MEMBACA ARAH ZAMAN

Konsep perkuliahan kreatif dewasa ini menjadi kebutuhan sekaligus tantangan para akademisi di tengah badai Covid-19 yang melanda. Kondisi ini merupakan konsekuensi logis dari beralihnya metode pembelajaran tatap muka menjadi jarak jauh. Tidak sedikit dosen dan mahasiswa yang mengalami *culture shock* akibat perubahan yang sangat cepat. Akibatnya proses perkuliahan hanya berjalan ala kadarnya karena terhalang oleh fasilitas kurang memadai, sinyal yang tidak stabil, minimnya penguasaan teknologi pembelajaran dan sejumlah persoalan lain.

Buku sederhana ini hendak menjadi bagian dari alternatif solusi atas persoalan di atas. Gagasan yang ditulis berdasarkan pengalaman, teori, analisa dan tawaran formulasi kuliah kreatif oleh dosen dari berbagai Perguruan Tinggi di Indonesia. Beragam latar belakang keilmuan juga turut memperkaya khazanah dan perpektif konsep kuliah kreatif. Tentu saja perkuliahan yang menyenangkan, penuh semangat dan menekankan pada aspek kreativitas menjadi tanggungjawab bersama. Hal itu menjadi harapan yang perlu diupayakan agar target perkuliahan dapat tercapai secara maksimal.

Beberapa ulasan konsep yang membahas secara detail, mendalam dan menarik di antaranya *edutaintment* dan *podcasting* video kreatif, *blended learning* upaya modernisasi-integrasi model pembelajaran era digital, kuliah kreatif pada *international undergraduate* program, manifesto milenial kampus dengan konsep *academic information society*, gamifikasi dan soal evaluasi anti *copy-paste*, pembelajaran *ubiquitous* berbasis *google classroom* (PUBG): *Learning Design Resources* (LDR), urgensi *human being* sebagai dasar inovasi dan tulisan lain yang disajikan secara komprehensif dan mudah dipahami. Karya ini kami persembahkan untuk mahasiswa, akademisi dan masyarakat umum yang memiliki minat pada bidang pengembangan pembelajaran dan perkuliahan kreatif. Semoga bermanfaat.

haurā utama
Penerbit Haura Utama
Jl. Taman Bahagia, Nagrak, Benteng, Warudoyong, Sukabumi
Email: haurautama@gmail.com

ISBN: 978-623-94603-9-6

Lukman Hakim, dkk

MEMBACA ARAH ZAMAN

haurā utama

Pengantar: **Prof. Masdar Hilmy, M.A., Ph.D**
Penyunting: **Lukman Hakim**

haurā utama

MEMBACA ARAH ZAMAN

Mozaik Pemikiran Kuliah Kreatif di Era New Normal

Abdul Rosyid – Ach. Shodiqil Hafil – Afifatur Rohimah – Albaburrahim – Dyaloka Puspita Ningrum – Eka Resti Wulan – Ghulam Falach – Lukman Hakim – Muhamad Basyrul Muvid – Muhammad Ali Murtadlo – Ni Putu Candra Prastya Dewi – Ratna Wahyu Wulandari – Roni Wiranata/Lukman Jakfar Shodiq – Samsuriyanto – Siti Aminah – Zafirah Quroatun 'Uyun – Zahratul Maujudatul Mufidah/Siti Khodijah

MEMBACA ARAH ZAMAN

Mozaik Pemikiran Kuliah Kreatif di Era New Normal

Abdul Rosyid – Ach. Shodiqi Hafil – Alifatur Rohimah – Albabuwahire –
Dyatika Puspita Ningrum – Elka Reeti Wulan – Ghulam Fatach – Lukman Hakim –
Muhamad Basyrul Mawid – Muhammad Ali Mustadlo – Ni Putu Candra Pasalya Dewi –
Ratna Wahya Wulandari – Roni Wiranata/Lukman Jakfar Shodiq – Sumeriyanto –
Siti Aminah – Zafirah Qurostun 'Uyun – Zahratul Maujudatul Mufidah/Siti Khodijah

Pengantar: Prof. Masdar Hilmy, M.A., Ph.D
Penyunting: Lukman Hakim

haurâ
KEDIRI

Membaca Arah Zaman
Penulis: Lukman Hakim, et al.

ISBN: 978-623-94603-9-6

Editor: Lukman Hakim
Layout: Haura Studio

Diterbitkan oleh:

haurā
utama

Haura Utama
Nagrak Jl. Taman Bahagia, Benteng, Warudoyong, Sukabumi
WA +62877-8193-0045, Email: haurautama@gmail.com

Cetakan pertama, Agustus 2020
Sukabumi, Haura Utama 2020
14x21 cm, xiv + 312 hlm

Hak cipta dilindungi undang-undang
All right reserved

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk
dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit

Isi di luar tanggung jawab percetakan

KATA PENGANTAR

Ketika diminta memberi kata pengantar untuk naskah buku ini, sembari membaca secara sekilas daftar isi serta sinopsis yang ada di dalamnya, saya teringat akan sebuah ungkapan yang sudah sangat populer di kalangan masyarakat kita: "kreativitas terlahir dari situasi terjepit." Memang ada juga banyak kreativitas yang terlahir dari situasi normal atau biasa-biasa, tetapi kreativitas yang terlahir dari situasi keterjepitan atau keterpaksaan dapat melambungkan potensi diri dalam batasnya yang paling maksimal. Dalam ungkapan yang sederhana, keterjepitan melahirkan kecerdasan, keterpaksaan melahirkan kreativitas.

