Sehingga tugas guru adalah menerjemahkan kebijakan dan pengalaman yang berharga ini ke dalam istilah atau bahasa modern yang akan diterima oleh peserta didik agar mereka mampu mengambil pelajaran yang telah lalu untuk dijadikan pembelajaran di masa yang akan datang.

Unsur yang hebat dari manusia adalah kemampuannya untuk belajar dari pengalaman orang lain. Kita menyadari bahwa manusia normal dapat mengambil bagian dari pengalaman yang bertahun-tahun, proses belajar serta prestasi manusia dan mewujudkan yang terbaik dalam suatu kepribadian yang unik dalam jangka waktu tertentu.

Manusia tidak terbatas pada pengalaman pribadinya, melainkan dapat mewujudkan pengalaman dari semua waktu dan dari setiap kebudayaan. Dengan demikian, ia dapat berdiri bebas pada saat terbaiknya, dan guru yang tidak sensitif adalah buta akan arti kompetensi profesional. Kemampuan manusia yang unik ini harus dikembangkan sehingga memberikan arti penting terhadap kinerja guru.<sup>4</sup>

### D. GURU SEBAGAI MODEL DAN TELADAN

Menjadi teladan merupakan sifat dasar kegiatan pembelajaran, dan ketika seorang guru tidak mau menggunakannya secara konstruktif maka telah mengurangi keefektifan pembelajaran. Sebagai teladan, tentu pribadi dan apa saja yang dilakukan guru menjadi sorotan peserta didik

---

<sup>4</sup> Ibid., Hal. 45

serta orang di sekitar lingkungannya. Oleh karena itu, guru harus memiliki ketrampilan dan kerendahan hati untuk memperkaya arti pembelajaran. Sebagai teladan, tentu saja pribadi dan apa yang dilakukan guru akan mendapat sorotan peserta didik serta orang di sekitar lingkungannya yang menganggap sebagai guru.<sup>5</sup>

Guru dapat diibaratkan sebagai pembimbing perjalanan, yang berdasarkan pengalaman dan pengetahuannya bertanggung jawab atas kelancaran perjalanan itu. Sebagai pembimbing, guru harus merumuskan tujuan secara jelas, menetapkan waktu perjalanan, jalan yang harus ditempuh, menggunakan petunjuk perjalanan serta menilai kelancarannya sesuai kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

Sebagai pembimbing, guru memiliki berbagai hak dan tanggung jawab dalam setiap perjalanan yang direncanakan dan dilaksanakannya.<sup>6</sup> Istilah perjalanan merupakan proses belajar, baik dalam kelas maupun luar kelas yang mencakup seluruh kehidupan. Setiap perjalanan tentu memiliki tujuan, dan guru sebagai pembimbing perjalanan memerlukan kompetensi yang tinggi dengan melaksanakan empat hal berikut:

1. Pertama, guru harus merencanakan tujuan dan mengidentifikasi kompetensi yang hendak dicapai. Tugas guru adalah menetapkan apa yang telah dimiliki oleh peserta didik sehubungan dengan latar belakang dan kemampuannya, serta kompetensi apa yang mereka perlukan untuk dipelajari dalam mencapai tujuan.
2. Kedua, guru harus melihat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran baik jasmaniah maupun psikologis. Peserta didik harus dibimbing untuk mendapatkan pengalaman, dan membentuk kompetensi yang akan mengantar mereka mencapai tujuan.

---

<sup>5</sup> Ibid., Hal. 46

<sup>6</sup> Ibid., Hal 41

3. Ketiga, guru harus memaknai kegiatan belajar. Guru harus mampu memberikan arti terhadap kegiatan belajar.<sup>7</sup>
4. Keempat, guru harus melaksanakan penilaian. Diharapkan guru dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti bagaimana keadaan peserta didik dalam pembelajaran? bagaimana peserta didik mencapai tujuan? bagaimana peserta didik membentuk kompetensi? apa yang bisa dilakukan di masa mendatang agar pembelajaran menjadi sebuah perjalanan yang lebih baik? apakah peserta didik dilibatkan dalam menilai kemajuan dan keberhasilan, sehingga mereka dapat mengarahkan dirinya? Aspek tersebut merupakan kegiatan penilaian dalam pembelajaran.

Maka dapat disimpulkan guru sebagai pembimbing adalah guru yang membimbing atau menuntun peserta didik kepada sebuah sikap yang seharusnya dilakukan. Dia lebih mengarah kepada afektif peserta didik daripada kognitifnya.

## E. GURU SEBAGAI MOTIVATOR

Terlepas dari kompleksitas dalam kegiatan pemotivasian tersebut, dengan merujuk pada pemikiran Wina Senjaya,<sup>8</sup> di bawah ini dikemukakan beberapa petunjuk umum bagi guru dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa

1. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai.

Tujuan yang jelas dapat membuat siswa paham ke arah mana ia ingin dibawa. Pemahaman siswa tentang tujuan pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu, sebelum proses pembelajaran dimulai hendaknya guru menjelaskan terlebih dulu tujuan yang ingin dicapai. Dalam hal ini, para siswa pun seyogyanya

---

<sup>7</sup> Ibid., Hal. 42

<sup>8</sup> Wina Senjaya. *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2008

dapat dilibatkan untuk bersama-sama merumuskan tujuan belajar beserta cara-cara untuk mencapainya.

2. Membangkitkan minat siswa.

Siswa akan terdorong untuk belajar manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh sebab itu, mengembangkan minat belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar. Beberapa cara dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar siswa, diantaranya :

- a. Hubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa. Minat siswa akan tumbuh manakala ia dapat menangkap bahwa materi pelajaran itu berguna untuk kehidupannya. Dengan demikian guru perlu menjelaskan keterkaitan materi pelajaran dengan kebutuhan siswa.
- b. Sesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa. Materi pelajaran yang terlalu sulit untuk dipelajari atau materi pelajaran yang jauh dari pengalaman siswa, akan tidak diminati oleh siswa. Materi pelajaran yang terlalu sulit tidak akan dapat diikuti dengan baik, yang dapat menimbulkan siswa akan gagal mencapai hasil yang optimal; dan kegagalan itu dapat membunuh minat siswa untuk belajar. Biasanya minat siswa akan tumbuh kalau ia mendapatkan kesuksesan dalam belajar.
- c. Gunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi, misalnya diskusi, kerja kelompok, eksperimen, demonstrasi, dan lain-lain.

3. Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar.

Siswa hanya mungkin dapat belajar dengan baik manakala ada dalam suasana yang menyenangkan, merasa aman, bebas dari rasa takut. Usahakan agar kelas selamanya dalam suasana hidup dan segar, terbebas dari rasa tegang.

Untuk itu guru sekali-sekali dapat melakukan hal-hal yang lucu.

4. Berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa.

Motivasi akan tumbuh manakala siswa merasa dihargai. Memberikan pujian yang wajar merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memberikan penghargaan. Pujian tidak selamanya harus dengan kata-kata. Pujian sebagai penghargaan dapat dilakukan dengan isyarat, misalnya senyuman dan anggukan yang wajar, atau mungkin dengan tatapan mata yang meyakinkan.

5. Berikan penilaian.

Banyak siswa yang belajar karena ingin memperoleh nilai bagus. Untuk itu mereka belajar dengan giat. Bagi sebagian siswa nilai dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar. Oleh karena itu, penilaian harus dilakukan dengan segera agar siswa secepat mungkin mengetahui hasil kerjanya. Penilaian harus dilakukan secara objektif sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing.

6. Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa.

Siswa butuh penghargaan. Penghargaan bisa dilakukan dengan memberikan komentar positif. Setelah siswa selesai mengerjakan suatu tugas, sebaiknya berikan komentar secepatnya, misalnya dengan memberikan tulisan "bagus" atau "teruskan pekerjaanmu" dan lain sebagainya. Komentar yang positif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

7. Ciptakan persaingan dan kerja sama.

Persaingan yang sehat dapat memberikan pengaruh yang baik untuk keberhasilan proses pembelajaran siswa. Melalui persaingan siswa dimungkinkan berusaha dengan sungguh-sungguh untuk memperoleh hasil yang terbaik. Oleh sebab itu, guru harus mendesain pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk bersaing baik antara kelompok maupun antar-individu. Namun demikian, diakui persaingan tidak selamanya menguntungkan, terutama untuk

siswa yang memang dirasakan tidak mampu untuk bersaing, oleh sebab itu pendekatan cooperative learning dapat dipertimbangkan untuk menciptakan persaingan antarkelompok.

Di samping beberapa petunjuk cara membangkitkan motivasi belajar siswa di atas, adakalanya motivasi itu juga dapat dibangkitkan dengan cara-cara lain yang sifatnya negatif seperti memberikan hukuman, teguran, dan kecaman, memberikan tugas yang sedikit berat (menantang). Namun, teknik-teknik semacam itu hanya bisa digunakan dalam kasus-kasus tertentu. Beberapa ahli mengatakan dengan membangkitkan motivasi dengan cara-cara semacam itu lebih banyak merugikan siswa. Untuk itulah seandainya masih bisa dengan cara-cara yang positif, sebaiknya membangkitkan motivasi dengan cara negatif dihindari.

## **F. GURU SEBAGAI ELEVATOR**

Tidak ada pembelajaran tanpa penilaian, karena evaluasi atau penilaian merupakan proses menetapkan kualitas hasil belajar, atau proses untuk menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik. Guru perlu memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang memadai. Kemampuan lain yang harus dikuasai guru sebagai evaluator adalah memahami teknik evaluasi, baik tes maupun non tes yang meliputi jenis masing-masing teknik, karakteristik, prosedur pengembangan, serta cara menentukan baik atau tidaknya ditinjau dari berbagai segi, validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran soal.<sup>9</sup>

Selain menilai hasil belajar peserta didik, guru juga harus menilai dirinya sendiri, baik sebagai perencana, pelaksana, maupun penilai program pembelajaran. Oleh karena itu, dia harus memiliki pengetahuan yang memadai penilaian hasil belajar. Sebagai perencana dan pelaksana program, guru pun perlu menilai efektifitas programnya, agar mengetahui apakah

---

<sup>9</sup> E. Mulyasa, *Menjadi*, 62.

programnya berhasil atau tidak. Dan penilaian yang dilakukan bukanlah dari tujuan pembelajaran, melainkan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## BAB II

# NEW NORMAL PENDIDIKAN

### A. PENGERTIAN NEW NORMAL

New normal adalah perubahan perilaku untuk tetap menjalankan aktivitas normal namun dengan ditambah menerapkan protokol kesehatan guna mencegah terjadinya penularan Covid-19. New normal adalah langkah percepatan penanganan COVID-19 dalam bidang kesehatan, sosial, dan ekonomi. Skenario new normal dijalankan dengan mempertimbangkan kesiapan daerah dan hasil riset epidemiologis di wilayah terkait.

Prinsip utama dari new normal itu sendiri adalah dapat menyesuaikan dengan pola hidup. Secara sosial, adalah sesuatu bentuk new normal atau adaptasi dengan beraktifitas, dan bekerja, dan tentunya harus mengurangi kontak fisik dengan orang lain, dan menghindari kerumunan, serta bekerja, bersekolah dari rumah.

### B. PENGERTIAN *SOCIAL DISTANCING*

Adalah serangkaian tindakan intervensi nonfarmasi yang dimaksudkan untuk mencegah penyebaran penyakit menular dengan menjaga jarak fisik antara satu orang dan orang lain serta mengurangi jumlah orang yang melakukan kontak dekat satu sama lain. Tindakan ini biasanya dilakukan dengan menjaga jarak tertentu dari orang lain (jarak yang ditentukan mungkin berbeda dari waktu ke waktu dan dari satu negara dengan negara lain) dan menghindari berkumpul bersama dalam kelompok besar.<sup>10</sup> Praktik *social distancing* merupakan perubahan perilaku yang dapat membantu menghentikan penyebaran infeksi. Termasuk di antaranya membatasi kontak sosial, bekerja dan sekolah hanya di antara individu yang

---

<sup>10</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Pembatasan\\_sosial](https://id.wikipedia.org/wiki/Pembatasan_sosial)

tampak sehat, dengan maksud untuk menunda penularan dan mengurangi kecepatan penyebaran wabah.

Dilansir dari *Australian Government Department of Health*, *social distancing* sangat penting karena COVID-19 kemungkinan besar menyebar dari individu ke individu melalui; Kontak dekat secara langsung dengan individu yang terinfeksi atau dalam kurun waktu 24 jam sebelum gejala infeksiya muncul. Kontak dekat dengan individu dengan infeksi yang telah dikonfirmasi, yang sebelumnya batuk dan bersin. Menyentuh benda atau permukaan (seperti gagang pintu atau meja) yang terkontaminasi batuk atau bersin dari seseorang dengan infeksi yang dikonfirmasi, dan kemudian menyentuh bagian tubuh seperti mulut dan wajah. Jadi, semakin jauh jarak antara orang dengan orang lain, semakin sulit pula bagi virus Corona untuk menyebar.



Pembatasan sosial juga termasuk menghilangkan kontak fisik, misalnya jabat tangan yang umum, pelukan, atau honggi; ilustrasi dari Selandia Baru ini menawarkan delapan alternatif lain.

Manusia setidaknya dapat menghasilkan 500 droplet ketika berbicara, 3.000 droplet dalam satu kali batuk, dan 10.000 droplet ketika bersin. Droplet-droplet ini akan menyebar di udara bahkan dapat menempel pada bagian tubuh tertentu manusia seperti tangan. Sehingga untuk menghindari penyebaran *droplet*. Namun dalam perkembangannya, *social distan-*

cing berubah menjadi *physical distancing* dengan mengkarantina diri sendiri di rumah dan menghindari aktivitas di luar ruangan. Hal ini dikhawatirkan bahwa wabah yang terjadi bisa saja bermutasi dan memiliki kemampuan *airborne*, atau hidup di udara dalam jangka waktu yang lama sehingga penularan bukan lagi melalui cairan atau *droplet*, namun dari udara langsung.

### C. EKOSISTEM SEKOLAH

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, melalui Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 menteri, baru saja mengeluarkan panduan pembelajaran tahun ajaran baru di masa pandemik COVID19. Salah satu poin dalam panduan tersebut adalah larangan melakukan Kegiatan Belajar Mengajar tatap muka di 94% wilayah Indonesia yang berada di zona merah, orange, dan kuning. Di wilayah tersebut pembelajaran hanya boleh dilakukan secara online. Inilah mengapa tahun ajaran baru 2020 tak lagi sama dengan tahun-tahun sebelumnya. Tidak ada interaksi guru, murid dan orang tua dalam satu ruang yang sama. Sementara sekolah, harus mengorkestrasi ekosistem pendidikan dari dunia maya.

Solusi pembelajaran online idealnya tidak sekadar menjadi pusat literasi tapi juga menjadi platform yang bisa mengakomodir sistem pembelajaran di sekolah. Dengan begitu, pembelajaran online bisa benar-benar menjadi solusi, karena comply untuk digunakan pada saat COVID19 ataupun setelahnya. Untuk itu, kondisi pandemi ini menjadi kesempatan untuk memperbaiki dan membenahi dunia pendidikan yakni Pertama, dimulai dari perbaikan infrastruktur untuk menjalankan PJJ daring karena tidak semua siswa memiliki gawai maupun laptop. Selain itu, paket data dan jaringan internet juga harus dipersiapkan untuk memasuki pembelajaran digital.

Kedua, informasi terstruktur, yakni sistem manajemen pembelajaran yang saat ini hadir dalam bentuk platform Rumah Belajar milik Kemdikbud. Ketiga, infokultur yakni

pedagogi digital yang sangat berbeda dengan pedagogi tradisional. Sebab, konsep digital mengenal istilah kapan pun, di mana pun, dan perangkatnya apa pun sehingga Indonesia mengenal pendidikan yang ansinkronus.

# BAB III

## ERA BARU

### BIDANG PENDIDIKAN

#### A. PENDIDIKAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Proses pendidikan terkait erat dengan proses pembangunan, sedangkan pembangunan diarahkan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, dan pembangunan di bidang ekonomi yang menunjang satu dengan yang lainnya dalam mencapai tujuan pembangunan nasional.<sup>11</sup>

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Yang dimaksudkan dewasa dicatatkan buku ini adalah dapat bertanggung jawab terhadap diri sendiri secara biologis, psikologis, paedagogis dan sosiologis.<sup>12</sup>

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

---

<sup>11</sup> Oemar Hamalik. *Tekhnologi Pendidikan*. Bandung: Yayasan Partisipasi Pembangunan Indonesia Biro Penulisan Buku. 2000. hlm.1

<sup>12</sup> Hasbullah. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2011. hlm. 1

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan suatu dimensi pembangunan. Proses pendidikan terkait erat dengan proses pembangunan, sedangkan pembangunan diarahkan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, dan pembangunan di bidang ekonomi yang menunjang satu dengan yang lainnya dalam mencapai tujuan pembangunan nasional.<sup>13</sup>

Menurut Crow *Modern educational theory and practise not only are aimed at preparation for future living but also are preparative in determining the patern of present, day-day attitude and behavior.* Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai sarana untuk persiapan hidup yang akan datang, tetapi juga untuk kehidupan sekarang yang dialami individu dalam perkembangannya menuju ke tingkat kedewasaannya.<sup>14</sup>

Pendidikan pada hakikatnya adalah proses pembinaan akal manusia yang merupakan potensi utama dari manusia sebagai makhluk berfikir. Dengan pembinaan olah pikir, manusii diharapkan semakin meningkat kecerdasannya dan meningkat pula kedewasaan berfikirnya, terutama memiliki kecerdasan dalam memecahkan permasalahan dalam kehidupannya. Pendidikan pada hakikatnya adalah pelatihan keterampilan setelah manusia memperoleh ilmu pengetahuan yang memadai dari hasil olah pikirnya. Keterampilan yang dimaksudkan adalah suatu objek tertentu yang membantu kehidupan manusia karena dengan keterampilan tersebut, manusia mencari rezeki dan mempertahankan kehidupannya.

Pendidikan dilakukan dilembaga formal dan non formal, sebagaimana dilaksanakan disekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat. Pendidikan bertujuan mewujudkan masyarakat yang memiliki kebudayaan dan peradaban yang tinggi dengan indicator utama adanya peningkatan kecerdasan

---

<sup>13</sup> Oemar Hamalik. *Tekhnologi Pendidikan*. Bandung: Yayasan Partisipasi Pembangunan Indonesia Biro Penulisan Buku. 2000. hlm. 1

<sup>14</sup> Fatah Syukur NC. *Manajemen Pendidikan Berbasis Pada Madrasah*. Semarang: Pustaka Rizki Putra. 2011. hlm. 11

intelektual masyarakat, etika dan moral masyarakat yang baik dan berwibawa, serta terbentuknya kepribadian yang luhur.<sup>15</sup>

Bila diperhatikan dalam sejarah pertumbuhan suatu masyarakat, pendidikan senantiasa menjadi perhatian utama dalam rangka memajukan generasi sejalan dengan tuntutan masyarakat. Maju mundurnya suatu bangsa tergantung maju mundurnya pendidikan.<sup>16</sup> Sehingga dunia pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan generasi bangsa yang selaras dan seimbang dengan tuntutan zaman.

Sekolah merupakan sebuah lembaga formal untuk mencetak generasi bangsa yang berpendidikan. Tujuan pendidikan pada suatu bangsa yaitu mengusahakan supaya setiap pribadi warga Negara memiliki kesempurnaan pertumbuhan tubuhnya, sehat otaknya, baik budi pekertinya dan sebagainya. Pada gilirannya seseorang akan mencapai tingkat kesempurnaan pribadi, bahagia lahir dan bathin melalui pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan dengan baik.<sup>17</sup>

Sebagai suatu komponen pendidikan, tujuan pendidikan menduduki posisi penting diantara komponen-komponen pendidikan lainnya, dapat dikatakan bahwa segenap komponen dari seluruh kegiatan pendidikan dilakukan sematamata terarah kepada atau ditujukan untuk mencapai tujuan tersebut. Dengan demikian maka kegiatan-kegiatan yang tidak relevan dengan tujuan tersebut dianggap menyimpang, tidak fungsional, bahkan salah, sehingga harus dicegah terjadinya. Disini terlihat bahwa tujuan pendidikan itu bersifat normative, yaitu mengandung unsur norma yang bersifat memaksa, tetapi tidak bertentangan dengan hakikat perkembangan peserta

---

<sup>15</sup> Hasan Basri. *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: CV Pustaka Setia. 2009. hlm. 56

<sup>16</sup> Sudirman. *Ilmu Pendidikan*: Rosda Karya. Bandung. 1991. hlm. 3

<sup>17</sup> Syafaruddin. *Ilmu Pendidikan: Perspektif Baru Rekonstruksi*. Bandung: Cita Pustaka Media. 2005. hlm. 55

didik serta dapat diterima oleh masyarakat sebagai nilai hidup yang baik.<sup>18</sup>

## **B. PANDEMI COVID-19**

Pandemi COVID-19, juga dikenal sebagai pandemi coronavirus, adalah pandemi penyakit coronavirus yang sedang berlangsung tahun 2019 (COVID-19), yang disebabkan oleh sindrom pernafasan akut akut coronavirus 2 (SARS-CoV-2). Wabah ini pertama kali diidentifikasi di Wuhan, Cina, pada Desember 2019. Organisasi Kesehatan Dunia menyatakan wabah itu sebagai Kesehatan Masyarakat Darurat dari Kepedulian Internasional pada 30 Januari, dan pandemi pada 11 Maret. Pada tanggal 2 Juni 2020, lebih dari 6,27 juta kasus COVID-19 telah dilaporkan di lebih dari 188 negara dan wilayah, yang mengakibatkan lebih dari 375.000 kematian; lebih dari 2,69 juta orang telah pulih.

Virus ini terutama menyebar di antara orang-orang selama kontak dekat, paling sering melalui tetesan kecil yang dihasilkan oleh batuk, bersin, dan berbicara. Tetesan itu biasanya jatuh ke tanah atau ke permukaan, bukannya melayang di udara dalam jarak yang jauh. Lebih jarang, orang dapat terinfeksi dengan menyentuh permukaan yang terkontaminasi dan kemudian menyentuh wajah mereka. Ini paling menular selama tiga hari pertama setelah timbulnya gejala, meskipun penyebaran mungkin terjadi sebelum gejala muncul, dan dari orang yang tidak menunjukkan gejala.

Gejala umum termasuk demam, batuk, kelelahan, sesak napas, dan kehilangan indera penciuman. Komplikasi mungkin termasuk pneumonia dan sindrom gangguan pernapasan akut. Waktu dari paparan hingga timbulnya gejala biasanya sekitar lima hari tetapi dapat berkisar dari dua hingga empat belas hari.

---

<sup>18</sup> Umar Tirtahardja dan S.L. La Sulo. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2005. hlm. 37.

Tindakan pencegahan yang disarankan adalah mencuci tangan, menutup mulut saat batuk, menjaga jarak dari orang lain, mengenakan masker di tempat umum, dan memantau dan isolasi diri bagi orang yang mencurigai mereka terinfeksi. Otoritas di seluruh dunia telah merespons dengan menerapkan pembatasan perjalanan, penguncian, pengendalian bahaya di tempat kerja, dan penutupan fasilitas.

Pandemi telah menyebabkan gangguan sosial dan ekonomi global, termasuk resesi global. Ini menyebabkan penundaan atau pembatalan acara olahraga, agama, politik, dan budaya, kekurangan pasokan yang meluas yang diperburuk oleh pembelian panik, dan penurunan emisi polutan dan gas rumah kaca. Sekolah, universitas, dan perguruan tinggi telah ditutup baik secara nasional maupun lokal di 177 negara, mempengaruhi sekitar 98,6 persen populasi siswa dunia.

### **C. EFEK COVID-19 DALAM BIDANG PENDIDIKAN**

Begitu cepatnya perubahan wabah Covid-19 dari Endemi hingga memenuhi syarat menjadi Pandemi, wabah yang mendunia, Semua negara, tanpa terkecuali pemerintahan Indonesia, telah merumuskan kebijakan nasional untuk menghadapi pandemi. Sejalan dengan itu Kemdikbud yang cakupan kerjanya seluruh anak Indonesia, sangat berkepentingan membuat penyesuaian kebijakannya di tahun 2020. Sejak dua bulan lalu pemerintah mengumumkan pasien pertama dan kedua positif Covid-19, kini jumlah pasien positif korona di Indonesia sudah mencapai 14.032 kasus per tanggal 10 Mei 2020.

Pemerintah pun telah melakukan berbagai upaya dengan memberlakukan bekerja, belajar, dan beribadah dari rumah sebagai upaya memutus penyebaran virus corona. Selain itu, kini pemerintah membuat aturan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang membatasi aktivitas sosial warga. Tak hanya berdampak pada orang dewasa, PSBB juga berdampak pada anak-anak. Baik secara kesehatan, sosial, ekonomi dan pendidikan. Meski tak berdampak besar, UNICEF Indonesia

menyebutkan dalam diskusi online mengambil tema besar “Dampak Sosial Ekonomi Covid-19 pada Anak-Anak di Indonesia”, anak juga menanggung dampak lain yaitu dampak sosial dan ekonomi.

Krisis pembelajaran pun mulai dirasakan pada anak-anak Indonesia. Setelah menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dari rumah pada Maret lalu, penutupan sekolah bisa memperburuk kesenjangan akses pendidikan. Penutupan sekolah ini menjadi dampak tersendiri khususnya bagi siswa miskin dan rentan. Sebab pendidikan mungkin tidak menjadi prioritas utama, mereka sering kali bersusah payah memenuhi kebutuhan dasar terlebih dahulu.

1. Anak lebih sulit menguasai pengetahuan

Dalam diskusi online yang diselenggarakan Aliansi Jurnalis Independen (AJI) Indonesia dan UNICEF, Senin (11/5), Angga Dwi Matra, Spesialis Kebijakan Sosial UNICEF menyebutkan bahwa akibat penutupan sekolah berdampak pada kesulitan anak dalam menguasai pengetahuan dan kemampuan sesuai tingkatan kelas yang diharapkan. Dengan berkurangnya waktu belajar tatap muka, tentu saja hal ini akan berisiko terhadap pembangunan sosial dan ekonomi Indonesia.

Ini juga berdampak pada peningkatan anak yang putus sekolah akibat kesulitan yang dihadapi anak dan remaja untuk kembali dan tetap bersekolah setelah penutupan sekolah dan kontraksi ekonomi yang berlangsung dalam waktu lama. Kondisi ini pun dirasakan bagi anak-anak penyandang disabilitas, mereka secara khusus sulit belajar dari jarak jauh dengan efektif karena lebih memerlukan kontak fisik dan emosional dengan guru serta mengandalkan alat-alat dan terapi khusus agar dapat belajar dengan baik.

2. KPAI akui krisis pendidikan pada anak-anak Indonesia

Kondisi krisis pendidikan ini kemudian juga diakui oleh Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Retno Listyarti berdasarkan hasil penelitian yang

dilakukan KPAI terhadap dampak Covid-19 pada anak-anak Indonesia. Dari diskusi online yang sama, Retno mengakui PJJ yang saat ini diberlakukan sebagai bagian dari upaya menekan penyebaran Covid-19 memunculkan fakta, besarnya kesenjangan pendidikan antara kelompok yang mampu dan tidak mampu. Mulai dari akses listrik, internet, serta kemampuan membeli pulsa dan komputer atau ponsel yang layak untuk belajar jarak jauh ternyata masih kurang memadai.

KPAI menyebutkan bahwa masih banyak anak yang tak memiliki kebebasan dalam mengikuti pembelajaran secara online. Inilah yang kemudian berdampak pada kehilangan kesempatan belajar yang layak. Padahal pendidikan merupakan salah satu hak anak yang wajib dipenuhi oleh pemerintah demi kesenjangan sosial dan ekonomi negara.

### 3. Dampak PJJ pada anak-anak

Meski harus memberlakukan PJJ demi memutus penyebaran virus corona, Retno mengaku PJJ tidak efektif pada anak-anak Indonesia. Hal ini berdasarkan banyaknya pengaduan yang diterima KPAI terkait beban tugas yang diberikan pada anak menjadi lebih banyak, namun waktu belajar yang kurang efektif. Berdasarkan hasil penelitian KPAI, mayoritas pengadu adalah anak-anak usia sekolah menengah. KPAI menyimpulkan bahwa PJJ membuat siswa kelelahan, kurang istirahat, dan stres.

Retno menyebutkan bahwa selama PJJ siswa menge-luhkan para guru hanya memberikan tugas tetapi nyaris tak ada interaksi tanya jawab atau pun guru menjelaskan materi. Inilah yang menimbulkan anak menjadi kelelahan dan kebingungan mengerjakan tugas yang diberikan. Selain itu, akses internet yang kurang memadai juga menjadi dampak PJJ yang dirasakan anak-anak. problem ini sering dikeluhkan karena internet. Sebab ketika penghasilan orangtua mereka turun drastis, kebutuhan membeli pulsa internet tak dianggap sebagai prioritas utama. Padahal

kemudahan akses internet menjadi salah satu syarat untuk mengikuti pembelajaran jarak jauh.

#### 4. Solusi yang diusulkan KPAI terkait PJJ

Dalam diskusi online tersebut, Retno sebagai perwakilan dari KPAI menyebutkan usulan yang bisa dilakukan pemerintah dalam memberlakukan PJJ pada anak-anak Indonesia, diantaranya adalah:

- a. Diperlukan penetapan kurikulum dalam situasi darurat Covid-19.
- b. Mempertimbangkan kondisi anak dan keluarganya dalam PJJ dan penilaian dalam ujian online.
- c. Guru sebaiknya tidak hanya fokus pada pembelajaran dan penilaian kognitif saja, tetapi menyeimbangi dengan aspek afektif berbasis pendidikan yang berkarakter.
- d. Kemendikbud dan Kemenag harus mendorong para guru menggunakan platform Rumah Belajar dan Program Belajar dari Rumah yang disiarkan Lembaga Penyiaran Publik Televisi Republik Indonesia (LPP TVRI) sejak Senin (13/4/2020), sebab platform ini mendapat respon yang baik dari para orangtua dan sekolah.
- e. KPAI akan mendorong para guru untuk lebih kreatif dalam menjalankan PJJ. Tidak hanya berfokus pada kompetensi akademik semata, tetapi mengenali dan memanfaatkan minat serta potensi anak sehingga tugas yang diberikan akan dikerjakan dengan totalitas dan semangat.
- f. Berkolaborasi dan merampingkan bidang studi yang beragam dan jumlahnya banyak.

KPAI berharap pemerintah tak hanya memberikan subsidi pangan seperti sembako, tetapi juga membuka akses internet gratis sehingga anak-anak dapat belajar dengan tenang dan aman dari rumah. Sebab pendidikan merupakan hak dasar anak yang harus dipenuhi oleh negara.

#### **D. PERUBAHAN PARADIGMA BIDANG PENDIDIKAN**

Baik kebijakan pendidikan yang terkait dengan tindakan pencegahan maupun kebijakan pendidikan dalam masa darurat untuk semua jenjang pendidikan. Dalam kaitannya dengan itu, Mendikbud mengeluarkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan tertanggal 9 Maret 2020 dan SE 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19 tertanggal 24 Maret 2020 yang isinya, di antaranya; (1) Ujian Nasional (UN), (2) Proses Belajar dari Rumah, (3) Ujian Sekolah, (4) Kenaikan Kelas, (5) Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), dan (6) Dana Bantuan Operasional Sekolah atau Bantuan Operasional Pendidikan. Karena kebijakan yang dipilih adalah Social and Physical Distancing, maka pembelajaran daring menjadi pilihannya. Mengingat kesediaan infrastruktur dan hardware masih terbatas, di samping keterampilan guru dan siswa di bidang IT, maka efektivitas pembelajaran masih belum bisa membanggakan.

Di samping itu dikeluarkan Surat Edaran (SE) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tanggal 17 Maret 2020 tentang "Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19". Berkenaan dengan hal ini, Dirjen Dikti menyampaikan sejumlah hal terkait dengan (1) Masa Belajar Penyelenggaraan Program Pendidikan, (2) Praktikum laboratorium dan praktik lapangan, (3) Penelitian tugas akhir, (4) Periode penyelenggaraan kegiatan pembelajaran semester genap 2019/2020 pada seluruh jenjang program pendidikan, dan (5) Persiapan pelaksanaan (1) sd (4) dikoordinasikan dengan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi setempat. Dibandingkan dengan pendidikan dasar dan menengah, perubahan modus pembelajaran di Perguruan Tinggi relatif sudah bisa berjalan, walaupun masih jauh dari ideal. Manajemen telah berusaha melakukan penyesuaian,

demikian pula dosen. Pengembangannya sepenuhnya disetahkan kepada perguruan tinggi masing-masing.

Berdasarkan kondisi, penyediaan fasilitas/infrastruktur dan hardware, kecakapan guru/dosen dan siswa/mahasiswa, serta upaya-upaya yang dilakukan, maka dapat diidentifikasi tantangan dan kesempatan. Adapun tantangannya yang dapat dijelaskan berikutnya :

Pertama, pembelajaran jarak jauh kasih belum berjalan dengan baik. Perubahan yang cepat belum segera dipenuhi dengan ketersediaan infrastruktur yang masih terbatas, terkait hardware, materi pembelajaran, dan bahan-bahan pendukungnya.

Kedua, semua pendidik akan terbenani dengan tugas yang banyak dan tidak terbantu untuk menyelesaikan tugas barunya, sehingga pekerjaan tidak terlaksana dengan baik. Hal ini disebabkan oleh perubahan modus belajar yang terjadi secara mendadak.

Ketiga, perlindungan dan keamanan anak semakin berat, karena Satpam tidak bisa melakukan pengawasan semua anak ketika mereka aktif di pembelajaran online. Mana anak yang melakukan dengan benar dalam penggunaan internet dan mana yang melakukan penyimpangan, sulit ditemukan. Apalagi Satpam tidak selalu bisa akses ke rumah siswa.

Keempat, penutupan sekolah atau kampus akan memperluas kesenjangan. Pada saat sebelum musibah, memang ada siswa atau mahasiswa yang sudah memiliki hardware tapi ada juga belum. Supaya siswa/mahasiswa bisa mengikuti pembelajaran online secara sama, sekolah atau kampus menyediakannya. Kini siswa dan mahasiswa sudah di rumah masing-masing yang diduga memiliki fasilitas yang berbeda satu sama lain. Kondisi inilah yang bisa mengakibatkan kesenjangan semakin kuat.

Kelima, miskin pengalaman di bidang teknologi mutakhir selama musim pandemi mendorong bekerja keras untuk menggunakan teknologi mutakhir, Kita tahu bahwa banyak siswa atau mahasiswa selama masa pandemi ini

memiliki pengalaman terbatas dalam menggunakan teknologi mutakhir karena belum terbiasa menggunakannya, Di era pandemi ini yang terpaksa menggunakan teknologi mutakhir untuk pelaksanaan tes ternyata cukup memberatkan dan merugikan, sehingga mengakibatkan siswa dan mahasiswa yang belum sepenuhnya menguasai teknologi mutakhir merasa dirugikan.

Selanjutnya dengan memperhatikan kondisi dan potensi yang dimiliki bangsa kita, di balik pandemi Covid-19, maka untuk memajukan pendidikan yang bisa menyiapkan SDM yang siap bersaing di masa depan, kita dapat mengidentifikasi peluang dan kesempatan yang ada.

Pertama, pendekatan blended learning bisa dicoba, diuji, dan digunakan secara terus menerus. Kita tahu bahwa gaya belajar yang lebih mengikutsertakan, sehingga bisa lebih interaktif dan belajar dengan tatap muka itu jauh lebih baik daripada belajar melalui online saja. Oleh karena itu untuk bisa mendapat pembelajaran yang lebih efektif, perlu digabungkan antara belajar tatap muka dan online dengan proporsi sesuai dengan sifat mata pelajaran/matakuliah.

Kedua, guru dan sekolah akan menerima respek, apresiasi dan dukungan terhadap perannya yang penting di masyarakat. Kita menyadari bahwa sekolah bukanlah sekedar bangunan tempat untuk belajar. Bahkan posisi guru ternyata tidak semudah itu bisa digantikan. Bahkan di sekolah anak bisa mendapatkan kesempatan menggunakan pakaian yang menjadi kebanggaan, mendapatkan layanan kesehatan mental (jika memerlukan), dan mendapatkan sedikit makan bergizi, jika ada dan bagi yang kehidupan di rumahnya di bawah rata-rata.

Ketiga, materi pembelajaran yang bermutu akan lebih baik dijaga dan digunakan secara luas. Para pendidik melihat para pendidik lainnya sebagai sumber yang sama baiknya untuk membantu menciptakan pembelajaran online yang berkualitas tinggi. Materi yang berkualitas bisa diakses secara terbuka oleh guru, siswa dan orangtua. Belakangan, khususnya

di era pandemi, kita dengar bahwa sejumlah perguruan tinggi berkualitas dari luar negeri menyiapkan materi yang bisa diakses secara gratis.

Keempat, Kolaborasi guru akan tumbuh dan membantu memperbaiki belajar. Yang kita harapkan untuk keluar dari krisis, dapat kita upayakan dengan berkolaborasi dan bekerjasama. Kita bisa bangun komunitas online, sharing persoalan kita, sharing pengalaman kita, kita bisa saling berkontribusi ide, lebih utama lagi jika bisa suguhkan best practice kepada kolega.

Kelima, Krisis ini akan bisa membantu kita untuk bekerjasama dengan lintas batas. Bisa tingkat kabupaten, tingkat Propinsi, bisa tingkat Nasional, dan bisa tingkat ASEAN, dan bisa tingkat benua. Dalam situasi dan kondisi seperti sekarang ini, kita bisa tumbuhkan sikap empati. Terutama bidang kita, sektor pendidikan bisa menyatukan antar negara dan benua. Tapi tidak semudah di sektor politik dan ekonomi, misalnya. Karena pendidikan lebih bisa mengedepankan rasa humanis.

Demikian kondisi realitas, bahwa kehadiran pandemi tahun 2020 membawa perubahan tatanan dunia. Sudah menjadi sunnatullah bahwa dunia ini dinamis, bahkan di akhir-akhir perubahan kehidupan manusia dan lingkungannya sangat dahsyat. Manusia di samping sebagai objek sekaligus menjadi subject. Dunia pada prakteknya sudah tidak batas secara nyata. Semua sudah saling terkoneksi baik yang nyata maupun yang samar. Peribaha peradaban tidak bisa dihindari. Yang jelas tantangan hidup kini harus dihadapi untuk survive. Juga kesempatan yang ada harus bisa dimanaj untuk bisa menjadikan kompeten dan kompetitif, dengan tetap mengedepankan kehidupan yang kolaboratif.

## **E. KEBIJAKAN PEMERINTAH**

Pada pertengahan Maret 2020, WHO menetapkan Covid-19 sebagai pandemi yang berdampak di banyak sektor di dunia, termasuk pendidikan. Terkait hal tersebut, pemerintah

lewat Kemendikbud pun mengeluarkan empat kebijakan pendidikan di masa darurat Covid-19.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menjelaskan bahwa kebijakan dihasilkan tersebut setelah melalui sejumlah proses pertimbangan. "Setelah kami pertimbangkan dan diskusikan dengan Bapak Presiden dan juga instansi di luar, kami di Kemendikbud memutuskan untuk membatalkan ujian nasional (UN) di tahun 2020. Tidak ada yang lebih penting daripada keamanan dan kesehatan siswa dan keluarganya," kata Nadiem beberapa waktu lalu.

Dengan diberlakukannya kebijakan pembatalan UN tersebut, maka keikutsertaan UN tidak menjadi syarat kelulusan sekolah atau seleksi masuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pembatalan UN Tahun 2020 ini berkaitan dengan proses penyetaraan bagi lulusan program Paket A, Paket B, dan Paket C yang ditentukan kemudian.

Menindaklanjuti hal penyetaraan bagi lulusan program Paket A, Paket B, dan Paket C, pelaksanaannya telah diatur oleh Kemendikbud. Kebijakan itu tertuang dalam Surat Edaran Nomor 9 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Proses Penyetaraan Program Paket A, Paket B, dan Paket C Tahun Ajaran 2019/2020, yaitu sebagai berikut:

1. Ujian Pendidikan Kesetaraan untuk kelulusan dalam bentuk tes tatap muka dengan mengumpulkan siswa, tidak boleh dilakukan
2. Ujian Pendidikan Kesetaraan dapat dilakukan dalam bentuk portofolio nilai rapor dan prestasi yang diperoleh sebelumnya, penugasan, tes daring, dan/atau bentuk asesmen jarak jauh lainnya
3. Peserta Ujian Pendidikan Kesetaraan adalah mereka yang terdaftar pada BIO-UIN Tahun Ajaran 2019/2020
4. Penilaian kelulusan Program Paket A, Paket B, dan Paket C dilaksanakan oleh masing-masing satuan Pendidikan
5. Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) dan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) yang melaksanakan Ujian Pendidikan

Kesetaraan sebelum terbitnya surat edaran, dapat menggunakan hasil penilaian untuk menentukan peserta didik

6. SKB dan PKBM yang belum melaksanakan Ujian Pendidikan Kesetaraan dapat menggunakan nilai lima semester terakhir. Nilai semester genap kelas akhir dapat digunakan sebagai tambahan nilai kelulusan

Selain pembatalan UN, ada lima kebijakan lain yang dituangkan dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) yang ditandatangani Mendikbud Nadiem Makarim pada 24 Maret 2020. Berikut lima kebijakan lainnya:

Selain pembatalan UN, ada lima kebijakan lain yang dituangkan dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) yang ditandatangani Mendikbud Nadiem Makarim pada 24 Maret 2020. Berikut lima kebijakan lainnya:

#### 1. Ujian Sekolah

- a. Ujian Sekolah untuk kelulusan dalam bentuk tes tatap muka dengan mengumpulkan siswa, tidak boleh dilakukan
- b. Ujian Sekolah tidak perlu mengukur ketuntasan capaian kurikulum secara menyeluruh
- c. Sekolah yang belum melaksanakan Ujian Sekolah dapat menggunakan nilai lima semester terakhir untuk menentukan kelulusan siswa.