Ungkapan di atas menemukan pembenarannya pada banyak kasus dalam kehidupan ini. Ambillah contoh, misalnya, kasus Jepang sebagai negara dengan tingkat kemajuan ekonomi paling pesat di Asia pada paruh kedua abad ke 20. Jepang merupakan negara Asia yang sanggup menandingi kekuatan AS dalam kekuatan ekonomi dan persenjataan militer. Kemampuan militernya mampu menyerang AS di jantung pangkalan militernya yang berada di Pearl Harbour, Hawaii, AS, pada Perang Dunia II. Penyerangan tersebut akhirnya menjadi pembenar bagi AS untuk menjatuhkan bom atom di Hiroshima dan Nagasaki. Kedua kota ini luluh lantak dihancurkan oleh kekuatan bom atom yang sangat dahsyat. Dibutuhkan waktu lima dekade untuk memulihkan kembali kehidupan

di dua kota tersebut akibat dampak kerusakan yang ditimbulkan oleh residu bom atom tersebut.

Dalam waktu kurang dari limapuluh tahun, Jepang bisa bangkit kembali dalam bentuk kejayaan ekonomi, sains dan teknologi yang sangat spektakuler dan fenomenal. Kebangkitan teknologi Jepang ditandai dengan munculnya berbagai industri otomotif yang menguasai pasar dunia, seperti Honda, Yamaha, Suzuki, Kawasaki, dan sebagainya. Kebangkitan teknologi dan industri otomotif Jepang turut mengerek ekonomi negara tersebut ke tiga besar kekuatan ekonomi dunia pada pengujung Abad ke-20. Tidak mengherankan jika kekuatan ekonomi Jepang mengantarkannya menjadi salah satu kekuatan *super power* di bidang ekonomi dan industri, selain AS dan sejumlah negara Eropa Barat lainnya.

Siklus keterpurukan dan kebangkitan Jepang sengaja diambil sebagai contoh untuk menggambarkan betapa dahsyatnya kekuatan kondisi terjepit dalam membangkitkan energi positif sebuah bangsa. Berbeda dengan negara-negara lain di dunia, seperti Indonesia, AS, Arab Saudi, dan lain sebagainya yang dikaruniai kekayaan alam berlimpah, Jepang merupakan negara yang tidak mengandalkan kekuatan sumber daya alam. Dengan sumber daya manusia yang ada, Jepang mampu mengonversi ancaman menjadi peluang, kelemahan menjadi kekuatan. Maka, jadilah Jepang sebagai kekuatan dunia yang sangat disegani oleh negara manapun lantaran prestasi dan capaian yang telah diraihnya sekalipun tidak

didukung oleh kekayaan sumber daya alam yang berlimpah.

Paralel dengan contoh kondisi keterjepitan di atas, situasi pandemi Covid-19 dapat dijadikan sebagai ancaman yang dapat dikonversi menjadi peluang. Sebagaimana diketahui bersama, pandemi Covid-19 telah meluluhlantakkan kekuatan ekonomi dunia. Seluruh negara kuat dan besar tidak ada yang luput dari hantaman pandemi ini. Sebagai akibatnya, pertumbuhan ekonomi di banyak negara mengalami kelumpuhan, bahkan minus. Tingkat penularan yang dahsyat dari wabah ini juga menyebabkan banyak negara melakukan isolasi diri atau lock-down agar situasi tidak semakin memburuk. Sekalipun demikian, pembiakan virus ini telah menyebabkan tingkat penularan yang sangat cepat dan dalam jumlah yang eksponensial. Tingkat kematian akibat wabah ini juga tidak bisa diremehkan.

Dari sinilah, muncul istilah *work-from-home*, bekerja di rumah. Ada juga istilah "daring" (dalam jaringan) yang memudahkan kita terkoneksi satu sama lain di tempat yang berbeda tanpa harus berkumpul di satu tempat ("luring" atau di luar jaringan). Oleh karena kegiatan yang berpotensi menimbulkan kerumunan di-discourage, maka solusinya adalah koneksi daring. Maka muncullah istilah "webinar" (seminar dalam jaringan), di mana kita bisa memanfaatkan software daring sebagai alat berkomunikasi satu sama lain. Berkat perangkat teknologi zoom, google meet, dan lain sebagainya bisa dimanfaatkan untuk

menyampaikan materi untuk proses pembelajaran dan Tri Dharma Perguruan Tinggi secara umum.

Dalam konteks inilah, karya yang ada di hadapan pembaca ini menemukan relevansinya. Karya yang berjudul "Membaca Arah Zaman: Mozaik Pemikiran Kuliah Kreatif di Era New Normal" ini merupakan hasil olah kreativitas sejumlah kaum muda intelektual yang memiliki concern di tengah pandemi Covid-19. Di dalamnya dibahas berbagai tantangan terkait dengan proses pembelajaran daring dan Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam rangka menyikapi dan menjawab tantangan zaman di era digital. Karya ini sekaligus menunjukkan bahwa keterjepitan situasi bukan penghalang bagi upaya memunculkan kecerdasan-kecerdasan dalam rangka memberikan solusi terhadap berbagai persoalan yang ada di masa pandemi Covid-19. Semoga kehadiran karya ini bermanfaat. Aamiiin.