#### 2. Kenaikan Kelas

- a. Ketentuan ujian akhir semester untuk kenaikan kelas dalam bentuk tes yang mengumpulkan siswa tidak boleh dilakukan, kecuali yang telah dilaksanakan sebelum terbitnya surat edaran
- b. Ujian akhir semester untuk kenaikan kelas dapat dilakukan dalam bentuk portofolio nilai rapor dan

- prestasi yang diperoleh sebelumnya, penugasan, tes daring, dan/atau bentuk asesmen jarak jauh lainnya
- c. Ujian akhir semester untuk kenaikan kelas dirancang untuk mendorong aktivitas belajar yang bermakna, tidak perlu mengukur ketuntasan capaian kurikulum secara menyeluruh.
3. Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB)
    - a. Dinas Pendidikan dan sekolah menyiapkan mekanisme PPDB yang mengikuti protokol kesehatan, untuk mencegah penyebaran Covid-19, termasuk mencegah berkumpulnya siswa dan orang tua secara fisik di sekolah
    - b. PPDB pada Jalur Prestasi (non zonasi dan non afirmasi) menggunakan (a) akumulasi nilai rapor selama nilai lima semester terakhir dan/ atau (b) prestasi akademik dan non-akademik di luar rapor sekolah.
  4. Dana Bantuan

Dana Bantuan Operasional Sekolah atau Bantuan Operasional Pendidikan, dapat digunakan untuk pengadaan barang sesuai kebutuhan sekolah. Termasuk untuk membiayai keperluan dalam pencegahan pandemi Covid-19, seperti penyediaan alat kebersihan, hand sanitizer, disinfektan, dan masker bagi warga sekolah, serta untuk membiayai pembelajaran daring atau jarak jauh.
  5. Proses Belajar dari Rumah
    - a. Pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan
    - b. Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19

- c. Aktivitas dan tugas pembelajaran dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses atau fasilitas belajar di rumah.

Untuk mendukung pembelajaran jarak jauh dalam kebijakan Belajar dari Rumah, Kemendikbud menghadirkan Program 'Belajar dari Rumah' di TVRI. Pembelajaran jarak jauh melalui media televisi nasional itu diperuntukkan bagi PAUD, SMP, SMA, SMK, guru, dan orang tua. Tak hanya mendukung jalannya Program 'Belajar dari Rumah' di TVRI, Kemendikbud juga ikut mengapresiasi tontonan informatif yang dihadirkan sebagai apresiasi budaya Indonesia di masa pandemi Covid-19. Program 'Belajar dari Rumah' tayang setiap hari pukul 08.00-23.00 di WIB.

## **F. KESIAPAN DUNIA PENDIDIKAN**

*World Health Organization (WHO)* telah menetapkan virus Corona atau *COVID-19* sebagai pandemi karena telah menyebar ke lebih dari 100 negara di dunia. WHO sendiri mendefinisikan pandemi sebagai situasi ketika populasi seluruh dunia ada kemungkinan akan terkena infeksi ini dan berpotensi sebagian dari mereka jatuh sakit. Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pandemi adalah wabah yang berjangkit serempak di mana-mana atau meliputi geografi yang luas.

Pandemi COVID-19 akan berdampak dari berbagai sektor kehidupan seperti ekonomi, sosial, termasuk juga pendidikan. Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa atau *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)* pada Kamis (5/3) menyatakan bahwa, wabah virus corona telah berdampak terhadap sektor pendidikan. Hampir 300 juta siswa terganggu kegiatan sekolahnya di seluruh dunia dan terancam berdampak pada hak-hak pendidikan mereka di masa depan.

Di Indonesia sendiri, dunia pendidikan juga ikut merasakan dampaknya. Jika kondisi seperti ini terus meningkat, maka sudah bisa dipastikan dampaknya terhadap sektor pendidikan juga akan semakin meningkat. Dampak yang paling dirasakan adalah peserta didik di instansi penyelenggara pelayanan pendidikan, seperti sekolah disemua tingkatan, lembaga pendidikan non formal hingga perguruan tinggi.

### **1. Inovasi Pendidikan bagi Pendidik**

Pendidik/Guru harus memastikan kegiatan belajar-mengajar tetap berjalan meskipun peserta didik berada dirumah, inovasi pembelajaran merupakan solusi yang perlu didesain dan dilaksanakan oleh guru dengan memaksimalkan media yang ada seperti media daring (*online*). Guru dapat melakukan pembelajaran menggunakan metode *E-Learning* yaitu pembelajaran memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat komputer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet, guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti *Whatsapp (WA)*, *telegram*, *aplikasi Zoom* ataupun media sosial lainnya sebagai sarana pembelajaran sehingga dapat memastikan siswa belajar diwaktu bersamaan meskipun ditempat yang berbeda.

Guru juga dapat memberikan tugas terukur namun tetap memastikan bahwa tiap hari pembelajaran peserta didik terlaksana tahap demi tahap dari tugas tersebut. Banyak lagi inovasi lainnya yang bisa dilakukan oleh pendidik demi memastikan pembelajaran tetap berjalan dan siswa mendapatkan ilmu sesuai kurikulum yang telah disusun pemerintah.

Kepala Sekolah juga harus berinovasi dalam menjalankan fungsi supervisi atau pembinaan kepada Guru untuk memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar telah dilakukan oleh guru dan peserta didik meskipun menggunakan metode jarak jauh (daring). Kepala Sekolah juga

dapat memberikan solusi dan motivasi kepada guru di sekolah, sehingga guru-guru yang belum siap memanfaatkan media daring dapat disupervisi dan diberi solusi. Untuk pengawas sekolah dibawah naungan Dinas Pendidikan Provinsi maupun Kota dan Kabupaten juga dapat berinovasi agar tetap menjalankan pengawasan dan tujuan dari supervisinya dapat berjalan dengan baik meskipun tidak harus selalu bertatap muka.

## **2. Inovasi Pelaksanaan Ujian Nasional (UN)**

Menurut Plt. Kepala Badan Penelitian, Pengembangan, dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang dikutip pada laman berita *kompas.com* pada 16 Maret 2020, bahwa Pelaksanaan UN 2020 tetap dilaksanakan sesuai jadwal dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan.

Beberapa ketentuan khusus terkait pencegahan sebaran wabah Corona saat UN 2020 diatur sebagai berikut: (1) Menghindari kontak fisik langsung (bersalaman, cium tangan, dan sebagainya) satu sama lain sebelum, selama, dan sesudah ujian. (2) Mencuci tangan menggunakan air dan sabun atau pencuci tangan berbasis alkohol sebelum dan sesudah ujian. (3). Tidak memaksakan hadir di sekolah bagi yang memiliki keluhan sakit dengan gejala demam, batuk, pilek, sakit tenggorokan atau sesak napas. Khusus peserta ujian agar tidak memaksakan mengikuti ujian dan dapat menggantinya pada waktu yang lain. (4) Memastikan ketersediaan alat pembersih sekali pakai di depan ruang ujian. (5) Membersihkan ruang ujian sebelum dan sesudah digunakan untuk setiap sesi UN. Pembersihan dilakukan menggunakan disinfektan untuk seluruh piranti yang digunakan oleh peserta UN, seperti handel pintu, saklar lampu, komputer, papan tik (keyboard), mouse, kursi, meja, dan alat tulis. (6). Memastikan pengisian daftar hadir UN terhindar dari potensi paparan *Covid-19* antar peserta UN, antara lain menghindari penggunaan alat tulis yang dipakai bersama. (7). Tidak saling meminjam alat tulis atau

peralatan lainnya. (8) Jika ditemukan warga sekolah yang mengalami gejala infeksi Covid-19 agar kepala sekolah segera meminta yang bersangkutan untuk memeriksakan diri ke fasilitas kesehatan terdekat.

Rangkaian protokol kesehatan tersebut merupakan inovasi yang dibuat pemerintah guna memastikan pelaksanaan UN tetap berjalan namun sekaligus dapat menekan penyebaran *Covid-19*, maka Pemerintah harus memastikan kesiapan sekolah untuk menjalankan UN dan juga memastikan protokol kesehatan berjalan sesuai yang telah ditetapkan, hal tersebut bisa dilihat dari pemahaman panitia UN tentang *Covid-19*, sarana prasarana sekolah dan pengawasan dalam pelaksanaannya.

Pemerintah dan tenaga pendidik diharapkan dapat selalu melakukan inovasi pendidikan sebagai upaya menghadapi pandemi *Covid-19*, agar proses pendidikan tetap berjalan sesuai kurikulum dengan cara siswa dapat efektif belajar dirumah, dan disisi lainantisipasi penyebaran *Covid-19* dapat berjalan efektif.

Di daerah kota ataupun desa pada jangkauan yang masih bisa diakses mudah dengan segala anggaran pendidikan yang mencukupi akan mampu memberikan kemudahan baik dari segi kesiapan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran online melalui penyisihan dana operasional (BOS) untuk pembelian pulsa internet kepada tenaga pengajar serta peserta didik.

Namun, bagaimana dengan daerah 3T serta sekolah pesisir yang bahkan untuk pengelola seperti kepala sekolah masih belum ada bahkan untuk sarana dan prasarana sekolah saja masih apa adanya. Tentu saja kalangan masyarakat umum pada daerah tersebut berada pada kalangan menengah ke bawah dan jaringan internet sangatlah sulit. Faktanya pulsa internet yang mampu mencakup daerah pedalaman berada pada provider internet dengan harga yang mahal sedangkan provider dengan harga terjangkau tidak mampu mencakup secara luas.

Artinya jelas sekali kesenjangan akan terjadi. Bisa direfleksikan bersama keterbatasan mereka dituntut untuk menambah suatu hal lain sedangkan sarana prasarana mereka belum terpenuhi.

Berbicara kualitas, maka tentang suatu penilaian produk atau jasa baik berupa totalitas layanan atau fasilitas yang diberikan, karakteristiknya dalam rangka memenuhi kebutuhan dan harapan pelanggan, konsumen pengguna atau objek sasaran. Kualitas dapat diwujudkan berupa hal yang tersurat seperti bentuk fisik fasilitas produk yang mampu memenuhi kebutuhan yang ada. Sehingga sangatlah penting menghadirkan konsep kualitas secara utuh dalam pengelolaan pendidikan termasuk di tengah wabah seperti ini. Perlu ada kebijakan yang memastikan aksesibilitas dan konsep proses pendidikan termasuk sarana prasarana yang ideal agar pendidikan mampu mencakup seluruh warga negaranya sehingga kualitas pendidikan bangsa kita yang berproses menuju kemajuan bisa tetap berjalan seperti biasa dalam kondisi apapun dan bagaimanapun sosial, politik, budaya, kesehatan negara kita.

Protokol penanganan corona di lingkungan pendidikan Dalam kesempatan sama Pemerintah melalui Kepala Staf Kepresidenan Indonesia, Moeldoko, menyampaikan 5 protokol penanganan terkait pencegahan dan pengendalian Covid-19, termasuk untuk dunia pendidikan. Protokol ini merujuk World Health Organization (WHO), Kemenkes dan Kementerian Hukum dan HAM (Kemenkum HAM). Berikut 15 protokol penanganan Covid-19 di lingkungan dunia pendidikan;

- a. Dinas Pendidikan melakukan koordinasi dengan Dinas Kesehatan setempat untuk mengetahui rencana atau kesiapan daerah setempat dalam menghadapi Covid-19.
- b. Menyediakan sarana cuci tangan menggunakan air dan sabun atau pencuci tangan berbasis alkohol di berbagai lokasi strategis di sekolah sesuai jumlah dibutuhkan.

- c. Menginstruksikan warga sekolah melakukan cuci tangan menggunakan air dan sabun atau pencuci tangan berbasis alkohol, dan perilaku hidup bersih sehat (PHBS) lainnya seperti: makan jajanan sehat, menggunakan jamban bersih dan sehat, olah raga teratur, tidak merokok, membuang sampah pada tempatnya.
- d. Membersihkan ruangan dan lingkungan sekolah secara rutin (minimal 1 kali sehari) dengan desinfektan, khususnya handel pintu, saklar lampu, komputer, meja, keyboard dan fasilitas lain yang sering terpegang oleh tangan. Termasuk Memonitor absensi (ketidakhadiran) warga sekolah, Jika diketahui tidak hadir karena sakit dengan gejala demam/batuk/pilek/sakit tenggorokan/ sesak napas disarankan untuk segera ke fasilitas kesehatan terdekat memeriksakan diri.
- e. Memberikan himbauan kepada warga sekolah yang sakit dengan gejala demam/batuk/ pilek/sakit tenggorokan/ sesak napas untuk mengisolasi diri dirumah dengan tidak banyak kontak dengan orang lain.
- f. Tidak memberlakukan hukuman/sanksi bagi yang tidak masuk karena sakit, serta tidak memberlakukan kebijakan insentif berbasis kehadiran (jika ada). Dalam hal ini bukan kewenangan Kementerian Kesehatan untuk menetapkan, sehingga Kementerian Kesehatan tidak memberikan masukan.
- g. Jika terdapat ketidakhadiran dalam jumlah besar karena sakit yang berkaitan dengan pernapasan, Dinas Pendidikan berkoordinasi dengan Dinas Kesehatan setempat.
- h. Mengalihkan tugas pendidik dan tenaga kependidikan yang absen kepada tenaga kependidikan lain yang mampu. Dalam hal ini bukan kewenangan Kementerian Kesehatan untuk menetapkan, sehingga Kementerian Kesehatan tidak memberikan masukan.

- i. Pihak institusi pendidikan harus bisa melakukan skrining awal terhadap warga pendidikan yang punya keluhan sakit, untuk selanjutnya diinformasikan dan berkoordinasi dengan Dinas Kesehatan setempat untuk dilakukan pemeriksaan lebih lanjut.
- j. Memastikan makanan disediakan di sekolah merupakan makanan sehat dan sudah dimasak sampai matang.
- k. Menghimbau seluruh warga sekolah untuk tidak berbagi makanan, minuman, termasuk peralatan makan, minum dan alat musik tiup yang akan meningkatkan risiko terjadinya penularan penyakit.
- l. Menginstruksikan kepada warga sekolah untuk menghindari kontak fisik langsung (bersalaman, cium tangan, berpelukan, dan sebagainya).
- m. Menunda kegiatan yang mengumpulkan banyak orang atau kegiatan di lingkungan luar sekolah (berkemah, studi wisata).
- n. Melakukan skrining awal berupa pengukuran suhu tubuh terhadap semua tamu yang datang ke institusi pendidikan.
- o. Warga sekolah dan keluarga yang berpergian ke negara dengan transmisi lokal Covid-19 dan mempunyai gejala demam atau gejala pernapasan seperti batuk/pilek/sakit tenggorokan/sesak napas diminta untuk tidak melakukan pengantaran, penjemputan, dan berada di area sekolah.

## **G. NEW NORMAL BIDANG PENDIDIKAN**

Saat ini dunia pendidikan di Indonesia bahkan mungkin di seluruh dunia pun sedang mencari bagaimana solusi yang terbaik dari yang paling baik. Pandemi ini datang tanpa permisi, jadi kami selaku tenaga pendidik di dunia pendidikan belum sempat berpikir bagaimana cara dan bagaimana strategi untuk menjalankan pendidikan di tengah pandemi.

Banyak pro dan kontra terhadap segala kebijakan yang dikeluarkan oleh pemangku kebijakan. Kegiatan pendidikan secara offline yang dipaksakan untuk menjadi pendidikan secara online membuat hiruk pikuk baik itu untuk murid, guru dan terlebih lagi orangtua. Anak-anak yang sudah dilanda kejenuhan karena dipaksa untuk tidak bersosialisasi dengan teman sebaya juga menjadi hal tersendiri perlu dikaji.

Belakangan ini, disebabkan pandemi Covid-19, istilah *new normal* kembali muncul dalam konteks yang lebih luas, seperti; ekonomi, politik, kehidupan sosial, pendidikan dan kebiasaan sehari-hari di masyarakat awam. Mulai dari hal yang paling sederhana, seperti pemakaian masker, membersihkan tangan setiap kali setelah menyentuh pegangan pintu atau tombol ATM, menempatkan petugas pengukur suhu tubuh di pintu-pintu masuk pusat perbelanjaan dan kantor-kantor, hingga hal-hal yang kompleks seperti bekerja dari rumah dan seminar online.

Dalam konteks pendidikan, disadari atau tidak, "*new normal*" telah mulai terjadi secara global sejak pandemi Covid-19. Kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka secara langsung, dimana pendidik dan peserta didik hadir secara fisik di ruang-ruang kelas dan tempat-tempat belajar, kini digantikan dengan kegiatan pembelajaran melalui media elektronik (*e-learning*) baik secara sinkron ataupun secara nir-sinkron. *E-learning* nir-sinkron dapat dilakukan secara dalam jaringan (*daring*) maupun secara luar jaringan (*luring*).

Pada pembelajaran *daring*, pendidik dan peserta didik pada waktu yang sama berada dalam aplikasi atau platform internet yang sama dan dapat berinteraksi satu sama lain layaknya pembelajaran konvensional yang dilakukan selama ini. Sedangkan pada pembelajaran *luring*, pendidik melakukan pengunggahan materi melalui web, mengirim lewat surat elektronik (*e-mail*) ataupun mengunggahnya melalui media sosial untuk kemudian dapat diunduh oleh peserta didik.

Dalam cara luring, peserta didik melakukan pembelajaran secara mandiri tanpa terikat waktu dan tempat. Di sisi lain, e-learning secara singron hanya dapat terjadi secara daring. Meskipun pada kenyataannya, kegiatan belajar mengajar secara e-learning telah dilakukan oleh beberapa perguruan tinggi dari sejak lama, namun cara pembelajaran seperti ini adalah kesadaran (awareness) terhadap era Industrial Revolution 4.0, era yang membawa perubahan pada cara manusia dalam bekerja, berinteraksi dan bertransaksi.

#### 1. Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 di Tengah Covid-19

Education 4.0 dapat dilihat sebagai sebuah respons kreatif di mana manusia memanfaatkan teknologi digital, open sources contents dan global classroom dalam penerapan pembelajaran sepanjang hayat (lifelong learning), flexible education system, dan personalized learning, untuk memainkan peran yang lebih baik di tengah-tengah masyarakat. Di sisi lain, new normal pembelajaran secara e-learning bukanlah jawaban dari sebuah pertanyaan, tetapi adaptasi dari sebuah kondisi yang semua orang “terpaksa” melakukannya.

Sejak dikeluarkannya Surat Edaran Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 oleh Mendikbud dan diberlakukan beberapa hari kemudian, seluruh kegiatan belajar mengajar baik di sekolah-sekolah maupun kampus-kampus dilaksanakan secara daring sebagai upaya pencegahan terhadap perkembangan dan penyebaran pandemi Covid-19. Tidak ada yang bisa menjangka kapan pandemi Covid-19 akan berakhir.

Namun demikian, pascapandemi Covid-19 nantinya, new normal pendidikan yang telah dimulai seharusnya diteruskan dan disempurnakan hingga memenuhi konsep blended learning, yakni sebuah konsep pendidikan yang mengkombinasikan metode kuliah tatap muka di ruang kelas dengan e-learning, dan pada gilirannya, dunia pendidikan akan benar-benar berada dalam era education 4.0. Terkait e-learning di perguruan tinggi, jika yang menjadi ukuran

adalah “dapat dilakukan”, maka tidak bisa dipungkiri bahwa semua kampus dapat melakukannya.

Namun, apakah kualitas e-learning tersebut dapat terpenuhi sesuai dengan yang diinginkan? Tentu saja akan sulit dijawab karena dalam hal ini melibatkan banyak faktor, memerlukan keterlibatan berbagai pihak, dan harus dipersiapkan sebaik mungkin. Pada titik ini, penulis berpendapat, paling tidak ada enam hal penting yang patut menjadi perhatian sebuah perguruan tinggi dalam mempersiapkan e-learning.