Surabaya, Oktober 2020

Prof. Masdar Hilmy, M.A, Ph.D
Rektor dan Guru Besar UINSA Surabaya

PENGANTAR PENYUNTING

Pendidikan tinggi merupakan salah satu lini yang paling terdampak penyebaran Covid-19. Virus mematikan yang cepat dan sulit terkendali ini membuat Pemerintah mengambil kebijakan paling aman dengan mengalihkan perkuliahan tatap muka menjadi jarak jauh. Keselamatan mahasiswa, dosen dan masyarakat secara luas menjadi prioritas.

Setelah hampir enam bulan lamanya, wacana new normal digulirkan Pemerintah. Seluruh masyarakat termasuk civitas akademika diminta untuk mulai berdamai dengan keadaan terutama daerah yang telah masuk kategori sebagai zona hijau. Syaratnya dalam menjalankan aktivitas keseharian harus menerapkan standar protokol kesehatan dan menghindari 3C yaitu *close spaces* (ruang yang tertutup), *crowded places* (tempat kerumunan) dan *close contact situasion* (situasi berdekatan). Secara teknis protokol kesehatan yang dianjurkan di antaranya disiplin menjaga jarak aman, menggunakan masker, mencuci tangan dengan sabun/ hand sanitizer.

Disisi lain, Pemerintah melalui Kemendikbud dan Kemenag terus mendorong seluruh lembaga pendidikan untuk memperkuat pembelajaran berbasis teknologi meski nantinya pandemi Covid-19 telah mereda. Imbauan agar cepat berdaptasi menjadi kata kunci bagi para dosen dan mahasiswa agar mulai terbiasa. Bukan saja semata-mata solusi perkuliahan di masa pandemi, namun lebih dari itu tantangan global memang mengharuskan dosen dan

mahasiswa menguasai pembelajaran berbasis teknologi digital.

Namun, rencana besar dan tujuan mulia Pemerintah bukan tanpa celah. Pasalnya, setelah berjalan dan dirasakan beberapa bulan menjalani kuliah daring banyak mahasiswa dan dosen yang dengan jujur menyampaikan keberatan. Beberapa di antara yang dikeluhkan adalah pertama, terkait dengan fasilitas kuliah daring yang belum merata dan memadai. Fasilitas yang dibutuhkan misalnya jaringan internet, laptop, komputer, telepon seluler, dan sebagainya.

Kedua, saat kuliah daring berlangsung seringkali terjadi gangguan sehingga menghambat perkuliahan. Misalnya terjadi kerusakan pada peralatan atau perlengkapan yang digunakan. Ketiga, interaksi antara dosen dengan mahasiswa menjadi terhambat karena mahasiwa tidak mengerti materi pembelajaran. Keempat, kuliah daring membutuhkan kerja sama dan partisipasi antara dosen dengan mahasiswa secara kolektif. Kelima, tidak semua materi pembelajaran dapat diajarkan secara daring terutama mata kuliah yang sifatnya praktik.

Buku yang saat ini ada di tangan pembaca merupakan hasil sumbangsih pemikiran para dosen lintas perguruan tinggi dari seluruh Indonesia tentang upaya menghadirkan konsep dan praktik kuliah kreatif di era new normal. Dosen dan mahasiswa boleh saja mengalami kesulitan menjalankan perkuliahan, namun itu tidak berarti menyerah dan putus asa. Meski terjebak dalam keadaan yang sulit, semangat inovasi harus terus digelorakan agar mahasiswa tetap mendapatkan input materi optimal.

Secara umum, tulisan para dosen dalam buku ini mengedepankan analisa yang tajam, dijabarkan secara gamblang dan menghadirkan alternatif solusi yang diharapkan dapat menginspirasi pembaca. Selanjutnya gagasan penting dalam buku ini sekaligus dapat menjadi rekomendasi untuk pemangku kebijakan terutama untuk menstimulasi para dosen agar semakin kreatif merancang dan melaksanakan perkuliahan.

Ucapan terima kasih kami haturkan kepada semua pihak yang turut berkontribusi dan membantu kelancaran penulisan buku ini. Terutama untuk komunitas Lingkar Dosen Menulis (LDM) yang telah memfasilitasi. Semoga karya sederhana hasil gagasan dosen dari berbagai Perguruan Tinggi di Indonesia bermanfaat bagi mahasiswa, dosen dan masyarakat pada umumnya yang memiliki minat kajian pembelajaran kreatif. Tidak ada yang sempurna, termasuk dalam penyusunan buku ini. Kami tim penulis sangat terbuka menerima saran dan kritik untuk perbaikan kualitas buku ke depan.