2. 6 (Enam) Hal Penting dalam Menerapkan E-learning

a. Dosen dan mahasiswa harus meningkatkan keterampilan internet dan literasi komputer

Paling tidak, dosen harus mampu memanfaatkan kanal-kanal yang tersedia, seperti Learning Management System, media komunikasi berbasis audio-video, media sosial serta media penyimpanan data yang dapat digunakan membantu terjadinya kegiatan belajar mengajar yang berkualitas. Secara umum, keterampilan internet dan literasi komputer mahasiswa lebih baik daripada dosen, sehingga yang menjadi pertimbangan dari sisi mahasiswa adalah koneksi internet, terutama di daerah-daerah terpencil, terdepan dan tertinggal, dan beberapa mahasiswa mungkin akan terbebani jika menggunakan paket data.

b. Menentukan kembali capaian pembelajaran

Dosen harus melakukan penjarangan konstruktif (constructive alignment) ulang terhadap keselarasan tiga komponen Outcome Based Education (OBE), yakni (1) capaian pembelajaran, (2) aktivitas pembelajaran, dan (3) metode asesmen yang telah disusun dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS). RPS tidak perlu dirubah secara total, namun cukup dengan menentukan kembali capaian pembelajaran mana yang dapat disampaikan secara e-learning dan mana yang tidak, karna tidak semua capaian pembelajaran dapat terpenuhi dengan

pelaksanaan e-learning, seperti keterampilan yang bersifat hands on, terutama pada program-program studi vokasi. Selanjutnya lakukan pemetaan ulang capaian pembelajaran terhadap aktifitas pembelajaran, termasuk penentuan metode asesmen yang sesuai bagi setiap capaian pembelajaran.

- c. Dosen harus menjamin kesiapan (readiness) materi kuliah dengan perspektif

Belajar mandiri” dalam format digital sedemikian rupa sehingga mahasiswa mudah memahami materi kuliah, terutama jika diberikan secara luring. Untuk matakuliah umum, dasar keahlian dan pengetahuan terapan, penyampaian materi kuliah dalam bentuk ringkasan kuliah sebaiknya dihindari, akan lebih tepat jikalau dosen memberikan catatan kuliah, penggunaan software simulasi yang open source, ataupun rekaman audio-video. Materi kuliah praktik yang menggunakan toolbox, dosen diharapkan menyiapkan rekaman tutorial, untuk dipelajari mahasiswa secara mandiri.

- d. Tentukan durasi setiap unit pembelajaran

Durasi pembelajaran erat kaitannya dengan beban belajar mahasiswa (Student Learning Time/SLT) yang ditentukan dengan jumlah satuan kredit yang diambil mahasiswa. Untuk pembelajaran daring, perhatikan waktu yang koheren sesuai dengan tingkat pengaturan diri dan kemampuan metakognitif mahasiswa. Penentuan durasi setiap unit pembelajaran sangatlah penting, terutama dalam memberikan tugas kepada mahasiswa. Tugas yang menyita waktu dapat membuat beban belajar mahasiswa menjadi jauh lebih tinggi dari beban kredit yang diambilnya.

- e. Asesmen dalam bentuk kuis dan tugas mandiri harus siap

Asesmen dalam bentuk kuis dan tugas mandiri lainnya harus direncanakan sedemikian rupa, sehingga kualitas soal tetap memenuhi taxonomy level yang sesuai

dengan jenjang program studi. Ujian formatif dan sumatif sebaiknya tetap dilakukan secara langsung dan terjadwal sebagaimana cara konvensional yang dipraktikkan selama ini.

- f. Kampus harus mempersiapkan infrastruktur dan bandwidth yang cukup

kampus harus mempersiapkan infrastruktur dan bandwidth yang cukup jika menggunakan jaringan kampus. Lonjakan pengguna secara tiba-tiba dan pemakaian yang simultan akan menyebabkan server mengalami *bottleneck*, *hang*, hingga *down*. Selain itu, kampus harus menetapkan aplikasi atau platform yang dipakai guna menghindari mahasiswa mengunduh dan mencoba terlalu banyak aplikasi atau platform. Tentu saja perguruan tinggi tidak semata-mata menumpukan perhatian kepada enam hal yang diuraikan di atas. Namun, setidaknya bisa menjadi langkah awal bagi perguruan tinggi saat menyusun e-learning dalam menerapkan Blended Learning guna mewujudkan Education 4.0 yang akan menjadi New Normal di era Industrial Revolution 4.0 pasca pandemi Covid-19. Salah satu pilihan yang masih bisa dilaksanakan untuk menghadapi pandemi Covid 19 ini adalah pembelajaran secara daring. Meskipun banyak juga yang mengeluh akan keterbatasan alat dan biaya untuk mendukung program ini.

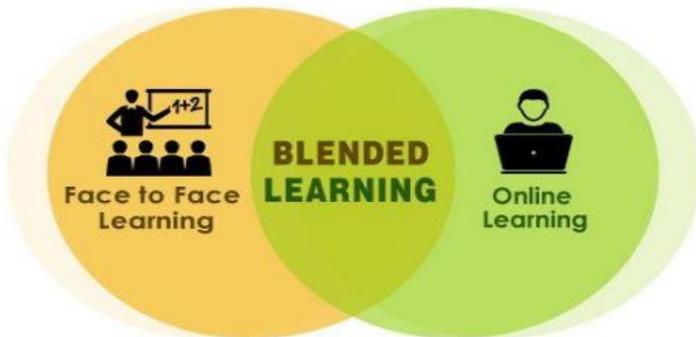
# BAB IV

## PENERAPAN DIGITALISASI PENDIDIKAN

### A. BLENDED LEARNING

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan melalui penggunaan media berbasis teknologi adalah model *blended learning*. Menurut Driscoll (2002) Blended learning merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis *web*, untuk mencapai tujuan pendidikan. Thorne (2013) mendefinisikan blended learning sebagai campuran dari teknologi *elearning* dan *multimedia*, seperti video streaming, *virtual class*, animasi teks *online* yang dikombinasikan dengan bentuk-bentuk tradisional pelatihan di kelas. Sementara Graham (2005) menyebutkan *blended learning* secara lebih sederhana sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran online dengan *face-to-face* (pembelajaran tatap muka).

Menurut Garner & Oke (2015), pembelajaran blended learning merupakan sebuah lingkungan pembelajaran yang dirancang dengan menyatukan pembelajaran tatap muka (*face to face/F2F*) dengan pembelajaran online yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.



Heinze A dan Procter C, (2010) menyatakan bahwa *blended learning* adalah campuran dari berbagai strategi pembelajaran dan metode penyampaian yang akan mengoptimalkan pengalaman belajar bagi penggunanya. Bonk dan Graham (2006) mendefinisikan *blended learning* sebagai kombinasi dari dua intruksi model belajar dan mengajar: sistem pembelajaran tradisional dan sistem pembelajaran terdistribusi yang menekankan pada peran teknologi komputer.

Sementara 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 (terutama yang berbasis web) dan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Pembelajaran tatap muka mempertemukan pendidik dengan murid dalam satu ruangan untuk belajar dimana terdapat model komunikasi *synchronous* (langsung), dan terdapat interaksi aktif antara sesama murid, murid dengan pendidik, dan dengan murid lainnya. Pembelajaran tatap muka memiliki karakteristik terencana dan berorientasi pada tempat (*place-based*) dan interaksi sosial (Bonk & Graham:2006). Dengan pelaksanaan *blended learning* ini, pembelajaran berlangsung lebih bermakna karena keragaman sumber belajar yang mungkin diperoleh.

Sedangkan Driscoll (2002) menyebutkan empat konsep mengenai pembelajaran *blended learning* yaitu: a) *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan. b) *Blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti *behaviorisme*, *konstruktivisme*, *kognitivisme*) untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa teknologi pembelajaran. c) *Blended learning* juga merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, seperti video tape, CD-ROM, *web-based training*, film) dengan pembelajaran tatap muka. d) *Blended learning* menggabungkan

teknologi pembelajaran dengan perintah tugas kerja aktual untuk menciptakan pengaruh yang baik pada pembelajaran dan tugas. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa blended learning adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara tatap muka (pembelajaran secara konvensional: dengan metode ceramah, penguasaan, tanya jawab dan demonstrasi), dan pembelajaran secara online dengan memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi untuk mendukung belajar mandiri dan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Blended Learning memiliki dari tiga komponen penting yaitu 1) online learning, 2) pembelajaran tatap muka, 3) belajar mandiri. Melalui blended learning dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif untuk terjadinya interaksi antara sesama peserta didik, dan peserta didik dengan pendidiknya tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Secara umum Moore (dalam Albion, 2008) mengklasifikasikan empat jenis interaksi yang terjadi dalam pembelajaran secara online antara lain: (1) interaksi peserta didik dengan konten merujuk pada pengguna yang terikat dalam informasi instruksional, (2) interaksi peserta didik dengan interface teknologi: penggunaan teknologi dalam pembelajaran atau interaksi peserta didik dengan interface teknologi tersebut bisa disebut jenis interaksi yang lain. Interaksi jenis ini dapat terjadi dalam pembelajaran online, (3) Interaksi dengan instruktur merupakan metode atau cara instruktur mengajar, membimbing dan mendukung peserta didik. (4) interaksi peserta didik dengan peserta didik: merupakan cara peserta didik dalam berkomunikasi dengan sesama peserta didik dalam proses pembelajaran.

Lingkungan pembelajaran dalam model blended learning dapat digunakan secara terpisah karena menggunakan kombinasi media dan metode yang berbeda dan digunakan pada kebutuhan audien (peserta didik) yang berbeda. Misalnya tipe face to face learning terjadi dalam teacher-directed

environment dengan interaksi person-to-person dalam live synchronous (pembelajaran langsung bergantung waktu) dan lingkungan yang high-fidelity. Sedangkan sistem distance learning menekankan pada self-paced learning dan pembelajaran dengan interaksi materimateri yang terjadi dalam asynchronous (tidak tergantung waktu) dan lingkungan low-fidelity (hanya teks).

Secara mendasar terdapat tiga tahapan dasar dalam model blended learning yang mengacu pembelajaran berbasis ICT (Ramsay, 2001): (1) Seeking of information Mencakup pencarian informasi dari berbagai sumber informasi yang tersedia secara online maupun offline dengan berdasarkan pada relevansi, validitas, reliabilitas konten dan kejelasan akademis. Pendidik atau fasilitator berperan memberi masukan bagi peserta didik untuk mencari informasi yang efektif dan efisien. (2) Acquisition of information Peserta didik secara individu maupun secara kelompok kooperatif-kolaboratif berupaya untuk menemukan, memahami, serta mengkonfrontasikannya dengan ide atau gagasan yang telah ada dalam pikiran peserta didik, kemudian menginterpretasikan informasi/pengetahuan dari berbagai sumber yang tersedia, sampai mereka mampu mengkomunikasikan kembali dan menginterpretasikan ide-ide dan hasil interpretasinya menggunakan fasilitas (3) Synthesizing of knowledge mengkons-truksi/merekonstruksi pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi bertolak dari hasil analisis, diskusi dan perumusan kesimpulan dari informasi yang diperoleh.

Sementara Carman (2005) menjelaskan lima kunci utama dalam proses pembelajaran blended learning dengan menerapkan teori pembelajaran Keller, Gagné, Bloom, Merrill, Clark dan Gery yaitu: 1. Live Event, pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tapi tempat berbeda. 2. Self-Paced Learning, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (self-paced learning) yang memungkinkan peserta didik belajar kapan saja, dimana saja secara online. 3.

Collaboration, mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pendidikpeserta didik maupun kolaborasi antar peserta didik. 4. Assessment, pendidik harus mampu meramu kombinasi jenis assessmen online dan offline baik yang bersifat tes maupun non-tes (proyek kelas). 5. Performance Support Materials, pastikan bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, dapat diakses oleh peserta didik baik secara offline maupun online.

Pembelajaran blended learning hendaknya memudahkan peserta didik dan pendidik dalam menjalankan proses pendidikan serta menjadikan peserta didik dan pendidik bekerja sama guna mencapai tujuan pendidikan yang saling menguntungkan. Pradnyana (2013) menyebutkan tujuan dari pembelajaran blended learning adalah: 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 realistis 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 porsi online memberikan peserta didik dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan di mana saja selama peserta didik memiliki akses Internet. 5) Mengatasi masalah pembelajaran yang membutuhkan penyelesaian melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi.

Haughey (1998) mengungkapkan bahwa terdapat tiga model dalam pengembangan pembelajaran Blended Learning , yaitu model web course, web centric course, dan web enhanced course: 1. Model Web course adalah penggunaan Internet untuk keperluan pendidikan, yang mana peserta didik dan pendidik sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya

disampaikan melalui Internet. 2. Model Web centric course adalah penggunaan Internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui Internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka yang fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini pendidik bisa memberikan petunjuk pada peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuatnya. Peserta didik juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan.

Dalam tatap muka, peserta didik dan pendidik lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui Internet tersebut. 3. Model web enhanced course adalah pemanfaatan Internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Oleh karena itu peran pendidik dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di Internet, menyajikan materi melalui web yang menarik dan diminati, melayani bimbingan dan komunikasi melalui Internet, dan kecakapan lain yang diperlukan.

Penerapan model blended learning dilakukan terlebih dahulu harus memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, aktifitas pembelajaran yang relevan, serta menentukan aktifitas mana yang relevan dengan pembelajaran konvensional dan aktifitas mana yang relevan untuk online learning, bagaimanakah penyampaian kontennya? Berapa persen untuk pembelajaran tatap muka? dan berapa persen untuk pembelajaran online? Kenney & Newcombe (2011:49), menyatakan bahwa dalam pembelajaran blended learning memiliki komposisi 30% untuk tatap muka dan 70 % dari penayangan materi secara online. Blended learning meningkatkan minat belajar, dengan komposisi 59% peserta didik mengalami peningkatan minat belajar dan 75 % dari peserta didik merasa pendekatan ini membantu mereka memahami materi lebih dalam.

Sementara Allen (2007) memberikan kategorisasi yang jelas terhadap blended learning, traditional learning, web facilitated dan online learning berdasarkan persentase konten yang disampaikan secara online dan tatap mukaa. Menurut Allen, online learning jika lebih dari 80 persen program kontennya disampaikan secara online dan dikatakan blended learning apabila 30 sampai 79 persen program kontennya disampaikan online.

### Tahapan Blended Learning



### Sintak Blended Learning



## B. PENDIDIKAN JARAK JAUH (PJJ)

Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan formal berbasis lembaga yang peserta didik dan instrukturanya berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya.

Secara umum berdasarkan pada keterpisahan antara siswa dan pengajar dalam ruang dan waktu, pemanfaatan (paket) bahan ajar yang dirancang dan diproduksi secara sistematis, adanya komunikasi tidak terus-menerus (*non-contiguous*) antara siswa dengan siswa, tutor, dan organisasi pendidikan melalui beragam media serta adanya penyeliaan dan pemantauan yang intensif dari organisasi pendidikan.

Berbagai ahli telah mencoba mendefinisikan pendidikan jarak jauh menurut sudut pandangnya masing-masing. Beberapa definisi yang diberikan para ahli menjelaskan sistem pendidikan jarak jauh adalah:

1. Suatu bentuk pembelajaran mandiri yang terorganisasi secara sistematis di mana konseling, penyajian materi pembelajaran, dan penyeliaan dan pemantauan keberhasilan belajar siswa dilakukan oleh sekelompok tenaga pengajar yang memiliki tanggung jawab yang saling berbeda. Pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh dengan menggunakan bantuan media. Kebalikan dari sistem pendidikan jarak jauh adalah pendidikan langsung atau tatap muka, suatu sistem pembelajaran yang terjadi karena adanya kontak langsung antara tenaga pengajar dan siswa (Dohmen, 1967).
2. Suatu metode pembelajaran yang menggunakan korespondensi sebagai alat komunikasi antara tenaga pengajar dan siswa ditambah adanya interaksi antar siswa di dalam proses pembelajaran (Mac Kenzie, Christensen, & Rigby, 1968).
3. Sistem pendidikan yang tidak mempersyaratkan adanya tenaga pengajar di tempat seseorang belajar namun memungkinkan adanya pertemuan-pertemuan antara

tenaga pengajar dan siswa pada waktu-waktu tertentu (Law, 1971).

4. Suatu metode untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dikelola berdasarkan pada penerapan konsep 'ban berjalan' (*division of labor*), prinsip-prinsip organisasi, dan pemanfaatan media secara ekstensif terutama dalam reproduksi bahan ajar sehingga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran pada siswa dalam jumlah yang banyak pada saat yang bersamaan di manapun mereka berada. Merupakan suatu bentuk industri dari belajar dan pengajaran (Peters, 1973).
5. Suatu metode pembelajaran dimana proses pengajaran terjadi secara terpisah dari proses belajar sehingga komunikasi antara tenaga pengajar dan siswa harus difasilitasi dengan bahan cetak, media elektronik, dan media-media yang lain (Moore, 1973).
6. Suatu bentuk pendidikan yang meliputi beragam bentuk pembelajaran pada berbagai tingkat pendidikan yang terjadi tanpa adanya penyeliaan tutor secara langsung dan/atau terus-menerus terhadap siswa dalam satu lokasi yang sama, namun memerlukan suatu perencanaan, pengorganisasian, dan pemantauan dari suatu organisasi pendidikan serta penyediaan proses pembimbingan dan tutorial baik dalam bentuk langsung (*real conversation*) maupun simulasi (*simulated conversation*) (Holmberg, 1977).

#### **1. Pengertian Pendidikan Jarak Jauh Menurut Ahli**

Jika diperhatikan secara seksama, maka dari beragam definisi sistem pendidikan jarak jauh terlihat adanya persamaan maupun perbedaan. Masing-masing definisi mencerminkan hal-hal atau konsep-konsep yang menjadi landasan pemikiran masing-masing ahli. Definisi yang diberikan Peters memiliki konsep utama proses industrialisasi pendidikan, sedangkan definisi dari Moore (1973) mengemukakan *transaction distance* dan otonomi siswa sebagai konsep utama.

Sementara itu definisi dari Holmberg (1977) memiliki konsep utama otonomi siswa, komunikasi yang tidak terus-menerus (*non-contiguous*) dan *guided didactic conversation*, sedangkan Keegan (1980) lebih menekankan adanya integrasi kegiatan belajar dan mengajar sebagai konsep utama dalam batasan yang diberikan.

Beberapa orang ahli mengungkapkan pengertian pembelajaran jarak jauh, diantaranya G. Dogmen, G. Mackenzie, E. Christensen, dan P. Rigby, O. Peter, M. Moore, B. Holmeberg (Aristorahadi, 2008). Menurut Dogmen ciri-ciri pembelajaran jarak jauh adalah adanya organisasi yang mengatur cara belajar mandiri, materi pembelajaran disampaikan melalui media, dan tidak ada kontak langsung antara pengajar dengan pembelajar. Mackenzie, Christensen, dan Rigby mengatakan *pendidikan jarak jauh merupakan metode pembelajaran yang menggunakan korespondensi sebagai alat untuk berkomunikasi antara pembelajar dengan pengajar*. Salah satu bentuk pendidikan jarak jauh adalah Sekolah Korespondensi. Korespondensi merupakan metode pembelajaran menggunakan korespondensi sebagai alat untuk berkomunikasi antara pembelajar dengan pengajar. Karakteristiknya antara lain pembelajar dan pengajar bekerja secara terpisah, namun keduanya dipersatukan dengan korespondensi. Korespondensi diperlukan agar terjadi interaksi antara pembelajar dan pengajar.

Menurut mereka karakteristik pembelajaran jarak jauh adalah pembelajar dan pengajar bekerja secara terpisah, pembelajar dan pengajar dipersatukan melalui korespondensi, dan perlu adanya interaksi antara pembelajar dan pengajar. Pendidikan jarak jauh itu merupakan bentuk pendidikan yang memberikan kesempatan kepada pembelajarnya untuk belajar secara terpisah dari pengajarnya. Namun ada kemungkinan untuk acara pertemuan antara pengajar dan pembelajar hanya dilakukan kalau ada peristiwa yang istimewa atau untuk melakukan tugas-tugas tertentu saja.

Peter memberikan batasan pembelajaran jarak jauh sebagai metode penyampaian ilmu, keterampilan, dan sikap yang dipengaruhi cara-cara mengelola suatu industri. Metode seperti itu dapat disebutkan sebagai mengindustrialisasikan cara belajar dan mengajar. Sistem pendidikan jarak jauh dikembangkan dan dikelola dengan mengadakan pembagian tugas yang jelas antara yang mengembangkan, memproduksi, mendistribusikan materi pembelajaran, dan yang mengelola kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran diproduksi dalam jumlah banyak dengan menggunakan teknologi yang maju, kemudian didistribusikan kepada pengguna secara luas.

Materi pembelajaran yang diproduksi dalam jumlah banyak dengan mutu yang tinggi itu memberikan kemungkinan untuk membelajarkan pembelajar dalam jumlah banyak pula pada saat yang sama di mana pun mereka berada. Peter menambahkan cirri lainnya bahwa pendidikan jarak jauh seolah-olah dikelola seperti industri. Pendapat Peter ini ada yang mendukung, tetapi ada pula yang menolaknya. Di antara yang menolak teori industrialisasi itu adalah Baath, karena teori industrialisasi itu tidak dapat diterapkan pada pendidikan jarak jauh yang kecil, dan pendidikan jarak jauh tidak menggunakan materi pembelajaran yang diproduksi dalam jumlah besar. Karena itu pendapat Peter itu dianggap tidak dapat dimasukkan ke dalam batasan umum sistem pendidikan jarak jauh.