Kediri, Oktober 2020

Lukman Hakim

DAFTAR ISI

Meningkatkan Kualitas Perkuliahan Daring

Perkuliahan Daring.....5
Tantangan Perkuliahan Daring.....7
Penjaminan Mutu Perkuliahan Daring.....12
Penutup.....16
Daftar Pustaka 17

Daftar Pustaka 4

Kreativitas Merespon Adaptasi Kuliah Daring

Dari Kendala Menuju Solusi.....9
Mengupayakan Kuliah Kreatif.....15
Daftar Pustaka 23

Edutainment Pada Pendidikan Tinggi 26
Media Sosial dalam Transmitif Edutainment.....30
Podcast Video sebagai Suatu Pilihan Media 36
Potensi Podcast Video dalam Pembelajaran Berjarak.....37
Kerangka Kerja Podcast Pendidikan.....41
Daftar Pustaka 45

Kuliah Daring Kreatif Pada International *Undergraduate Program*

Gaya Diskusi Daring 49
Artikel Kreatif Integrasi Islam dan Sains 54
Pidato Kreatif melalui Youtube.....56
Evaluasi Semester Daring.....58
Penutup.....60

Dosen Milenial 64
Menjadi Dosen Kreatif: Sebuah Pengalaman 67
Segitiga Sinergitas.....73

Komunikasi Persuasif Sebagai Metode Pembelajaran

Pembelajaran Interaktif di Tengah Pandemi 79
Strategi Komunikasi Persuasif Dalam Perkuliahan Online.....83
Meracik Pembelajaran Masa Depan.....91
Daftar Pustaka 94

Digital Untuk Spirit Kuliah

Belajar Online Lewat Media Alternatif 103
Formulasi Kuliah Daring.....107
Daftar Pustaka 109

Pengorganisasian Media Pembelajaran Daring.....111
Gamifikasi Pembelajaran Daring.....1
Membuat Soal Evaluasi Anti Nyontek 3
Tips Belajar Mandiri yang Efektif.....6
Daftar Pustaka 8

Learning Design Resources

Ubiquitous Learning.....13
Google Classroom 15

Konsep Pembelajaran *Ubiquitous* berbasis *Google Classroom*.....20
Learning Design Resources (LDR).....22
PUBG-LDR 24
Daftar Pustaka 27

Kondisi Pembelajaran di Masa Pandemi 33
Gegar Budaya di Masa Pandemi.....35
Apa itu Quizizz?.....38
Kuis Interaktif dengan Quizizz.....39
Peran Quizizz dalam Mengatasi Gegar Budaya 42
Kesimpulan 46
Daftar Pustaka 47

Teknologi Untuk Meningkatkan Efektivitas

Daftar Pustaka 63

festo Milenial Kampus Dengan Konsep *Academic Information Society*

Generasi Milenial Kampus dalam Persepektif Bermedia.....68
New normal life : antara satire mewah dan tatanan yang berubah.....74
Konsep Academic Information Society.....78
Daftar Pustaka 82

Tantangan Dan Upaya Adaptasi Kuliah Daring

Problem Baru Kuliah Daring.....88
Digital Gab.....90
Keterampilan Digital: Problem SDM Mahasiswa dan Dosen 93
Krisis Ekonomi.....96
Integrasi Dosen dan Mahasiswa Dalam Pembelajaran Daring.....100
Solusi Daring 102
Daftar Pustaka 104

Kuliah Daring Tasawuf: Mencetak Sufi

Pendahuluan.....105
Kesalahpahaman tentang Tasawuf.....109
Tasawuf, Pemuda, dan Kesalehan Sosial.....113
Tasawuf Pandemi bagi Sufi Milenial.....117
Penutup.....122
Daftar Pustaka 123

Reunderstanding Visi Dan Misi 130
Urgensi *Human* Being 134
Terapan Inovasi Pendidikan Di Masa Pandemi.....137
Kesimpulan 141

Bijaksana Memilih Pembelajaran Online

Kondisi Mahasiswa di Masa Pandemi.....144
Desain Pembelajaran di Masa Pandemi 148
Daftar Pustaka 150

Meningkatkan Kualitas Perkuliahan Daring

Albaburrahim

Dunia sedang disibukan melawan sebuah virus menular yang dikenal sebagai *Corona Virus Disease* (Covid-19). Virus yang diketahui berasal dari kota Wuhan provinsi Hubei di China tersebut telah menyebar di berbagai negara, termasuk Indonesia. Begitu besar dampak virus tersebut sehingga melumpuhkan berbagai aspek kehidupan manusia di antaranya ekonomi, sosial, budaya, keagamaan, bahkan pendidikan. Pendidikan sebagai salah satu aspek yang terdampak oleh penyebaran Covid-19 memaksa semua lembaga pendidikan baik tingkat dasar, menengah, bahkan perguruan tinggi untuk menutup sementara pembelajaran tatap muka, sebagai upaya menekan penyebaran penularan Covid-19. Sebagai solusi pendidikan tetap berjalan, maka pembelajaran secara terpaksa dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh berbasis daring atau lebih dikenal dengan pembelajaran daring.

Pembelajaran daring ini memanfaatkan teknologi informasi serta jaringan internet sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitas dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dengan memaksimalkan berbagai kemajuan teknologi infomasi dan media-media komunikasi melalui jaringan internet, maka belajar masih bisa berlangsung selama masa pandemi Covid-19. Bahkan komunikasi dan interaksi

antara pendidik dengan peserta didik tetap dapat berjalan walaupun tidak semaksimal tatap muka secara langsung. Namun begitu, pembelajaran daring ini lebih fleksibel, sebab dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Sehingga pembelajaran daring tidak mengenal tempat dan waktu selama perangkat masih terhubung dengan jaringan internet.