Batasan dari Peter ini mengandung beberapa karakteristik yaitu; *Pertama* dimanfaatkannya teknologi sebagai media yang diproduksi dalam jumlah banyak namun tetap dengan mutu yang tinggi. *Kedua*, pendidikan dapat diberikan secara massal. *Ketiga*, materi pembelajaran dirancang, dikembangkan, diproduksi, dibagikan, dan dikelola dalam kegiatan pembelajaran oleh orang yang berbeda-beda.

Moore mengajukan batasan pembelajaran jarak jauh sebagai metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk belajar secara terpisah dari kegiatan mengajar pengajar, sehingga komunikasi antara pembelajar dan pengajar harus dilakukan dengan bantuan media, seperti media cetak, elektronik, mekanis, dan peralatan lainnya. Batasan yang menonjol dari Moore itu adalah *terpisahnya pembelajar dan pengajar dalam proses pembelajaran, dan digunakannya media untuk komunikasi antara pembelajar dan pengajar.*

Sedangkan bersama Kearsly, Moore mengatakan pembelajaran jarak jauh adalah belajar yang direncanakan di tempat lain atau di luar tempatnya mengajar. Oleh karena itu, diperlukan teknik-teknik khusus dalam mendesain materi pembelajaran, teknik-teknik khusus pembelajaran, metodologi khusus komunikasi melalui berbagai media, dan penataan organisasi serta administrasi yang khusus pula.

## **2. Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Web**

Menurut Dogmen pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran yang menekankan pada cara belajar mandiri (*self study*). Belajar mandiri diorganisasikan secara sistematis dalam menyajikan materi pembelajaran, pemberian bimbingan kepada pembelajar, dan pengawasan untuk keberhasilan belajar pembelajar. Holmeberg memberikan batasan bahwa dalam pembelajaran jarak jauh pembelajar belajar tanpa mendapatkan pengawasan langsung secara terus menerus dari pengajar atau tutor yang hadir di ruang belajar atau di lingkungan tempat belajarnya. Namun pembelajar mendapatkan perencanaan, bimbingan, dan pembelajaran dari lembaga yang mengelola pendidikan jarak jauh itu. Fokus dari batasan Holmberg adalah bahwa pembelajar dan pengajar bekerja secara terpisah, dan adanya perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh sesuatu lembaga pendidikan yang mengatur pendidikan jarak jauh itu.

Mason berpendapat bahwa pendidikan pada masa yang akan datang lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan berinteraksi dan kolaborasi, bukannya gedung tempat belajar. Sedangkan Tony Bates menyatakan bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan bila digunakan secara bijak untuk pendidikan.

Teori Pembelajaran Jarak Jauh Stewart, Keagen dan Holmberg (Juhari,1990) membedakan tiga teori utama tentang pembelajaran jarak jauh yaitu teori otonomi dan belajar mandiri, industrialisasi pendidikan, dan komunikasi interaktif.

- a. Belajar mandiri, pada dasarnya sangat dipengaruhi oleh pandangan bahwa setiap individu berhak mendapat kesempatan yang sama dalam pendidikan. Proses pembelajaran hendaknya diupayakan agar dapat memberikan kebebasan dan kemandirian kepada pembelajar dalam proses belajarnya. Pembelajar bebas secara mandiri untuk menentukan atau memilih materi pembelajaran yang akan dipelajari dan bagaimana cara mempelajarinya. Jika dalam pendidikan konvensional pembelajar lebih banyak berkomunikasi dengan manusia yaitu pengajar atau pembelajar lainnya. Sedangkan dalam pendidikan jarak jauh lebih banyak berkomunikasi secara intrapersonal berupa informasi atau materi pembelajaran dalam bentuk elektronik, cetak maupun non cetak.
- b. Pembelajaran jarak jauh merupakan bentuk aktivitas belajar mengajar yang bercirikan pembagian kerja dan materi pembelajaran secara massal. Pembelajaran jarak jauh merupakan metode untuk mengajarkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan cara menerapkan dan memanfaatkan teknologi yang dapat memproduksi materi pembelajaran berkualitas secara massal sehingga dapat digunakan secara bersamaan oleh pembelajar yang tempat tinggalnya tersebar di mana-mana.

c. Pengertian belajar mandiri tidak berarti belajar sendiri. Pembelajar perlu berinteraksi dan berkomunikasi dengan komponen penyelenggara pembelajaran jarak jauh. Pendidikan merupakan konsep “guided didactic conversation” yaitu interaksi dan komunikasi yang bersifat membimbing dan mendidik pembelajar, sehingga mereka merasa nyaman untuk belajar membahas topik yang mereka minati. Untuk itu materi pembelajaran harus didesain semenarik mungkin yang menarik minat untuk dipelajari oleh pembelajar. Materi pembelajaran itu pun harus bersifat “*self-instructed*” atau belajar mandiri atau individual. Pendidikan jarak jauh mengandung pengertian pemisahan pengajar dan pembelajar (walau tidak sepenuhnya). Kemandirian pembelajar diharapkan relatif lebih tinggi daripada kemandirian pembelajar pendidikan konvensional dan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif.

Bentuk Pembelajaran Jarak Jauh Online Pembelajaran jarak jauh ada beberapa bentuk, antara lain:

- 1) Program pendidikan mandiri
- 2) Program tatap muka diadakan di beberapa tempat pada waktu yang telah ditentukan. Informasi pendidikan tetap disampaikan, dengan/ tanpa interaksi dari pembelajar.
- 3) Program tidak terikat pada jadwal pertemuan, di satu tempat. Pembelajaran jarak jauh didasarkan pada dasar pemikiran bahwa pembelajar adalah pusat proses pembelajaran, bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri, dan berusaha sendiri di tempat mereka sendiri.
- 4) Pembelajaran jarak jauh dengan e-learning, yaitu pembelajaran online berbasis teknologi informasi via internet. Sistem pembelajaran ini dapat dilengkapi dengan modul atau buku-buku pelengkap.

- 5) Pembelajaran jarak jauh di perguruan tinggi yang diatur dalam KEPMEN 107/U/2001. harus mendapat izin dari Dikti Dalam pasal 2 disebutkan, Tujuan penyelenggaraan program pendidikan tinggi jarak jauh adalah terwujudnya tujuan pendidikan tinggi serta terciptanya kesempatan mengikuti pendidikan tinggi. Kemudian dalam pasal 4 ayat 2 dinyatakan bahwa “Sudah mempunyai izin penyelenggaraan program studi secara tatap muka dalam bidang studi yang sama dan telah diakreditasi oleh Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN - PT) dengan nilai A atau U (Unggulan)”. Dalam point j dinyatakan: Bekerja sama dengan perguruan tinggi lain yang sudah mempunyai izin penyelenggaraan program studi yang sama untuk memfasilitasi kegiatan pengembangan program dan materi pembelajaran, pemberian layanan bantuan belajar, layanan perpustakaan dan pelaksanaan praktikum dan pemantapan pengalaman lapangan, serta penyelenggaraan evaluasi hasil belajar secara jarak jauh”. Jardiknas mendukung model pembelajaran jarak jauh, yaitu jejaring media informasi menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang diadakan oleh Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) yang menghubungkan sekolah-sekolah di seluruh wilayah nusantara Indonesia.

Setiap jenis pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda satu dengan yang lainnya. Hernawan (2007: 22-34) menjelaskan karakteristik media pembelajaran menurut jenisnya, yaitu:

- a. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat.
- b. Media audio adalah media yang hanya dapat didengar.
- c. Media audio visual merupakan kombinasi audio visual atau biasa disebut media pandang dengar.

Sementara itu Asyhar (2011: 53-57) mengungkapkan karakteristik media pembelajaran sebagai berikut.

1. Media visual, media yang di dalamnya terdapat unsur-unsur yang terdiri dari garis, bentuk warna dan tekstur.
2. Media audio, merupakan media yang isi pesannya hanya diterima melalui indra pendengar.
3. Media audio visual, media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio).
4. Multimedia, media yang melibatkan beberapa jenis media untuk merangsang semua indra dalam satu kegiatan pembelajaran.

Pengelompokan jenis-jenis media pembelajaran juga diungkapkan oleh Ashar (2011: 44-45) yaitu:

1. Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
2. Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya tape recorder, dan radio.
3. Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.

### **3. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi (Kemp dan Dayton dalam Arsyad, 2011: 19).

Fungsi dari media pembelajaran juga diungkapkan oleh Asyhar (2011: 29-35) bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dijelaskan sebagai berikut.

- a. Media sebagai sumber belajar, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.
- b. Fungsi semantik, melalui media dapat menambah perbendaharaan kata atau istilah.

- c. Fungsi manipulatif, adalah kemampuan suatu benda dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya.
- d. Fungsi fiksatif, adalah kemampuan media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lampau.
- e. Fungsi distributive, bahwa dalam sekali penggunaan suatu materi, objek atau kejadian dapat diikuti siswa dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas.
- f. Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan fungsi motivasi.
- g. Fungsi sosio kultural, penggunaan media dapat mengatasi hambatan sosial kultural antarsiswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi di antaranya (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi. Fungsi dari media pembelajaran dapat mendukung pelaksanaan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **4. Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum manfaat praktis media dalam proses pembelajaran disampaikan oleh Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2011: 24-25) adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak

kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Sementara itu Daryanto (2010: 40) mengungkapkan bahwa media pembelajaran bermanfaat sebagai berikut.

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar. Memungkinkan anak dapat belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
4. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
5. Dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
6. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar akan lebih menarik.

Setiap jenis pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda satu dengan yang lainnya. Hernawan (2007: 22-34) menjelaskan karakteristik media pembelajaran menurut jenisnya, yaitu:

- a. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat.
- b. Media audio adalah media yang hanya dapat didengar.
- c. Media audio visual merupakan kombinasi audio visual atau biasa disebut media pandang dengar.

Sementara itu Asyhar (2011: 53-57) mengungkapkan karakteristik media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Media visual, media yang di dalamnya terdapat unsur-unsur yang terdiri dari garis, bentuk warna dan tekstur.
- b. Media audio, merupakan media yang isi pesannya hanya diterima melalui indra pendengar.
- c. Media audio visual, media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio).
- d. Multimedia, media yang melibatkan beberapa jenis media untuk merangsang semua indra dalam satu kegiatan pembelajaran.

Pengelompokan jenis-jenis media pembelajaran juga diungkapkan oleh Ashar (2011: 44-45) yaitu:

- a. Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
- b. Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya tape recorder, dan radio.
- c. Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.

# BAB V

## TRANSFORMASI PENDIDIKAN

### A. PENGERTIAN TRANSFORMASI

Perubahan sosial dialami oleh setiap masyarakat. Perubahan sosial dapat meliputi semua segi kehidupan masyarakat, yaitu perubahan dalam cara berpikir dan berinteraksi dengan sesama warga menjadi semakin rasional; perubahan dalam sikap dan orientasi kehidupan ekonomi menjadi makin komersial; perubahan tata cara kerja sehari-hari yang makin ditandai dengan pembagian kerja pada spesialisasi kegiatan yang makin tajam; Perubahan dalam kelembagaan dan kepemimpinan masyarakat yang makin demokratis; perubahan dalam tata cara dan alat-alat kegiatan yang makin modern dan efisien, dan lain-lainnya.<sup>19</sup>

Perubahan seperti ini terjadi pada seluruh sektor kehidupan dalam masyarakat yang sedang berubah dan berkembang. Berbagai teori perubahan sosial yang menjadi dasar keilmuan seperti teori Unilinier theories of evolution memandang bahwa manusia dan masyarakat mengalami perkembangan sesuai dengan tahap-tahap tertentu, bermula dari bentuk yang sederhana. Pelopor-pelopor teori ini adalah August Comte, Herbert Spencer, Pitirim A.Sorokin. teori Universal theory of evolution memandang bahwa perkembangan masyarakat tidaklah perlu melalui tahap-tahap tertentu yang tetap. Teori ini mengemukakan bahwa kebudayaan manusia telah mengikuti suatu garis evolusi yang tertentu. Prinsip-prinsip ini banyak diuraikan Herbert Spencer.

Secara terminologi (istilah) kata transformasi memiliki multiinterpretasi. Keberagaman tersebut dikarenakan berbedanya sudut pandang dan kajian. Sebagai bahan kajian disodorkan beberapa pendapat dan pandangan para pakar.

---

<sup>19</sup> Abd. Rasyid Masri, Sosiologi: Konsep dan Asumsi Dasar Teori Utama sosiologi (Makassar; Alauddin Press, 2009), h. 87

Pengertian mengenai istilah transformasi sebagaimana yang diungkapkan Dawam Raharjo, Pertama, Transformasi berkaitan dengan pengertian yang menyangkut perubahan mendasar berskala besar dalam masyarakat dunia, yang beralih dari tahap masyarakat industri menjadi masyarakat informasi. Kedua pengertian tentang terjadinya transformasi itu timbul dari kajian historis, yang menyimpulkan bahwa selama kurang lebih dua atau tiga abad terakhir telah terjadi perubahan fundamental dari masyarakat agraris-tradisional ke masyarakat industrial modern.

Sedangkan perkataan “sosial” adalah berkenaan dengan masyarakat.<sup>20</sup> Jadi transformasi sosial dapat dipahami sebagai perubahan-perubahan yang terjadi dalam suatu masyarakat. Masyarakat dapat dipahami sebagai kesatuan sosial yang tergabung dalam bentuk bagian-bagian dalam sebuah masyarakat maupun dalam suatu paham yang disebut dengan lingkungan sosial, pergaulan hidup manusia.<sup>21</sup>

Transformasi sosial dapat mengandung arti proses perubahan atau pembaharuan struktur sosial, sedangkan di pihak lain menegandung makna proses perubahan atau pembaharuan nilai. Menurut Macionis, sebagaimana dikutip oleh Piotr Sztompka menyatakan bahwa perubahan sosial adalah transformasi dalam organisasi masyarakat, dalam pola pikir dan dalam perilaku pada waktu tertentu.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Cet. III; Jakarta: Balai Pustaka, 1990), h. 855-28. Lihat A. Lysen, *Individu and Gemeenschap*, dialih bahasan dengan judul *Individu dan Masyarakat* (Cet. Ke-19; Bandung: Sumur Bandung, 1981), h. 14-15.

<sup>21</sup> A. Lysen, *Individu and Gemeenschap*, dialih bahasan dengan judul *Individu dan Masyarakat* (Cet. Ke-19; Bandung: Sumur Bandung, 1981), h. 14-15.

<sup>22</sup> Piotr Sztompka, *Sosiologi Perubahan Sosial*, Ed. I (Cet. VI; Jakarta: Prenada, 2011), h. 5

## B. PENGERTIAN DIGITAL

Digital adalah penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1, atau off dan on (bilangan Biner atau disebut juga dengan istilah Binary Digit). Pendapat lain menyebutkan definisi digital adalah suatu sinyal atau data yang dinyatakan dalam serangkaian angka 0 dan 1, dan umumnya diwakili oleh nilai-nilai kuantitas fisik, seperti tegangan atau polarisasi magnetik.

Digital menggambarkan teknologi elektronik yang menghasilkan, menyimpan, dan memproses data dalam dua kondisi: positif dan non-positif. Positif dinyatakan atau diwakili oleh angka 1 dan non-positif oleh angka 0. Dengan demikian, data yang dikirimkan atau disimpan dengan teknologi digital dinyatakan sebagai string 0 dan 1. Masing-masing digit status ini disebut sebagai bit (dan serangkaian bit yang dapat ditangani komputer secara individual sebagai grup adalah byte).

Sebelum ditemukannya teknologi digital, transmisi elektronik terbatas pada teknologi analog, yang menyampaikan data dalam bentuk sinyal elektronik dari berbagai frekuensi atau amplitudo yang ditambahkan ke gelombang pembawa frekuensi tertentu. Siaran dan transmisi telepon secara konvensional menggunakan teknologi analog.

Teknologi digital utamanya digunakan pada media komunikasi terbaru, seperti satelit dan transmisi serat optik (fiber optik). Sebagai contoh, modem digunakan untuk mengubah informasi digital pada komputer menjadi sinyal analog untuk saluran telepon dan untuk mengubah sinyal telepon analog menjadi informasi digital pada sebuah komputer.<sup>23</sup> Secara etimologis, istilah digital tersebut berasal dari bahasa Yunani, yakni *Digitus* yang artinya jari jemari tangan atau juga kaki manusia yang jumlah itu 10. Dalam hal ini, nilai 10 tersebut terdiri dari 2 radix, yakni 1 serta 0. Itulah asal mulanya dari penggunaan istilah digital di dalam sistem bilangan biner.

---

<sup>23</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Digital>

Digital atau juga lebih sering dikenal dengan istilah digitalisasi merupakan suatu bentuk perubahan dari teknologi mekanik serta elektronik analog itu ke teknologi digital. Digitalisasi tersebut sudah terjadi dari mulai tahun 1980 serta masih berlanjut sampai pada saat ini. Era digital tersebut kemudian muncul disebabkan oleh karena adanya revolusi yang mulanya dipicu oleh sebuah generasi remaja yang lahir ditahun 80-an. Kehadiran digitalisasi tersebut kemudian menjadi awal era informasi digital atau pun juga perkembangan teknologi yang lebih modern.

Digital ini bentuk modernisasi atau juga pembaharuan dari penggunaan teknologi yangmana sering dikaitkan dengan kemunculan internet serta juga komputer. Yang mana segala hal tersebut bisa atau dapat dikerjakan dengan melalui suatu peralatan canggih tersebut untuk memudahkan urusan atau kegiatan masyarakat. Oleh karena adanya revolusi dari digital tersebutlah yang mendorong cara pandang dari seseorang di dalam menjalani kehidupan yang sangat canggih saat ini. Dengan adanya kemajuan serta perkembangan di bidang teknologi tentunya kemudian akan membuat perubahan besar di seluruh dunia. Mulai dari membantu dalam mempermudah segala macam kepentingan sampai pada membuat masalah disebabkan karena tidak dapat atau bisa menggunakan fasilitas yang semakin canggih itu dengan benar. Tentunya era digitalisasi saat ini kemudian bukanlah sesuatu yang terjadi dengan secara instan.

### C. PENGERTIAN TRANSFORMASI PENDIDIKAN

Menurut Hilda Taba dalam Mahmud Arif<sup>24</sup> secara luas pendidikan adalah bagian dari “rekayasa sosial” yang secara sengaja dan sistematis berlangsung dalam sebuah kurun waktu tertentu sehingga ia tidak hanya berarti interaksi tatap muka (*face to face*) antara guru dan murid dalam lingkungan kelas. Pendidikan merupakan inti dari proses “pembudayaan” yang

---

<sup>24</sup> Mahmud Arif.2008. Pendidikan Islam Transformatif. Yogyakarta: LkiS, h. 18

berlangsung di tengah-tengah kehidupan masyarakat, di mana terkandung di dalamnya proses pengembangan potensi, pewarisan budaya, dan perpaduan antar keduanya. Dapat dipahami bahwa melalui pendidikan akan dapat mempengaruhi perilaku keseharian masyarakat yang sudah terkena dampak dari globalisasi. Bagaimana bertindak dan bersikap dalam lingkungannya, sehingga dapat sejajar dengan bangsa lain, dalam hal ini dapat melalui transformasi pendidikan.

Transformasi dalam ensiklopedi umum merupakan istilah ilmu eksakta yang kemudian diintrodusir ke dalam ilmu sosial dan humaniora, yang memiliki maksud perubahan bentuk dan secara lebih rinci memiliki arti perubahan fisik maupun nonfisik (bentuk, rupa, sifat, dan sebagainya). Selain itu pengertian transformasi menurut bahasa dalam ensiklopedi nasional Indonesia memiliki pengertian, perubahan menyeluruh dalam bentuk, rupa, sifat, watak, dan sebagainya, dalam hubungan timbal balik sebagai individu-individu maupun kelompok-kelompok. Pendapat Mezirow<sup>25</sup> dalam Arif Unwanullah menjelaskan konsep transformasi sebagai berikut: *... the concept of transformative learning which he defines as "the process by which we transform our takenforgranted frames of reference"*). Kemudian lebih lanjut dikatakan bahwa *He asserts that transformation takes place through a process of critical reflection that is facilitated by open dialogue in a safe setting. In conjunction with this reflection and dialogue, Transformation Theory's focus is on how we learn to negotiate and act on our own purposes, values, feelings, and meanings rather than those we have uncritically assimilated from others Mezirow*. Yang berarti bahwa konsep pembelajaran transformatif didefinisikan sebagai proses di mana kita mengubah bingkai acuan. Dia menegaskan bahwa transformasi berlangsung melalui proses refleksi kritis yang difasilitasi oleh dialog terbuka dalam suasana yang aman. Dalam hubungannya

---

<sup>25</sup> Unwanullah, Arif. 2012. Transformasi Pendidikan untuk Mengatasi Konflik Masyarakat dalam Perspektif Multikultural. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi. Vol 1, No 1, Juni 2012. H. 6-7

dengan refleksi dan dialog maka fokus teori transformasi adalah pada bagaimana kita belajar untuk bernegosiasi dan bertindak pada tujuan kita sendiri, nilai-nilai, perasaan, dan makna yang kita miliki secara kritis yang diasimilasikan dari dan pada orang lain.