Keberadaan teknologi digital modern pada beberapa dekade yang lalu sebenarnya tidak dapat diakses oleh masyarakat luas. Bahkan teknologi ditandai sebagai hal yang sepele dan kurang penting, atau dianggap sebagai suatu hal yang berbahaya. Namun, dimasa pandemi Covid-19 inovasi-inovasi teknologi yang semakin pesat memainkan peranan penting diberbagai pekerjaan, pembelajaran, dan kesehatan masyarakat (Komalasari, 2020, hlm. 49). Dengan begitu, keberadaan teknologi modern diberbagai bidang khususnya teknologi informasi dan komunikasi menjadi alternatif yang dapat dipilih dalam pembelajaran daring ditengah pandemi Covid-19.

Menurut Syarifuddin sistem pembelajaran daring bukan semata memindahkan materi melalui media internet ataupun mengirimkan tugas melalui berbagai aplikasi yang digunakan. pembelajaran daring esensinya pembelajaran yang tetap memerlukan berbagai tahapan seperti perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi seperti halnya pembelajaran tatap muka di kelas (Syarifudin, 2020, hlm. 32). Pembelajaran daring memang perlu persiapan yang matang dengan konsep yang telah direncanakan dengan baik, sehingga pelakasanaan sistem pembelajaran daring

dapat berjalan secara efektif dan efisien. Hasil pembelajaran daring tentu dapat dievaluasi dengan baik agar tujuan pembelajaran tercapai.

Perguruan tinggi sebagai salah satu tingkat pendidikan yang terdampak dari penyebaran Covid 19, tentu juga menerapkan sistem pembelajaran daring dalam proses perkuliahan, khususnya di perguruan tinggi keagamaan. Hal ini tertuang dalam bentuk Surat Edaran Nomor 657/03/2020 tentang Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 di lingkungan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam yang memutuskan perkuliahan tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh mulai 16-29 Maret 2020. Kemudian dievaluasi berdasarkan perkembangan penyebaran Covid-19 melalui Surat Edaran Nomor 697/03/2020 memutuskan perkuliahan jarak jauh semester genap tahun akademik 2019/2020 dilanjutkan sampai akhir semester (Kemenag, 2020). Dengan demikian, maka perkuliahan jarak jauh di perguruan tinggi yang berada dalam naungan Kementerian Agama baik negeri maupun swasta tidak dapat dihindari. Sebagai bentuk tuntuan yang harus terlaksana maka dosen dan mahasiswa di perguruan tinggi harus mampu beradaptasi dengan kondisi dan situasi yang berbasis daring.

Namun demikian, sebenarnya bagi sejumlah dosen dan mahasiswa di beberapa perguruan tinggi, pembelajaran jarak jauh dalam perkuliahan bukan hal yang baru walaupun prosentasenya masih minim. Hal ini diterapkan sebagian dosen yang memahami teknologi informasi (aplikasi) memanfaatkan di bidang pendidikan

sebelum adanya pandemi Covid-19. Bukan hanya itu saja, sebagian perguruan tinggi yang maju telah menyediakan platform *e-learning* untuk memfasilitasi dosen dan mahasiswa berinteraksi dalam pembelajaran daring *(online).* Bahkan, ada beberapa perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan aplikasi telah menyediakan aplikasi yang dapat digunakan dalam sistem pembelajaran jarak jauh, seperti *Edmodo*, *Google Classroom*, dan *Zoom*. Kehadiran aplikasi tersebut menjadi urgen dalam pembelajaran jarak jauh berbasis daring dimasa pandemi Covid-19 yang semakin menyebar, sehingga mengharuskan seluruh lembaga pendidikan di semua tingkatan termasuk perguruan tinggi harus bersahabat dengan berbagai aplikasi pembelajaran jarak jauh berbasis daring.

Pemanfaatan berbagai aplikasi yang digunakan mahasiswa dalam melaksanakan sistem pembelajaran daring pernah dilakukan penelitian oleh Anhusadar pada mahasiswa PIAUD IAIN Kendari. Pada penelitian tersebut ditemukan 91,8% mahasiswa lebih suka menggunakan aplikasi *Whatsapp Group* (WAG), sebanyak 6,5% mahasiswa memilih aplikasi *zoom* dan hanya 1,6% memilih aplikasi surat elektronik atau *email* (Anhusadar, 2020, hlm. 56). Penelitian lain yang dilakukan Rachmat dan Krisnandi tentang efektivitas pembelajaran daring untuk siswa SMK Negeri 8 Kota Tanggerang ditemukan bahwa siswa lebih memilih mnggunakan *google classroom* sebagai aplikasi yang efektif dalam pembelajaran daring (Rachmat & Krisnadi, t.t., hlm. 7).

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada berbagai aplikasi yang diminati oleh peserta didik baik mahasiswa ataupun siswa. Aplikasi yang lebih disukai tentu dipandang lebih mudah digunakan dalam pembelajaran daring.

Perkuliahan Daring

Selama masa pandemi Covid-19 seluruh perguruan tinggi di Indonesia menerapkan pembelajaran jarak jauh untuk menekan penyebaran. Maka dari itu, perguruan tinggi menginstruksikan kepada dosen dan mahasiswa untuk melaksanakan perkuliahan jarak jauh secara daring sebagai bentuk mengikuti anjuran *physical distancing*. Tujuan dari kebijakan tersebut untuk menghindari kontak fisik antara mahasiswa dengan dosen atau antara mahasiswa dengan mahasiswa lainnnya. Perkuliahan daring sebagai salah satu bentuk solusi dan antisipasi agar menjaga pembelajaran di perguruan tinggi terus berlangsung sampai akhir semester di masa pandemi. Maka dari itu, dosen tetap dapat memberikan perkuliahan kepada mahasiswa dengan berbagai model pembelajaran berbasis daring.

Pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran yang memanfaatkan keunggulan komputer sebagai media perantara antara dosen dan mahasiswa. Bahkan, pembelajaran daring mahasiwa dapat mengajukan pertanyaan secara langsung kepada dosennya. Selain itu, pembelajaran daring dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui internet, serta memermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi perkuliahan (Anhusadar, 2020).

Dengan begitu, perkuliahan daring memberikan ruang dan waktu secara fleksibel bagi dosen dan mahasiswa dalam berkomunikasi serta berinteraksi selama pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran daring yang memanfaatkan teknologi akan memberikan pengalaman dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang berkembang pesat. Maka dari itu, dosen dan mahasiswa akan siap menyongsong revolusi industri 4.0.

Perkuliahan daring yang diterapkan di masa pandemi memiliki berbagai nilai manfaat dalam proses pembelajaran, termasuk di perguruan tinggi. Nilai manfaat tersebut, yaitu: (a) peningkatan grafik kualitas perguruan tinggi dan lulusan, (b) komunitas *sharing* ilmu tidak hanya terbatas dalam satu lokasi, (c) intensitas komunikasi antara dosen dan mahasiswa semakin meningkat, (d) sumber-sumber belajar semakin luas, (e) peningkatan kualitas dosen yang disebabkan dosen mudah mendapatkan berbagai informasi (Mustofa dkk., 2019, hlm. 154). Dengan begitu, perkuliahan daring akan berkonstribusi bagi perkembangan pendidikan yang semakin pesat dalam menghadapi revolusi 4.0.

Adapun manfaat perkuliahan daring bukan hanya dalam proses pembelajaran, melainkan juga memiliki impilikasi terhadap mahasiswa dalam mengatur waktu belajar. Mahasiswa tidak terikat dalam waktu dan jadwal yang ditentukan, namun bisa belajar kapanpun dan dimanapun belajar selama terkoneksi dengan jaringan internet. Bahkan mahasiswa dan dosen dapat berinteraksi secara *synchronous*, yaitu berinteraksi belajar dalam

waktu bersamaan, seperti menggunakan video *converence*, telepon, ataupun *chatting*. Serta berinteraksi secara *asynchronous*, yaitu beriteraksi belajar dalam waktu yang tidak bersamaan yang disediakan secara elektronik (Sobri dkk., 2020, hlm. 67).

Namun, dalam pelaksanaan perkuliahan daring masih diperlukan berbagai perencanaan dan persiapan yang maksimal agar terlaksana dengan baik. Menurut Komalasari ada berbagai persiapan yang harus dilakukan, seperti halnya kesiapan pengajar/dosen, infrastruktur penyediaan kuota internet, sumber daya dalam penilaian, akses perangkat laptop atau ponsel pintar, serta integrasi dalam praktik pengajaran dan pembelajaran dalam setiap harinya (Komalasari, 2020, hlm. 39).

Dengan demikian, melaksanakan perkuliahan daring di masa pandemi sangat membutuhkan berbagai hal yang harus dipersiapkan dan direncanakan secara matang. Perkuliahan daring tidak serta merta melaksanakan perkuliahan melalui media internet, melainkan harus diperhatikan dampak dan persoalan dari diterapkannya perkuliahan daring di masa pandemi. Hal ini menjadi tantangan bagi dosen dan pengelola perguruan tinggi agar selama perkuliahan daring berlangsung mutu pendidikan dapat menjadi patokan yang nanti akan menghasilkan lulusan yang berdaya saing sesuai kebutuhan di lapangan.

Tantangan Perkuliahan Daring

Sejak pandemi Covid-19 melanda Indonesia, pembelajaran jarak jauh berbasis daring menjadi sebuah tumpuan bagi perguruan tinggi untuk tetap melanjutkan

perkuliahan. Perkuliahan daring dipilih karena sangat relevan untuk mencegah penyebaran Covid-19, selain itu juga didukung oleh perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat. Transformasi perkuliahan yang semula dilakukan secara tatap muka menjadi perkuliahan daring tentu membutuhkan adaptasi cepat baik dosen sebagai pengajar ataupun mahasiswa sebagai peserta didik. Pada proses adaptisasi tentu banyak problem yang dihadapi oleh dosen ataupun mahasiswa. Hal ini dikarenakan banyak dosen dan mahasiswa yang belum terbiasa dalam menggunakan berbagai aplikasi sebagai media pembelajaran yang relevan dalam setiap mata kuliah.

Kondisi darurat dimasa pandemi memunculkan tantangan bagi dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan perkuliahan daring. Sebab ketidaknormalan akan memunculkan kondisi memaksa melakukan perubahan drastis dan signifikan yang semula perkuliahan tatap muka ke dalam perkuliahan jarak jauh. Perbedaan kondisi yang begitu cepat dapat berdampak pada pola kebiasaan yang dihadapi para dosen dan mahasiswa. Perkuliahan tatap muka dapat berinteraski dan berkomunikasi secara langsung, namun secara mendadak diganti dengan peranan media yang dapat memaksa interaksi kurang interaktif. Bahkan dampak yang ditimbulkan menjadi sebuah keguncangan psikologis bagi mahasiswa yang belum terbiasa perkuliahan jarak jauh.