Pendidikan untuk transformasi seperti dikutip dalam Naif<sup>26</sup> merupakan *mainstream* aliran pendidikan berhaluan *Freirean* (Paulo Freire). Teori yang dikemukakan oleh Paulo Freire sering menjadi sebuah wacana dialogis untuk menyelesaikan kebekuan dalam pendidikan. Salah satu teorinya dalam pendidikan yang paling terkenal adalah bahwa pendidikan untuk memanusiakan manusia (humanisasi). Teori ini lebih condong ke arah filosofi eksistensialisme yang berusaha menggagas konsep manusia dan seluk beluk persoalan yang melingkupinya. Aliran pendidikan ini menggugat kemapanan pendidikan yang dianggap stagnan tanpa memberikan arti dan perubahan yang signifikan bagi realitas yang dihadapi manusia.

Berkaitan dengan pendidikan bagi anak manusia dalam menjalani proses untuk “menjadi” manusia ini, tentu pendidikan tidak bisa dilepaskan dari persoalan sosial yang sedang terjadi. Pendidikan yang hanya membekali peserta didik dengan pengetahuan yang tidak mencerahkan terkait kehidupan sosial atau justru malah membuat kemanusiaan tertindas secara sosial semestinya ditinggalkan. Inilah hal penting dari pendidikan sebagai proses yang membebaskan. Sebuah proses pendidikan yang meninggalkan cara dan aktivitas yang sesungguhnya justru dehumanisasi menuju cara dan aktivitas pendidikan yang penuh dengan proses humanisasi.

Dengan menjadikan pendidikan sebagai cara dan aktivitas yang penuh dengan proses humanisasi, hal ini sesungguhnya telah menjadikan pendidikan sebagai sebuah

---

<sup>26</sup> Naif Adnan, 2015. Pendidikan Sebagai Transformasi Sosial [http : // naifadnan .blogspot .com/2009/08/pendidikansebagai-transformasi-sosial.html](http://naifadnan.blogspot.com/2009/08/pendidikansebagai-transformasi-sosial.html) diunduh tanggal 1 Juli 2020.

proses transformasi sosial menuju perubahan ke arah kemajuan di tengah masyarakat. Proses pendidikan ini ditandai dengan adanya peralihan situasi dari: teologi tradisional menuju teologi pembebasan, proses yang tidak mengenal dialog menuju hubungan yang penuh dialogis, kehidupan masyarakat yang tertutup menuju kehidupan masyarakat yang terbuka, dan masyarakat yang jauh dari pengetahuan menuju masyarakat yang sadar serta membutuhkan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, pendidikan merupakan suatu sarana untuk memproduksi kesadaran dalam rangka mengembalikan manusia kepada hakikat kemanusiaannya. Selain itu melalui pendidikan sebagai kunci keberhasilan dalam menghadapi globalisasi.

Berkaitan dengan pendidikan sebagai sarana untuk memproduksi kesadaran untuk mengembalikan manusia kepada hakikat kemanusiaannya, maka pendidikan harus bisa berperan membangkitkan kesadaran kritis para peserta didik. Ini adalah sebagai prasyarat penting menuju pembebasan dalam era global dimana yang tidak dapat bersaing akan semakin tertindas. Terkait dengan masalah ini, salah satu tugas penting pendidikan adalah melakukan refleksi kritis terhadap sistem dan ideologi yang dominan dan menguasai masyarakat pada umumnya. Refleksi kritis ini dilakukan dalam rangka untuk memikirkan sistem alternatif ke arah perubahan sosial menuju kehidupan masyarakat yang berkeadilan.

#### **D. PENGERTIAN GAYA BELAJAR**

Gaya belajar merupakan salah satu yang dimiliki oleh setiap individu dalam menyerap, mengatur, dan mengolah informasi yang diterima. Gaya belajar yang sesuai adalah kunci keberhasilan siswa dalam belajar. Penggunaan gaya belajar yang dibatasi hanya dalam satu gaya, terutama yang bersifat verbal atau auditorial, tentunya dapat menyebabkan banyak perbedaan dalam menyerap informasi. Oleh karena itu dalam kegiatan belajar, siswa harus dibantu dan diarahkan untuk

mengenali gaya belajar yang sesuai dengan dirinya sendiri agar hasil belajar bisa maksimal.<sup>27</sup>

Menurut Bobbi De Porter dan Mike Hernacki dalam bukunya yang berjudul "Quantum learning membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan" dijelaskan bahwa Gaya belajar adalah kata kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, disekolah, dan dalam situasi-situasi antar pribadi. Ketika anda menyadari bagaimana anda dan orang lain menyerap dan mengolah informs, anda dapat menjadikan belajar dan berkomunikasi lebih mudah dengan gaya anda sendiri.<sup>28</sup>

Menurut Hamzah B. Uno dalam bukunya yang berjudul "Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran" Gaya Belajar adalah "kemampuan seseorang untuk memahami dan menyerap pelajaran sudah pasti berbeda tingkatnya ada yang cepat sedang dan ada pula yang sangat lambat."<sup>29</sup> Oleh karena itu mereka sering kali harus menempuh cara berbeda untuk bisa memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama. Sebagian mahasiswa lebih suka guru mereka mengajar dengan cara menuliskan segalanya dipapan tulis dengan begitu mereka bisa membaca untuk kemudian mencoba memahaminya, sebagian siswa lain lebih suka guru mereka mengajar dengan cara menyampaikan secara lisan dan mereka mendengarkan penjelasannya untuk bisa memahaminya. Sementara itu, ada siswa yang lebih suka membentuk kelompok kecil untuk mendiskusikan pertanyaan yang menyangkut pelajaran tersebut.

Menurut Nasution dalam bukunya Berbagai Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar "Gaya Belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang murid dalam

---

<sup>27</sup> Bire, dkk. 2014. " Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa". Jurnal Kependidikan, Vol.44 November, hal. 168-174.

<sup>28</sup> Bobby De Porter dan Mike Hemacki, Quantum Learning nyaman dan menyenangkan (Bandung: Kaifa, 2011), hal. 110-111.

<sup>29</sup> Hamzah B. Uno, Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajar, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 180.

menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berfikir dan memecahkan soal.<sup>30</sup> Sedangkan menurut Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi dalam bukunya *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*: “bahwa hasil riset menunjukkan bahwa murid yang belajar dengan menggunakan gaya belajar yang dominan saat mengerjakan tes, akan mencapai nilai yang jauh lebih tinggi dibandingkan jika mereka belajar dengan cara yang tidak sejalan dengan gaya belajar mereka.<sup>31</sup>

Menurut Hintzman dalam bukunya *Alex Sobur* yang berjudul *psikologi umum* berpendapat belajar ialah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme disebabkan pengalaman tersebut yang bisa memengaruhi tingkahlaku organism.<sup>32</sup> Dapat diartikan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam setiap individu masing-masing dari pengalaman dan tingkahlakunya.

Beberapa definisi gaya belajar diatas dapat disimpulkan bahwa Setiap manusia yang lahir ke dunia ini selalu berbeda satu sama lainnya. Baik bentuk fisik, tingkah laku, sifat, maupun berbagai kebiasaan lainnya. Tidak ada satupun manusia yang memiliki bentuk fisik, tingkah laku dan sifat yang sama walaupun kembar sekalipun. Suatu hal yang perlu kita ketahui bersama adalah bahwa setiap manusia memiliki cara menyerap dan mengolah informasi yang diterimanya dengan cara yang berbeda satu sama lainnya. Ini sangat tergantung pada gaya belajarnya. “Seperti yang dijelaskan oleh Hamzah B. Uno, “bahwa pepatah mengatakan lain ladang, lain ikannya. Lain orang, lain pula gaya belajarnya. Peribahasa tersebut memang pas untuk menjelaskan fenomena bahwa tak semua orang punya gaya belajar yang sama. Termasuk apabila

---

<sup>30</sup> Nasution, *Berbagai Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), hal. 94

<sup>31</sup> Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2008), hlm. 1.

<sup>32</sup> Alex Sobur, *Psikologi Umum*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm 217.

mereka bersekolah disekolah yang sama atau bahkan duduk dikelas yang sama".<sup>33</sup>

Setiap siswa memiliki karakteristik gaya belajar masing-masing menurut De Potter dalam bukunya Tutik Rachmawati dan Daryanto yang berjudul Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik terdapat 3 modalitas (tipe) dalam gaya belajar yaitu Visual, Auditori dan Kinestetik. Pelajar visual belajar melalui apa yang mereka lihat. Auditori belajar dengan cara mendengar dan kinestetik belajar lewat gerak dan menyentuh.<sup>34</sup> Dalam kenyataannya, setiap orang memiliki ketiga gaya belajar tersebut, tetapi kebanyakan orang cenderung hanya menggunakan salah satu dari ketiga gaya tersebut yang lebih mendominasi.

#### 1. Gaya belajar visual

Peserta didik yang bergaya belajar visual dapat dilihat dari ciri-ciri utama yaitu menggunakan modalitas belajar dengan kekuatan indra mata. Siswa yang memiliki gaya belajar visual lebih mudah mengingat apa yang mereka lihat, seperti bahasa tubuh atau ekspresi muka gurunya, diagram, buku pelajaran bergambar atau video, sehingga mereka bisa mengerti dengan baik mengenai posisi atau local, bentuk, angka, dan warna. Ciri-ciri siswa yang mempunyai gaya belajar visual cenderung rapi dan tertur, bicara agak cepat, mementingkan penampilan dalam perpakaian/presentasi, tidak mudah terganggu dengan keributan, lebih mengingat kata dengan melihat susunan huruf pada kata, tetapi mereka sulit menerima instruksi verbal.

Ketajaman visual, lebih menonjol pada sebagian orang, sangat kuat dalam diri seseorang. penyebabnya adalah "di dalam otak terdapat lebih banyak perangkat yang berfungsi untuk memproses informasi visual dari pada

---

<sup>33</sup> Uno, Orientasi baru, ... hal. 180.

<sup>34</sup> Rachmawati, Teori Belajar, ... hal. 17.

semua indera lain".<sup>35</sup> Sedangkan menurut objeknya "masalah dalam penglihatan digolongkan menjadi tiga golongan, yaitu yang pertama, melihat bentuk, kedua melihat dalam dan yang ketiga melihat warna".<sup>36</sup> Diartikan bahwa siswa lebih cepat mencerna ketika informasi yang berbentuk gambar, warna, dan bentuk seni lainnya ditangkap dengan indera mata dan disimpan di dalam otak dan akan lebih sering diingat.

Menurut De Porter dan Hernacki menjelaskan bahwa orang bergaya belajar visual lebih dekat dengan ciri seperti lebih suka mencoret-coret ketika berbicara di telepon, berbicara dengan cepat, dan lebih suka melihat peta dari pada mendengar penjelasan.<sup>37</sup> Umumnya orang yang bergaya visual dalam menyerap informasi menerangkan strategi visual yang kuat dengan gambar dan ungkapan yang berciri visual.

## 2. Gaya Belajar Auditorial

Gaya belajar auditorial adalah gaya belajar yang mengandalkan pada pendengaran untuk bisa memahami dan mengingatnya karakteristik model belajar seperti ini benar-benar menempatkan pendengaran sebagai alat utama menyerap informasi atau pengetahuan. Artinya, kita harus mendengarkan terlebih dahulu baru kemudian bisa mengingat dan memahami informasi yang diperoleh. Siswa yang mempunyai gaya belajar ini adalah semua informasi hanya bisa diserap melalui pendengaran, kedua memiliki kesulitan untuk menyerap informasi dalam bentuk lisan secara langsung, ketiga memiliki kesulitan menulis ataupun membaca.<sup>38</sup>

---

<sup>35</sup> Dave Meier, terjemahan Rahmani Astuti, *The Accelerated Learning Handbook*, (Bandung: Kaifa, 2002), hal. 97.

<sup>36</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 20.

<sup>37</sup> Rahmawati, *Teori Belajar*,... hal. 18.

<sup>38</sup> Uno, *Orientasi Baru...*, hal. 182.

Peserta didik yang bergaya belajar auditorial dapat dikenali dengan ciricirinya yang lebih banyak menggunakan modalitas belajar dengan kekuatan indera pendengaran yakni telinga. De Porter dan Hernacki dalam bukunya Tutik Rachmawati dan Daryono yang berjudul *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik* dijelaskan bahwa “orang bergaya belajar auditorial lebih dekat dengan ciri seperti lebih suka berbicara sendiri, lebih menyukai ceramah atau seminar dari pada membaca buku, dan atau lebih suka berbicara dari pada menulis. Kata-kata khas yang digunakan oleh auditorial dalam pembicaraan tidak jauh dari ungkapan “aku mendengar apa yang kau katakan” dan kecepatan bicaranya sedang dalam menyerap informasi umumnya orang bergaya belajar auditorial menerapkan strategi pendengaran yang kuat dengan suara dan ungkapan yang berciri pendengaran.<sup>39</sup>

### 3. Gaya Belajar Kinestetik

Sebagai yang dijelaskan oleh De Porter dan Hernacki dalam bukunya Rachmawati dan Daryanto *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang mendidik*: “bahwa orang yang bergaya belajar kinestetik lebih dekat dengan ciri seperti saat berpikir lebih baik ketika bergerak atau berjalan, lebih menggerakkan anggota tubuh ketika bicara dan merasa sulit untuk duduk diam. Umumnya orang bergaya belajar kinestetik dalam menyerap informasi menerapkan strategi fisik dan ekspresi yang berciri fisik”.<sup>40</sup>

Siswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik cara membaca dan mendengarkannya salahsatu kegiatan yang membosankan. Memberi instruksi yang diberikan secara tertulis maupun lisan seringkali mudah dilupakan, karena mereka cenderung lebih memahami tugasnya jika mereka mencobanya secara langsung.

---

<sup>39</sup> Rachmawati, *Teori Belajar...*, hal. 18

<sup>40</sup> Rachmawati, *Teori Belajar...*, hal. 19

# BAB VI

## MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

### A. PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

Perkembangan dunia pendidikan menuntut dikembangkannya berbagai pendekatan pembelajaran. Hal ini seiring dengan perkembangan psikologi peserta didik, dinamika sosial, perubahan sistem pendidikan.<sup>41</sup> Pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu indikasi sekolah bermutu. Sekolah bermutu perlu adanya capaian tujuan berdasarkan kebijakan yang telah ditetapkan, tetapi terdapat berbagai metode dan informasi yang berbeda dalam mencapainya.<sup>42</sup> Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Misalnya, video musik adalah bentuk multimedia karena informasi menggunakan audio/suara dan video.

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu.<sup>43</sup>

Penggunaan multimedia dalam pendidikan mempunyai beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Diantara keistimewaan itu adalah:<sup>44</sup> 1) Multimedia dalam pendidikan berbasis computer. 2) Multimedia mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video dan animasi) dalam satu program secara digital. 3)

---

<sup>41</sup> M. Musfiqon. Nurdyansyah. N. Pendekatan Pembelajaran Saintifik. (Sidoarjo : nizamia learning center. 2015), hal. 41

<sup>42</sup> Nurdyansyah. N. & Andiek Widodo. Manajemen sekolah berbasis ICT. (Sidoarjo : nizamia learning center. 2015), 8.

<sup>43</sup> Munir, Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan, (Bandung : alfabeta, 2012), 25

<sup>44</sup> Munir, Multimedia konsep....., 28

Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik. 4) Multimedia memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.<sup>45</sup>

Dalam penggunaan media apabila seorang peserta didik faham dan terampil maka aktivitas akan berjalan dengan baik dan berhasil menguasai materi pembelajaran. Akan tetapi multimedia pembelajaran bukan satu-satunya penentu keberhasilan belajar. Faktor lain penentu keberhasilan proses belajar diantaranya motivasi peserta didik, keadaan sosial, ekonomi dan pendidikan keluarga, situasi pada saat proses belajar, kurikulum dan pendidik.<sup>46</sup>

Jika proses belajar dilakukan hanya menggunakan satu media, maka rangsangan yang diperlukan untuk belajar sangat terbatas. Suatu proses belajar seharusnya menggunakan multimedia gabungan seperti audio dan visual. Agar rangsangan yang diperlukan untuk belajar menjadi lengkap. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan multimedia akan memberikan kelebihan dalam pencapaian proses belajar peserta didik.<sup>47</sup>

Multimedia dalam proses belajar mengajar bertujuan membantu pendidik dalam menjelaskan materi yang sulit. Pemanfaatan teknologi multimedia dapat membangkitkan motivasi belajar serta menjadikan pembelajaran lebih menarik. Teknologi multimedia sangat efisien dalam segi waktu bagi pendidik karena tanpa harus menyuruh peserta didik mencatat materi, cukup dengan menyalin file materi yang telah disampaikan.<sup>48</sup>

---

<sup>45</sup> Ibid.,

<sup>46</sup> Nana Sudjana, Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algendindo

<sup>47</sup> Suhirman, "pembelajaran berbasis multimedia" 2010. Dalam Munir. *Pembelajaran jarak jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Bandung: Alfabeta, 2009), 233

<sup>48</sup> Ibid.,

## **B. PERANGKAT MULTIMEDIA PEMBELAJARAN**

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. (wikipedia). Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia Game. Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri.

Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem e-learning. Alat multimedia saat ini tidak hanya menggunakan komputer saja. Alat komunikasi seperti HP pun sudah menjadi sebuah perangkat multimedia yang semakin canggih. Dengan menggunakan HP yang terbaru kita bisa menggunakan fasilitas teleconference, menonton TV, mengakses internet dan berbagai fasilitas wireless (koneksi tanpa kabel) lainnya.

Selain HP atau ponsel, Camera Digital saat ini juga sudah berfungsi sebagai perangkat multimedia yang dapat menyajikan suara, teks, animasi walaupun belum dapat mengakses internet.

### **1. Perangkat lunak / Aplikasi Multimedia.**

Perangkat lunak ini digunakan untuk menjalankan fungsi multimedia pada komputer. Contoh perangkat lunak untuk multimedia adalah Windows media player yang dapat digunakan untuk menjalankan CD atau DVD pada komputer kita.

**a. CD/DVD ROM**



Digunakan untuk memutar berbagai jenis CD, VCD dan DVD.

**b. Sound Card**



Sound card (kartu suara) adalah perangkat yang terhubung pada papan induk (motherboard) yang berfungsi sebagai alat untuk mengolah dan mnegontrol suara, baik suara yang masuk (merekam) dan suara yang keluar melalui speaker. Hal ini dimungkinkan karena pada sound card terdapat masukan (Line in, Mic dan MIDI) serta keluaran (line out/speaker out).

**c. Kartu grafis (Graphic Card / Display Adapter)**



Kartu grafis merupakan perangkat yang terhubung langsung di papan induk komputer yang berfungsi untuk mengolah citra (gambar) agar mempunyai kualitas yang baik. Saat ini kartu grafis yang sering digunakan adalah kartu grafis yang menggunakan teknologi AGP (Accelerated Graphics Port).

**d. TV Tuner**



TV Tuner merupakan perangkat yang memungkinkan komputer untuk menangkap siaran televisi dan menampilkannya pada layar monitor. TV Tuner biasanya berupa kartu (card) yang dipasang pada card expansion. Tapi ada juga TV Tuner External yang dipasang di luar komputer, bahkan bisa langsung dihubungkan ke monitor.

### e. Speaker



Speaker (pengeras suara) merupakan perangkat output untuk menghasilkan suara. Contohnya headset.

## 2. Perangkat Keras Multimedia

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk multimedia dapat dikelompokkan menjadi lima, yaitu perangkat konektor, input, output, penyimpanan dan perangkat komunikasi

### a. Perangkat konektor

Diantara beberapa perangkat komputer, monitor, hardisk, video proyektor, speaker dan perangkat-perangkat lain, terdapat terdapat kabel-kabel yang menghubungkan. Kecepatan transfer data perangkat konektor yang digunakan akan menentukan kecepatan pengiriman content multimedia. Beberapa perangkat konektor yang biasa digunakan adalah :

#### 1) Small computer system interface (SCSI)

SCSI merupakan perangkat standar untuk penghubung secara fisik dan pertukaran data antara komputer dan peripheral. Standar SCSI mendefinisikan perintah, protokol, serta antarmuka elektrik dan optic. SCSI biasa digunakan untuk hard disk.

#### 2) Media control interface (MCI)

MCI merupakan perpanjangan dari API untuk mengendalikan peripheral multimedia yang terhubung dengan computer. MCI terdiri dari empat

bagian, yaitu AVI video, CD audio, sequencer dan wave audio.

3) Intergrated drive electronic (IDE)

Antarmuka IDE merupakan standard untuk media penyimpan yang terhubung ke komputer.

4) Universal serial bus (USB)

USB merupakan standard bus serial untuk menghubungkan beberapa perangkat. USB di desain untuk memungkinkan berbagai peripheral terhubung menggunakan sebuah soket antarmuka standard dan memiliki kemampuan plug and play, artinya perangkat dapat dipasang dan dilepas tanpa harus mematikan komputer terlebih dahulu.

5) High-definition multimedia interface (HDMI)

HDMI adalah sebuah standard koneksi digital yang dirancang untuk menampilkan gambar dan suara resolusi tinggi. Kelebihannya adalah, kabel HDMI dapat menampilkan gambar Full-HD, Surround Sound, control signal, bahkan data Ethernet, hanya dengan satu kabel.

b. Perangkat input

Perangkat input adalah perangkat yang berfungsi untuk mentransformasi informasi dari dunia luar untuk diolah oleh komputer. Perangkat input biasanya dikendalikan secara langsung oleh pengguna. Beberapa perangkat input tersebut antara lain :

- 1) Keyboard
- 2) Perangkat pointing (mouse, touchpad, touchscreen, trackball, lightpen)
- 3) Perangkat input gambar dan video (scanner, webcam)
- 4) Perangkat input audio (microphone)

c. Perangkat output

Perangkat output adalah perangkat yang digunakan untuk mengkomunikasikan hasil pengolahan data dari komputer kepada pengguna. Perangkat output antara lain speaker, amplifier, monitor, proyektor, printer.

d. Perangkat penyimpan

Perangkat penyimpan adalah perangkat untuk merekam atau menyimpan informasi (data). Perangkat penyimpan dapat digunakan untuk menahan maupun memproses data. Beberapa perangkat penyimpan tersebut antara lain :

1) Random access memory (RAM)

RAM merupakan memori utama yang digunakan untuk inialisasi sistem operasi dan juga program aplikasi. RAM bersifat volatile dan setiap program yang diakhiri/ditutup maka akan dihapus dari RAM. Semakin besar kapasitas RAM, semakin cepat waktu pemrosesan.

2) Read only memory (ROM)

ROM bersifat non-volatile. ROM biasa digunakan pada komputer untuk menyimpan program BIOS yang digunakan untuk inialisasi booting komputer. Pada printer, ROM digunakan untuk menyimpan font.

3) Hardisk

Hardisk merupakan perangkat penyimpan untuk data biner yang mudah dibaca oleh komputer.

4) Compact disk (CD)

CD adalah sebuah media penyimpanan yang berbentuk piringan. Atau disebut juga optik pada generasi pertama yang menggantikan disket (floppy disc) pada waktu itu karena CD memiliki kapasitas penyimpanan yang lebih besar dengan harga yang sama. CD banyak digunakan untuk membuat film dengan resolusi kecil atau sebagai media transmisi

software-software aplikasi. CD memiliki kapasitas penyimpanan data 700 MB

5) Digital versatile disk (DVD)

DVD adalah media penyimpanan optik yang populer. Penggunaan utamanya untuk menyimpan video dan data. Sesuai dengan namanya, ukuran fisik standarnya sama dengan CD (Compact Disc), namun dengan kapasitas enam kali lipat dari CD.

e. Perangkat komunikasi

Aplikasi multimedia dibuat oleh sebuah tim yang terdiri dari beberapa orang, yang bisa jadi bekerja dalam satu gedung, namun dapat pula bekerja pada gedung yang berlainan dan berjauhan jaraknya. Sehingga dibutuhkan perangkat komunikasi untuk saling menghubungkan mereka. Perangkat komunikasi tersebut antara lain modem dan ISDN.

### 3. Perangkat Multimedia Terbaru

#### a. iPod Touch



Pada screen menu Home, iPod Touch menampilkan 11 aplikasi yang mana *screenshot*-nya menyerupai iPhone, meliputi Safari, YouTube, Calendar, Contacts, Clock, Calendar, dan Settings. Di *bottom-bar*, terdapat empat *shortcut* untuk Music, Videos, Photos, dan iTunes untuk memudahkan user. Fitur *Music*

menyuguhkan *cover flow* yang menarik. Untuk melihat direktori lagu, user cukup *swiping* layar iPod ke atas atau ke bawah. Pun demikian pada fitur Photos, bahkan untuk *zoom-in* dan *zoom-out*, user cukup men-*swipe* dua jari ke tengah screen atau ke arah luar layar. Pada fitur video ataupun YouTube, tampilan screen bisa berubah-ubah (*landscape* maupun *portrait*) mengikuti gravitasi bumi, tergantung pada selera masing-masing user.

Untuk mode *landscape*, lebih direkomendasi karena resolusi yang ditampilkan lebih besar. Untuk browsing, iPod Touch dilengkapi dengan Safari yang lagi-lagi mampu di *zoom-in* dan *zoom-out* dengan *swiping* jari ke arah dalam dan arah luar layar. Browser ini pun mampu menyuguhkan hingga berlipat-lipat halaman situs (*multiple page*). Didukung konektivitas Wi-Fi, produk Apple yang hanya tersedia dalam satu warna saja diunggulkan karena telah dilengkapi dengan teknologi Wi-Fi 802.11b/g yang mampu mendeteksi jaringan Wi-Fi pada jarak lebih dari 50 meter. iPod Touch juga dilengkapi dengan iTunes Store sebagai penyedia berbagai file multimedia yang bisa diunduh dari situs resmi iTunes dengan konektivitas Wi-Fi, termasuk file musik, podcast, thriller film, dan lainnya. Sayangnya, fitur ini hanya dapat digunakan oleh user yang memiliki iTunes Account, yang didapatkan dengan registrasi online di website resmi Apple.

Namun, untuk sekedar meng-*update* file musik atau audio, foto, video, dan lain-lain, user bisa melakukannya dengan syarat iTunes versi terbaru, iTunes 7.6, sudah terinstal baik pada OS Mac maupun OS Microsoft Windows. Software berkapasitas 41,1 MB tersebut bisa diunduh via website resmi apple. User tidak dimungkinkan meng-*update* file-file audio, video, musik, dan lainnya apabila tidak menggunakan iTunes v7.6 ini.

## b. Perangkat Multimedia Nirkabel Media Hub



Media Hub memudahkan Anda untuk mengakses dan berinteraksi dengan konten digital, seperti mengumpulkan, mengelola dan menyajikan semua video, foto dan lagu yang dimiliki melalui berbagai perangkat yang berada di dalam rumah. Baiknya lagi, konten tidak hanya dapat diakses di rumah, tetapi di seluruh dunia melalui web browser.

Media Hub merupakan solusi yang sempurna untuk mereka yang memiliki koleksi media yang besar, dan bagi mereka yang ingin agar dapat mengatur koleksi mereka dengan lebih mudah dan sederhana. Media Hub merupakan pusat yang Anda tuju untuk segala akses ke media yang Anda punya, tanpa harus peduli apakah Anda punya, tanpa harus peduli apakah media tersebut berada di komputer Mac atau di PC anak Anda.

Tersedianya juga wireless Home Audio System, yang memanfaatkan teknologi Wireless-N untuk memberikan pengalaman audio yang sangat menyenangkan di ruangan mana pun di dalam rumah. Solusi Wireless Home Audio membuat jutaan lagu berada di genggamannya Anda melalui jasa internet terpadu seperti RadioTime.

Sebuah Docking Station iPod dapat dijadikan pilihan untuk memutar konten dalam apple iPod™ Anda, termasuk podcast, buku audio, dan konten yang dibeli melalui iTunes, sehingga dapat diperdengarkan melalui perangkat Wireless Home Audio manapun yang ada dalam jaringan. Produk-produk Wireless Home Audio juga dapat beroperasi secara optimal dengan Media Hub dari Linksys by Cisco yang dapat mengumpulkan dan menyajikan media yang tersedia di dalam jaringan.

### C. TAHAP PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

*E-learning* dewasa ini menjadi sesuatu yang harus dikembangkan karena tuntutan percepatan laju teknologi komunikasi. Keterbatasan fisik dan kemampuan manusia dalam menjelajahi ruang dan waktu dapat diatasi dengan menguasai teknologi informasi dan komunikasi, seperti mengadakan teleconference untuk pembelajaran tatap muka jarak jauh, pemberian dan penagihan tugas kepada siswa melalui internet, bahkan mengadakan forum diskusi dengan fasilitas mailing-list dan chatting, sesuai dengan konsep internet; "tidak ke mana-mana, namun ada di mana-mana".

Menurut UNESCO, pendidikanpun sebetulnya merupakan komunikasi terorganisasi dan berkelanjutan yang dirancang untuk menumbuhkan kegiatan belajar pada diri peserta didik (*education as organized and sustained communication designed to bring about learning*). Untuk itulah UNESCO selanjutnya merekomendasikan empat pilar dalam bidang pendidikan, yaitu a) *Learning to know* (belajar untuk mengetahui), b) *Learning to do* (belajar melakukan atau mengerjakan), c) *Learning to live together* (belajar hidup sosial), d) *Learning to be* (belajar untuk menjadi/mengembangkan diri sendiri).

#### 1. *Learning to know*

*Learning to know* adalah proses belajar untuk mengetahui, memahami dan menghayati cara-cara untuk

memperoleh ilmu pengetahuan. Dari sinilah muncul sikap ilmiah, sikap ingin tahu sebagai pendorong untuk mencari jawaban atas masalah yang dihadapi secara ilmiah yang akhirnya mampu mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bahagian dari kehidupannya secara pribadi maupun berdampak pada lingkungannya.

2. *Learning to do*

*Learning to do* adalah proses belajar melakukan atau mengerjakan sesuatu. Proses ini memberikan bekal-bekal kemampuan atau keterampilan untuk memecahkan masalah secara kongkrit dengan mempergunakan ilmu pengetahuan dan teknologi. Proses ini bisa juga disebut *fase learning by doing* (belajar berbuat dan melakukan).

3. *Learning to live together*

*Learning to live together* memberikan kesadaran bahwa manusia tidak bisa hidup sendiri di dunia ini. Sebagai makhluk sosial, semakin tinggi ilmu pengetahuan, selayaknya semakin tercipta kedamaian hidup, sikap toleransi antar sesama makhluk hidup dan mampu menciptakan keseimbangan eko-sistem lingkungannya. Berbagi atau sharing ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu perwujudan *learning to live together* ini.

4. *Learning to be*

*Learning to be*, adalah proses di mana terjadi kemampuan untuk mengembangkan diri sendiri, kemandirian, memiliki kemampuan emosional dan intelektual yang konsisten serta mencapai tingkat kepribadian yang mantap.

Dari hal yang disebutkan di atas, teknik mengajar pun mengalami perkembangan dan penyempurnaan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik dalam mengaplikasikan *learning to know*, *learning to do*, *learning together* hingga *learning to be*. Dalam mengapresiasi dampak tersebut, pemerintah telah mengembangkan sistem kurikulum

yang tepat dan disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Menyadari bahwa perkembangan teknologi informatika ini berjalan sedemikian cepatnya, maka pengajar dan peserta didik dituntut untuk juga menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi informasi komunikasi serta meng-update-nya secara berkesinambungan. Khususnya bagi guru, pengemasan paket pembelajaran yang disesuaikan dengan inovasi pendidikan perlu dirancang dengan memperhatikan aspek-aspek kebutuhan peserta didik serta berdasarkan analisis situasi yang ada.

Untuk mencapai hal di atas, seorang guru pada saat sekarang tidak lagi hanya berfungsi mengajar secara konvensional, namun sepertinya juga harus meningkatkan keprofesionalannya untuk menguasai keterampilan yang sama sekali baru yaitu menggali kemampuannya dalam hal pemrograman sekaligus merancang media pembelajarannya menjadi lebih dinamis. Minimal untuk media pembelajarannya sendiri. Fungsi guru sebagai fasilitator dalam hal ini sangat terasa sekali.

Pustekom<sup>49</sup> mengemukakan beberapa tahapan dalam pengembangan multimedia pembelajaran, yaitu:

#### 1. Tahapan Analisis

Tahapan ini disebut juga tahapan pra produksi. Pengkajian materi dan metodologi yang tepat dalam menentukan jenis multimedia yang akan diproduksi harus dikaji secara matang, karena setiap mata pelajaran, bahkan dalam setiap kompetensi dasar memiliki karakteristik tersendiri dalam penyajiannya. Oleh sebab itu, maka Rancangan Program Pembelajaran (RPP) harus terlebih dahulu dikerjakan, baru selanjutnya menganalisis serta menentukan jenis multimedia yang tepat untuk dikembangkan, apakah hanya berbentuk Presentasi Pembelajaran, atau memang harus disampaikan dengan cara simulasi serta

---

<sup>49</sup> Penulisan Lesson Plan Terintegrasi ICT, Pustekom; 2007.

animasi, seperti penggambaran peristiwa terbentuknya gunung berapi, misalnya.

Bidang kajian yang termasuk dalam tahapan ini antara lain:

a. Analisis Kebutuhan

Materi yang disajikan harus cukup dan cukup. Materi yang cukup tapi dikaji secara mendalam akan memberikan informasi yang memuaskan dibandingkan banyaknya materi yang disajikan namun dangkal dalam kupasan. Hal yang juga menjadi pertimbangan adalah tidak seluruh materi pelajaran cocok untuk dijadikan multimedia pembelajaran. Kalau benda yang sebenarnya memungkinkan untuk dapat dibawa ke dalam kelas, tidak berbahaya, mampu dilihat secara kasat mata, mengapa harus dimultimedia-kan. Bahkan untuk penggambaran hal-hal yang paling sederhana dan penegasan pada poin-poin tertentu, papan tulis juga masih tidak terlalu ketinggalan zaman.

b. Analisis instruksional

Kejelasan sasaran, kejelasan tujuan pembelajaran, kejelasan uraian materi, pemberian latihan dan umpan balik, pemanfaatan aspek pedagogis, ketepatan evaluasi, konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi, ketepatan contoh, ilustrasi, analogi, dll, harus dianalisis secermat mungkin.

c. Garis Besar Isi Program (GBIP)

Penentuan garis besar isi program multimedia harus dipetakan agar tidak melebar dalam kupasan materi. Storyboard dalam hal ini sangat membantu sekali guna memberi gambaran kepada pengembang multimedia dalam merancang setiap jendela materi.

2. Tahapan Desain

Kemampuan estetika dalam tahapan desain sangat dominan karena akan berdampak kepada perwajahan dari media tersebut. Penerapan ilmu komposisi, mulai dari

komposisi garis, bidang, warna, tekstur, dimensi (kedalaman), serta penentuan jenis font, penggarapan icon, button, banner, harus dirancang secermat mungkin.

Tahapan desain bukan sekedar merancang multimedia tersebut agar terlihat 'eye catching', namun lebih dari itu, juga harus dikaji dari sisi psikologis user, apakah ditujukan untuk anak-anak atau remaja. Demikian juga dengan pemilihan image, video, audio, disesuaikan dengan nilai-nilai kependidikan.

Multimedia yang baik juga diorientasikan agar user friendliness, mudah dioperasionalkan agar tidak membingungkan pemakai, maintainable, mudah untuk direvisi agar informasi yang baru dan up to date dapat di input sewaktu-waktu.

### 3. Tahapan Produksi

Tahapan produksi mencakup penulisan script, penentuan serta pemilihan software pemrograman yang tepat, pengembangan logika pemrograman, test dan debugging, untuk menghasilkan pre masteryang terus disempurnakan (field testing and revising), sebelum akhirnya dikemas secara utuh (packaging).

### 4. Tahapan Implementasi

Tahapan ini berhubungan erat dengan pengguna (user). Sejauh mana media tersebut tepat guna dan tepat sasaran, haruslah diujicobakan terlebih dahulu untuk kemudian dilakukan revisi pada bahagian-bahagian yang dirasa perlu, seperti troubleshooting, penulisan istilah, dan sebagainya, sebelum diproduksi secara massal.

Kebutuhan akan media bahan ajar berbasis multimedia sangat dibutuhkan pada saat sekarang ini. Oleh karena itu sudah sangat mendesak juga bagi guru mata pelajaran mengembangkan medianya berdasarkan teknologi informasi komunikasi ini.

Untuk menjaga kebenaran substansi materi, kecukupan dan kecukupan, pemakaian istilah, visualisasi contoh, kontekstual serta aktualitas, selayaknya multimedia pembelajaran tersebut dikembangkan oleh guru bidang studi masing-masing. Walaupun bahan ajar mengacu kepada kurikulum yang dikembangkan oleh Forum Komunikasi Guru Mata Pelajaran, baik di tingkat sekolah maupun kabupaten/kota, dari segi teknis penyampaian bisa saja terjadi perbedaan pada masing-masing guru.

Dengan demikian, guru dewasa ini sepertinya harus memiliki multi talenta, tidak hanya dituntut terampil dalam penyusunan rencana program pembelajaran, namun juga menguasai bagaimana menerjemahkan RPP tersebut menjadi script multimedia. Penguasaan aplikasi software pengolah teks, grafik, audio, video, animasi, logika pemrograman serta pengetahuan tentang prinsip-prinsip desain dalam audio visual art, sudah harus dilatih dan dicoba sesering mungkin guna mewujudkan multimedia pembelajaran bagi siswa-siswanya, agar tercapai pembelajaran yang menyenangkan.

#### **D. JENIS-JENIS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN YANG DITERAPKAN**

Ada beberapa jenis multimedia, antara lain:

##### **1. Multimedia Interaktif**

Multimedia Interaktif merupakan multimedia interaksi, artinya ada interaksi antara media dengan pengguna media melalui bantuan komputer, mouse, keyboard dan sebagainya. Pengguna atau user dapat mengontrol secara penuh mengenai apa dan kapan elemen multimedia akan ditampilkan atau dikirimkan. Contoh: Game, CD interaktif, aplikasi program, virtual reality, dan lain-lain.

##### **2. Multimedia Hiperaktif**

Multimedia jenis ini mempunyai struktur dengan elemen-elemen terkait yang dapat diarahkan oleh pengguna melalui tautan (link) dengan elemen-elemen multimedia

yang ada. Contoh: world wide web, web site, mobile banking, Game on line, dan lain-lain.

3. Multimedia Linear atau Squential

Multimedia Linear adalah jenis multimedia yang berjalan lurus. Multimedia jenis ini bisa dilihat pada semua jenis film, tutorial video, dan lain-lain. Multimedia linear berlangsung tanpa kontrol navigasi dari pengguna. Penyajian multimedia linear harus berurutan atau sekuensial dari awal sampai akhir. Contoh: Movie atau film, e-book, musik, siaran TV.

4. Multimedia presentasi pembelajaran

Multimedia presentasi pembelajaran adalah alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Contoh: Microsoft Power Point.

5. Multimedia pembelajaran mandiri

Multimedia pembelajaran mandiri adalah software pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri tanpa bantuan guru. Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan explicit knowledge dan tacit knowledge, mengandung fitur assesment untuk latihan, ujian dan simulasi termasuk tahapan pemecahan masalah. Contoh: Macromedia Authorware atau Adobe Flash.

6. Multimedia kits

Multimedia kits adalah kumpulan pengajaran, bahan pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu jenis media dan diorganisir sekitar topik tunggal, yang termasuk diantaranya yaitu: Cd-Rom, Slide, Kaset Audio, Gambar Diam, Study Cetak dan Transparasi Overhead.

7. Hypermedia

Hypermedia adalah dokumen berurut non terdiri dari teks, audio, informasi visual disimpan dalam komputer. Contohnya adalah dengan pembelajaran menggunakan link pada sebuah web.

## 8. Virtual Realitas

Virtual Realitas adalah media yang dapat divisualisasikan tempat di dunia nyata. Keunggulan Virtual Realitas untuk digunakan menggambarkan berbagai jenis aplikasi umumnya terkait dengan visual dan lingkungan 3D.

## E. KELEBIHAN PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

Multimedia dapat digunakan menjadi media pembelajaran di dalam kelas. Menurut Mayer, R. E. (2009: 19-21) Multimedia learning sebagai akuisisi informasi atau penggabungan informasi-informasi. Selain itu, Multimedia learning sebagai konstruksi pengetahuan atau membantu siswa mengembangkan pemahaman terhadap aspek-aspek penting dari materi yang disajikan. Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dalam pembelajaran multimedia:

1. Multimedia sebagai Media pembelajaran menjadikan kegiatan belajar mengajar dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak objek yang tidak mungkin dilihat secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik dikarenakan: lokasi objek sangat jauh, objek terlalu besar, objek terlalu kecil, objek bergerak terlalu lambat, objek bergerak terlalu cepat, objek terlalu kompleks, objek mudah rusak, objek bersuara sangat halus, objek berbahaya. Dengan menggunakan media yang tepat semua objek dengan sifat-sifat tersebut dapat disajikan kepada peserta didik.
2. Multimedia sebagai media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan dan perbedaan pengalaman para peserta didik sehingga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objek tersebut dapat dibawa ke hadapan peserta didik. Objek yang dimaksud dapat berbentuk benda nyata, miniatur, model, maupun rekaman audio visual. Media juga dapat menampilkan benda atau peristiwa yang terjadi di masa lampau dan sudah tidak ada sekarang, misalnya dengan gambar/foto, slide, film, video, atau media lain. Hal ini dimungkinkan karena sifat fiksatif

media yang dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan demikian, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, atau difilmkan kemudian disimpan dan dapat ditunjukkan kembali seperti kejadian aslinya dan diamati ketika diperlukan.