Bukan hanya mahasiswa, namun dosen sebagai pendidik tentu dituntut untuk memberikan materi secara daring yang berdampak pada tekanan fisik dan mental.

Walaupun ada dalam tekanan, seorang dosen harus mampu menghasilkan pembelajaran daring yang berkualitas (Atsani, 2020). Pengaruh fisik dan psikologis baik bagi dosen ataupun mahasiswa menjadi suatu tantangan yang harus segera dipecahkan solusinya, sebab hal ini dapat memengaruhi minat dan motivasi belajar mahasiswa. Maka dari itu, seorang dosen juga dituntut harus bertindak cepat dengan memberikan metode belajar yang kreatif dan inovatif dalam rangka mendorong dan menjaga minat belajar mahasiswa. Bahkan persoalan ini menjadi cukup besar apabila menyangkut tentang penjaminan mutu pendidikan perguruan tinggi.

Peran dosen sangat besar dalam menjalankan perkuliahan daring, sehingga membutuhkan persiapan yang cukup. Ada berbagai hal yang perlu dipersiapkan untuk memaksimalkan perkuliahan daring. *Pertama*, penyusunan modul yang merumuskan tujuan pembelajaran secara spesifik, jelas, terukur dan teramati. *Kedua*, penggunaan konten modul yang sesuai dengan kebutuhan bagi pembelajar, masyarakat, dunia kerja, dan dunia pendidikan. *Ketiga,* penyusunan modul harus disesuaikan berdasarkan kurikulum dan rencana perkuliahan semester (RPS) yang telah ditentukan (Sobri dkk., 2020, hlm. 67). Dengan begitu, dosen tidak serta merta melaksanakan perkuliahan daring tanpa ada persiapan matang yang pada akhirnya merugikan mahasiswanya.

Pekuliahan daring yang dianggap relevan di tengah pandemi Covid-19 tentu menjadi tantangan dalam proses pembelajaran jarak jauh. Sebab perkuliahan daring

disebagian dosen dan mahasiswa masih belum terbiasa dilakukan secara terus menerus selama masa pandemi. Berbeda halnya perkuliahan daring sebelum pandemi yang hanya digunakan pada situasi dan kondisi tertentu. Perubahan pola pembelajaran yang begitu drastis tentu harus disikapi dengan berbagai terobosan dalam perkuliahan daring selama pandemi. Walaupun begitu, selama perkuliahan daring tentu banyak problematika yang terjadi selama perkuliahan daring berlangsung.

Menurut Bustomi, ada beberapa problematika baru yang terjadi selama peralihan perkuliahan daring.

1. Ketidaksiapan dosen

   Ada sebagian dosen yang belum siap dengan proses perkuliahan daring. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti usia dosen sepuh yang memerlukan waktu dalam proses adaptasi, tidak ada pelatihan secara khusus dalam perkuliahan daring, dan dosen yang berada di daerah yang wilayahnya masih terbelakang secara sarana dan prasarana

2. Sarana prasarana

   Perkuliahan daring tentu membutuhkan sarana dan prasana yang memadai, seperti perangkat teknologi (ponsel pintar, komputer, atau laptop), jaringan internet, dan aplikasi. Berbagai sarana dan prasarana ini tentu harus disiapkan agar perkuliahan daring dapat dilaksanakan secara maksimal.

3. Biaya

   Setiap perkuliahan daring tentu akan membutuhkan kuota internet agar dapat tersambung secara daring. Tentu kuota internet yang dibutuhkan sangat besar, mengingat semua mata kuliah dilaksanakan secara daring dengan berbagai aplikasi yang digunakan oleh semua dosen. Setiap aplikasi yang digunakan tentu tidak dapat terhindar dari kuota. Hal inilah yang menjadikan perkuliahan daring begitu mahal dalam pelakasanaannya.

4. Efektifitas

   Perkuliahan daring dianggap kurang efektif dalam proses pembelajaran jarak jauh. Hal ini disebabkan kurangnya interaksi secara langsung antara dosen dan mahasiswa, sehingga respon dosen ataupun mahasiswa tidak bisa dilakukan secara cepat (Bustomi, 2020, hlm. 14–15)

Selain itu, ada berbagai persoalan yang penting dituntaskan, terutama dihadapi mahasiswa yang mengikuti perkuliahan daring. Kompleksitas masalah yang melanda mahasiswa memang perlu diperhatikan secara serius, terutama dosen dan pengambil kebijakan di perguruan tinggi. Hal ini agar tidak berdampak pada terganggunya psikologis mahasiswa yang berujung pada turunnya kualitas imun mahasiswa. Pada masa pandemi imun tubuh perlu dijaga dalam upaya mencegah penularan Covid-19. Persoalan yang sering dialami mahasiswa secara umum, yaitu: (1) biaya internet yang begitu mahal dalam mengikuti perkuliahan daring, (2) jaringan internet bermasalah terutama mahasiswa yang berada di wilayah pelosok yang kurang terjangkau sinyal internet, (3) tugas mahasiswa semakin bertambah jika dibandingkan dengan

perkuliahan tatap muka, (4) terganggunya psikologis mahasiswa yang terlalu banyak tuntutan dalam mengikuti perkuliahan daring, dan (5) aplikasi di setiap mata kuliah beragam saat mengikuti perkuliahan daring.