3. Media pembelajaran berbasis multimedia dapat menjangkau audiens yang besar jumlahnya (kemampuan distributif) dan memungkinkan mereka mengamati suatu objek secara bersamaan. Dengan siaran radio atau televisi, ratusan bahkan ribuan siswa dapat mengikuti pelajaran yang disajikan seorang guru dalam waktu yang sama. Demikian juga melalui e-learning, tidak ada batas jumlah peserta didik dan waktu untuk mempelajari materi yang sama berkali-kali.
4. Multimedia sebagai media pembelajaran dapat memberikan ilustrasi konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis, sehingga media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.
5. Media pembelajaran yang baik juga dapat merangsang dan membangkitkan motivasi dan minat belajar. Efek audio visual dalam multimedia dapat memberikan rangsangan yang baik terhadap panca indera pembelajar.
6. Media pembelajaran interaktif memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar dan pelaksanaan belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan waktu masing-masing.

Dengan modul atau paket pembelajaran berbantuan komputer, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, waktu, dan kecepatan masing-masing. Sifat manipulatif media dapat menampilkan objek atau kejadian dengan berbagai perubahan (manipulasi) sesuai keperluan atau kreativitas siswa, misalnya diubah ukuran, kecepatan, warna, serta dapat diulang-ulang. Berbagai manfaat kita dapatkan dari multi-

media di dalam pembelajaran. Dari manfaat yang diterima terdapat keunggulan-keunggulan multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata.
2. Memperkecil benda yang sangat besar, yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Manfaat dari multimedia pembelajaran juga dikemukakan oleh para ahli, seperti yang disebutkan oleh Daryanto (2010: 52) berpendapat bahwa, Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para pendidik dan peserta didik diantaranya adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Bambang Warsita (2008: 36) mengungkapkan bahwa "Keistimewaan yang ditampilkan teknologi multimedia khususnya dengan menggunakan komputer dengan spesifikasi tinggi, yakni adanya interaktivitas peserta didik yang tinggi dengan berbagai macam sumber belajar." Manfaat yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari multimedia pembelajaran adalah sebagai perantara penyampaian informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, membantu guru dalam menyampaikan informasi yang dikemas dengan tayangan yang menarik, membantu siswa dalam pemahaman konsep pembelajaran dengan keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh multimedia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Rasyid Masri, *Sosiologi: Konsep dan Asumsi Dasar Teori Utama sosiologi*. Makassar; Alauddin Press, 2009
- A. Lysen, *Individu and Gemeenschap*, dialih bahasan dengan judul Individu dan Masyarakat (Cet. Ke-19; Bandung: Sumur Bandung, 1981
- Alexander, Laurel. (2000). *Education & Training On The Internet. An essensial resources for students, teachers and education providers*. Internet Handbook. UK
- Adri, Muhammad. (2008). *Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Pembelajaran*. IlmuKomputer.com
- Albion, Peter (2008) Web 2.0 In Teacher Education: Two Imperatives For Action. *Computers in the Schools*, 25 (3/4). pp. 181-198. ISSN 0738-0569
- Alex Sobur, *Psikologi Umum*, Bandung: Pustaka Setia, 2005
- Bire, dkk. 2014. "Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Kependidikan*, Vol.44 November,
- Bobby De Porter dan Mike Hemacki, *Quantum Learning nyaman dan menyenangkan*. Bandung: Kaifa, 2011
- Chaudry, Abdus Sattar. (2015). *International Journal Of Digital Sociaty (IJDS)*, Volume 6. Issue 2.
- Curtis J.Bonk, Charles R. Graham. (2006). *The Handbook of Blended learning*.USA:Pfeiffer
- Dave Meier, terjemahan Rahmani Astuti, *The Accelerated Learning Handbook*, Bandung: Kaifa, 2002
- Deore .K.V.T (2012). *The Educational Advantages of Using Internet*. *International Educational E-Journal* ISSN 2277-2456, Volume-I, Issue-II, Jan-Feb-Mar 2012
- Driscoll, M. (2002) *Blended Learning: Let's Get beyond the Hype*. IBM Global Services.
- E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*. Bandung:Remaja Rosdakarya, 2016
- Forsyth, Ian. (2001). *Teaching and Learning Materials and The Internet*. 3rd Edition. USA Guedes ,Manuela& Almeida, Pedro. (2012). *Multimedia Teaching Contents: Creating and*

- Integrating Activities in New Learning Environments, Interactive Multimedia, Dr Ioannis Deliyannis (Ed.), InTech, DOI: 10.5772/35981.
- Fatah Syukur NC. *Manajemen Pendidikan Berbasis Pada Madrasah*. Semarang : Pustaka Rizki Putra,. 2011
- Grant Ramsay. 2001. *Teaching and Learning With Information and Communication Technology: Succes Through a Whole School*
- Hasbullah. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2011
- Hasan Basri. *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: CV Pustaka Setia. 2009
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Digital>
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Pembatasan\\_sosial](https://id.wikipedia.org/wiki/Pembatasan_sosial)
- Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008
- Izzudin. Syarif.(2012). *Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa smk*. Jurnal Pendidikan Vokasi,Vol 2,Nomor 2,Juni 2012
- Munir, 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Alfabeta : Bandung
- M. Musfiqon. Nurdyansyah. N. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo : nizamia learning center. 2015
- Munir, *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*, Bandung : alfabet, 2012
- Munir. *Pembelajaran jarak jauh Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta, 2009
- Penulisan Lesson Plan Terintegrasi ICT, Pustekom; 2007.
- Mahmud Arif . *Pendidikan Islam Transformatif*. Yogyakarta: LkiS, 2008
- Naif Adnan, 2015. Pendidikan Sebagai Transformasi Sosial [http : // naifadnan .blogspot .com/2009/08/pendidikansebagai-transformasisosial](http://naifadnan.blogspot.com/2009/08/pendidikansebagai-transformasisosial).
- Nasution, *Berbagai Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009
- Nurdyansyah. N. & Andiek Widodo. *Manajemen sekolah berbasis ICT*. Sidoarjo : nizamia learning center. 2015

- Nana Sudjana, Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algendindo. 2005
- Nugraha, Riyan. (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Dengan Media Blog Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Oemar Hamalik. *Tekhnologi Pendidikan*. Bandung: Yayasan Partisipasi Pembangunan Indonesia Biro Penulisan Buku. 2000
- Piotr Sztompka, *Sosiologi Perubahan Sosial*, Ed. I (Cet. VI; Jakarta: Prenada, 2011
- Paull Eggen Don Kauchak, 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*, Jakarta : PT.Indeks
- Sindhunata. *Pendidikan: Kegelisahan Sepanjang Zaman*, Yogyakarta : Kanisius. 2001
- Sudirman. *Ilmu Pendidikan*: Rosda Karya. Bandung. 1991
- Syafaruddin. *Ilmu Pendidikan: Perspektif Baru Rekonstruksi*. Bandung: Cita Pustaka Media. 2005
- Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004
- Spira, Jonathan B. Goldes, David M. (2007). *Information Overload We Have Met The Enemy And He Is Us*.Basex, Inc
- Thurlow,et al. (2004). *Computer Mediated Communication -Social Interaction and The Internet*: Sage Publication
- Umar Tirtarahardja dan S.L. La Sulo. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2005
- Unwanullah, Arif. *Transformasi Pendidikan untuk Mengatasi Konflik Masyarakat dalam Perspektif Multikultural*. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi. Vol 1, No 1, Juni 2012.
- Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2008
- Wina Senjaya. *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2008
- Wu, C. (2006). Blogs in TEFL: A new promising vehicle. US-China Education Review

## BIODATA PENULIS



Nama : **Hadion Wijoyo, S.E.,S.H.,S.Sos.,S.Pd.,  
M.H.,M.M.,Ak.,CA.,QWP®**

TTL : Selat Baru, 8 Maret 1976

Jenis Kelamin : Laki-laki

Status Perkawinan : Kawin

Alamat Rumah : Jln. Angkasa Gang Angkasa 2 No. 48 P,  
Kel. Air Hitam, Kec.Payung Sekaki,  
Kotamadya Pekanbaru-Riau

Mobile/Faks. : 085271273675 / 0761-571387

Alamat e-mail : [dionwijoyo@yahoo.com](mailto:dionwijoyo@yahoo.com)

Pekerjaan : Dosen Tetap STMIK Dharmapala Riau

Jabatan Fungsional : Lektor Kepala

## RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI

Tahun Lulus	Jenjang	Perguruan Tinggi	Jurusan/ Bidang Studi
1998	S1	Universitas Riau	Akuntansi
2001	S1	Universitas Lancang Kuning	Ilmu Hukum
2005	S1	Universitas Terbuka	Administrasi Niaga
2019	S1	Sekolah Tinggi Agama Buddha Dharma Widya, Tangerang Banten	Dharma Acarya (Pendidikan Keagamaan Buddha)
2003	S2	Universitas Islam Indonesia (UII)	Ilmu Hukum Konsentrasi

		Yogyakarta	Hukum Bisnis
2008	S2	Universitas DR. Soetomo (Unitomo) Surabaya	Ilmu Manajemen Konsentrasi Manajemen Pemasaran
2019	S2	Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Smaratungga, Ampel, Boyolali, Jawa Tengah (On Going)	Pendidikan Keagamaan Buddha

### **KARYA BUKU**

- ❖ Manajemen Lembaga PAUD dan PNF. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Manajemen Pendidikan Karakter. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Pendidikan Anak Pra Sekolah. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Pendidikan Luar Sekolah. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Pendidikan Kewirausahaan dan Etika Bisnis. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Self Accreditation (Perbaikan Mutu PAUD dan PNF Pasca Akreditasi). Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Pengelolaan PAUD dan PNF Berbasis Mutu. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Implementasi ISO 9001:2015 di Institusi Pendidikan. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Pendidikan Budi Pekerti Anak Pra Sekolah. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Manajemen Pendidikan Vokasi. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020

- ❖ Pendidikan Leadership di Era Millennial. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Kewirausahaan Berbasis Teknologi (Teknopreneurship). Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Pengantar Psikologi Pendidikan. Qiara Media. Pasuruan: 2020
- ❖ Pengantar Sosiologi Pendidikan. Qiara Media. Pasuruan: 2020
- ❖ Manajemen Personalia dan Kearsifan Sekolah. Lakeisha. Boyolali: 2020

## BIODATA PENULIS



Nama : **Dr (C). IRJUS INDRAWAN,  
S.Pd.I.,M.Pd.I**

Tempat/Tanggalahir : Pungkat, 09 september 1986

JenisKelamin : Laki-Laki

Agama : Islam

Alamat : Parit Nibung Dusun Mekar Jaya  
Desa Pungkat Kec. Gaung Kab.  
Inhil

Nomor Telephone : 0811-762-666 / 0813-7131-7553

E-mail : [irjus9986@gmail.com](mailto:irjus9986@gmail.com) /  
[iirjus@yahoo.com](mailto:iirjus@yahoo.com)

Nama Orang Tua

    Bapak : DJASMAN

    Ibu : SALIMAH

NamaIstri : NURVAWATI, Amd.Keb

NamaAnak : TARTILA PUTRI INDRAWAN  
: KANAYA PUTRI INDRAWAN  
: YAZID PUTRA INDRAWAN

### **Pendidikan Formal**

- S3 Program Pascasarjana UIN STS Jambi: 2018-Sekarang
- S2 Pogram Pascasarjana UIN SUSKA Riau: Tamat Tahun 2013
- S1 Fakultas Tarbiyah UIN SUSKA Riau: Tamat Tahun 2010
- MAN 039 Tembilahan Kab. Inhil: Tamat Tahun 2004
- SMPN 02 Gaung Kab. Inhil: Tamat Tahun 2001
- SDN 051 Desa Pungkat Kec. Gaung: Tamat Tahun 1998

### **Pengalaman Pekerjaan dan Organisasi**

- Asesor Badan Akreditasi Nasional PAUD dan PNF Provinsi Riau (2019-Sekarang)
- Dewan Pendidikan Kabupaten Indragiri Hilir (2016 – 2021)
- Kepala Bidang Seni dan Budaya MPC Pemuda Pancasila Kabupaten Indragiri Hilir (2017-2022)
- Sekjend Himpunan Kerukunan Tani Indonesia (HKTI)-Kabupaten Indragiri Hilir (2017-2022)
- Penasehat PAC Pemuda Pancasila Kec. Gaung (2017-2022)
- Dosen Universitas Islam Indragiri (UNISI) 2014 – sekarang
- Direktur Lembaga Riset dan Pemberdayaan Masyarakat (LRPM-INDRAGIRI HILIR) 2014-2019
- Pendamping Desa Pogram Desa Maju Inhil Jaya Kabupaten Indragiri Hilir (2014 - 2016)
- Pembina Himpunan Pemuda Pelajar Mahasiswa Gaung (HPPMKG)-Tembilahan (2014-2017).
- Kabid Penelitian dan Pengembangan Organisasi Pengurus Besar Himpunan Pemuda Pelajar Mahasiswa Inhil (PB.HIPPMIH) - Pekanbaru (2007 – 2009)
- Bendahara Umum Pengurus Besar Himpunan Pemuda Pelajar Mahasiswa Inhil (PB HIPMIH)- Pekanbaru (2009 – 2011)
- Ketua Umum Ikatan Pemuda Pelajar Mahasiswa Kecamatan Gaung (IPPMKG- Pekanbaru) 2009 - 2011
- Sekjen Ikatan Pemuda Pelajar Mahasiswa Kecamatan Gaung (IPPMKG-Pekanbaru) 2007 – 2009

### **KARYA ILMIAH**

- ❖ Konsep Dasar Manajemen Sarana dan Prasarana Sekolah. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Manajemen Lembaga PAUD dan PNF. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Manajemen Pendidikan Karakter. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020

- ❖ Manajemen Pendidikan Islam. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Pendidikan Anak Pra Sekolah. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Pendidikan Luar Sekolah. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Pendidikan Kewirausahaan dan Etika Bisnis. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Self Accreditation (Perbaikan Mutu PAUD dan PNF Pasca Akreditasi). Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Pengelolaan PAUD dan PNF Berbasis Mutu. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Implementasi ISO 9001:2015 di Institusi Pendidikan. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Pendidikan Budi Pekerti Anak Pra Sekolah. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Fiqih Islam Untuk Perguruan Tinggi. Trusmedia Grafika. DIY. 2019
- ❖ Isu-Isu Global Dalam Manajemen Pendidikan. Salim Media Indonesia. Jambi: 2019
- ❖ Proceeding International. Peningkatan Kemampuan Literasi Baru Dosen Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (Ptki) Di Era Revolusi Industry 4.0 (UIN STS Jambi, Prince Of Songkla University Thailand, University Sultan Idris Malaysia) Thailand: 2019
- ❖ Optimalisasi Politik Pendidikan Nasional Melalui Manajemen Berbasis Sekolah (Jurnal Innovatio Pascasarjana UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi: 2019
- ❖ Peran Kepala Sekolah Dalam Manajemen Sarana Dan Prasarana Sekolah (Jurnal Al-Afkar MPI FIAI UNISI. 2017)
- ❖ Mengoptimalkan Proses Pembelajaran Pai Melalui Media Lingkungan (Jurnal Al-Afkar MPI FIAI UNISI.2015).
- ❖ Menjadi Guru Profesional (Trussmedia. Yogyakarta: 2015)
- ❖ Pengantar Manajemen Sarana Dan Prasarana Sekolah (Penerbit Deepublish. Cv. Budi Utama. Yogyakarta. 2015)

- ❖ Meningkatkan Mutu Pendidikan Melalui Metode E-Learning (Jurnal Al-Afkar MPI FIAI UNISI.2015).
- ❖ Internastional Conference Proceedings. Optimalisasi Politik Pendidikan Nasional Melalui Manajemen Berbasis Sekolah (UUM, UTHM, UNISI) Tembilahan: 2015
- ❖ Proceeding International. Maqomat Al Ahwal Dalam Sufisme (Seminar Internasional, IAIN Imam Bonjol Padang: 2014)
- ❖ Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam (Jurnal Al-Afkar MPI FIAI UNISI.2014)
- ❖ Model Pembelajaran Nabi Muhammad Saw: (Hiwar , Analogi , Tashbih dan Amthal) (Jurnal Al-Afkar MPI FIAI UNISI.2014)
- ❖ Peta Kerukunan Umat Beragama Dalam Keragaman Agama Di Kabupaten Indragiri Hilir (Dibiayai Oleh Daftar Isian Pelaksana Anggaran (Dipa) Uin Suska Riau, Lembaga Penelitian Dan Pengembangan (LPP) UIN SUSKA Riau: 2013)
- ❖ Manajemen Pendidikan Vokasi. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Pendidikan Leadership di Era Millennial. Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Kewirausahaan Berbasis Teknologi (Teknopreneurship). Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020
- ❖ Pengantar Psikologi Pendidikan. Qiara Media. Pasuruan: 2020
- ❖ Pengantar Sosiologi Pendidikan. Qiara Media. Pasuruan: 2020
- ❖ Manajemen Perpustakaan Sekolah. Qiara Media. Pasuruan: 2020
- ❖ Manajemen Personalia dan Kearsifan Sekolah. Lakeisha. Boyolali: 2020
- ❖ Guru Sebagai Agen Perubahan. Lakeisha. Boyolali: 2020

## BIOGRAFI PENULIS



**Hendrian Yonata**, Lahir di Tangerang bertempat tinggal di Suryadharma RT. 001/07 No.205 Ds/Kec Neglasari Tangerang-Banten 15129. Lulus dari STIE Buddhi Tahun 2006 mulai bekerja di kantor Akuntan Publik, kemudian Tahun 2008 Kuliah di STAB Dharma Widya Jurusan Ilmu Pendidikan dan Keguruan Agama, Tahun 2009 Kuliah Univerisitas Kejuangan 45 Jakarta FKIP Jurusan Bahasa Indonesia, Kemudian melanjutkan Master Pendidikan Guru Agama diselesaikannya Tahun 2014, di tahun 2014 mengambil kuliah dibidang Sumber Daya Manusia (MSDM) di Universitas pamulang diselesaikannya Tahun 2016 dan 2018 lulus Magister Akuntansi Konsentrasi Akuntansi Manajemen Universitas Budi Luhur. Saat ini kuliah S2 Magister Hukum selsai maret 2020 di Universitas Pamulang dan Kuliah S1 Hukum Di Universitas Terbuka Negeri serta mengambil kuliah S3 (Doktor) Konsentrasi Agama dan Budaya di univeristas Hindu Indonesia.

Kegiatan sehari-harinya dilalui dengan mengabdikan ilmunya di dunia pendidikan. Aktif sebagai tenaga pengajar sejak tahun 2009 sampai saat ini. Karier dalam bidang dunia pendidikan sudah dilaluinya sebagai Guru Honorer, Guru tetap, Hingga dipercaya sebagai Kepala Sekolah. Di waktu sore hari hingga malam keilmuannya di dedikasikan ke universitas atau Sekolah Tinggi, di salah satu Sekolah Tinggi dipercaya memang jabatan Staff hingga Puket. Kecintaannya dalam Dunia pendidikan membuatnya ingin terus mendedikasikan ilmunya baik sebagai Tenaga Pengajar di DASMEN atau Di Perguruan Tinggi (PERTI) dan dituntut untuk terus Belajar.

## BIODATA PENULIS



Nama : **Agus Leo Handoko, SE., MM**  
Tempat Tanggal Lahir : Lampung Tengah, 4 Agustus 1987  
Agama : Kristen  
Alamat : Jalan Karyawan Raya No. 46 RT/RW;  
004/001 Kelurahan Sukasari Tangerang  
HP : 0812-9840-8050  
E-MAIL : [agusleohandoko@gmail.com](mailto:agusleohandoko@gmail.com)

### PENDIDIKAN

1. Fakultas Ekonomi Jurusan Manajemen Universitas Kristen Maranatha Bandung
2. Magister Manajemen STIE Indonesia School Of Management Jakarta

### PENGALAMAN KERJA

1. Dosen Sekolah Tinggi Agama Budha (STAB) Dharma Widya Tangerang (2012-Sekarang)
2. Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Buddhi Dharma Tangerang (2015-2016)

### RIWAYAT KEGIATAN

1. Panitia Akreditasi S1
2. Panitia Wisuda Sarjana
3. Sering mengikuti pelatihan dan seminar sekitar pendidikan.
4. Dosen Sekolah Tinggi Agama Budha (STAB) Dharma Widya Tangerang
5. Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Buddhi Dharma Tangerang
6. Kepala Tata Usaha STAB Dharma Widya Tangerang