Munculnya persoalan yang terjadi selama proses perkuliahan daring akan menjadi tantangan yang perlu segera dituntaskan oleh pihak yang berkaitan dengan pelaksanaan perkuliahan daring. Hal ini dilakukan demi perkuliahan daring yang berjalan secara efektif dan efisien dengan tetap bertumpu pada mutu pendidikan. Perkuliahan daring dianggap efektif ketika proses pembelajaran mampu memberikan konstribusi bagi peningkatan ilmu pengetahuan dan keterampilan bagi mahasiswanya. Sebaliknya, jika perkuliahan kurang memberikan konstribusi yang signifikan, bertanda perkuliahan daring hanya sebagai alternatif dimasa pandemi Covid-19. Adapun perkuliahan daring bisa berjalan secara efisien ketika proses pembelajaran mempermudah komunikasi serta interaksi dosen dan mahasiswa dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan. Berbagai tantangan perkuliahan daring yang begitu kompleks maka dosen dituntut harus lebih kreatif dalam memadukan perkuliahan dengan perkembangan teknologi.

Penjaminan Mutu Perkuliahan Daring

Sebelum adanya pandemi Covid-19 yang melanda dunia, Direktorat Pembelajaran Kemenristekdikti pada tahun 2016 sudah menyusun pedoman penjaminan mutu Pendidikan Jarak Jauh (PJJ). Hal ini bertujuan mengimbangi perkembangan teknologi yang bermanfaat bagi dunia pendidikan. Secara umum, Pencanangan Pembelajaran Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu (PDITT) terdapat 3 prinsip dalam PJJ ini yang meliputi: (1) peningkatan dan perluasan akses terhadap pendidikan, (2) pemerataan berlandasan pada keadilan dan kesamaan hak dalam memeroleh pendidikan, (3) peningkatan kualitas pendidikan yang memanfaatkan perkembangan TIK (Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, 2016, hlm. 8–9). Keberadaan pedoman tersebut menggambarkan pemerintah telah menyiapkan pendidikan yang dipadukan dengan kemajuan teknologi. Namun, di masa pandemi masih banyak lembaga pendidikan kelabakan dan kurang siap dengan pembelajaran jarak jauh. Terbukti masih banyak masalah saat proses pembelajaran jarak jauh, baik dari tenaga pendidik (guru atau dosen), fasilitas, akses, kurikulum, dan penjaminan mutu pendidikan.

Mutu pendidikan ini berkaitan tentang suatu penilaian dari produk yang memenuhi standar tertentu dengan pengukuran konkret ataupun pengamatan kualitatif. Secara arti luas, mutu pendidikan ditentukan oleh suatu keberhasilan seluruh upaya pendidikan dalam mencapai tujuan pendidikan, baik yang berkaitan dengan mutu skolastik ataupun non-skolastik (Hayat & Yusuf, t.t., hlm. 21). Penjaminan mutu pada dasarnya suatu proses mengukur dan menilai pemenuhan standar yang telah ditetapkan dalam kebijakan mutu (*Quality Policy*) (Fattah, 2012, hlm. 3). Pada kaitan ini, maka semua proses perkuliahan yang dilaksanakan secara daring tentu harus

tetap merujuk pada mutu pendidikan di perguruan tinggi. Pendidikan dapat berjalan di masa pandemi, tentu mutu pendidikan harus dimodifikasi sebagai standarisasi bagi keberlangsungan perkuliahan daring yang berbasis mutu.

Kehawatiran tentang penjaminan mutu pendidikan perguruan tinggi tentu harus dianggap sebagai persoalan serius. Pendidikan di masa pandemi perkuliahan daring sudah diterapkan tentu harus tetap menjaga kualitas pendidikan yang berjalan. Pendidikan tidak serta merta berjalan tanpa ada perencanaan dan hasil yang dapat dipertanggungjawabkan. Saat ini dosen menjadi tumpuan utama dalam menyiapkan berbagai instrumen pembelajaran jarak jauh dalam rangka tetap menjaga kualitas dan mutu perkuliahan daring. Peranan dosen yang begitu besar tentu harus didukung berbagai fasilitas perangkat yang dibutuhkan dalam perkuliahan daring.

Secara umum, ada beberapa langkah yang perlu dilakukan selama perkuliahan daring dalam hal menjaga mutu pendidikan di perguruan tinggi di masa pandemi Covid-19, diantaranya:

1. Standarisasi penjaminan mutu perkuliahan daring

   Perkuliahan daring yang berlangsung dalam masa pandemi Covid-19 tentu menjadikan perkuliahan tidak dapat berjalan secara normal dalam bentuk tatap muka. Ketidaknormalan tersebut tentu harus segera disikapi dalam upaya menjaga mutu pendidikan. Maka dari itu, perkuliahan daring harus memiliki standar tertentu yang dapat diukur dalam capaian pembelajaran. Kurikulum KKNI yang diterapkan dalam perguruan tinggi tentu harus dimodifikasi sedemikian rupa sebagai upaya tetap menjaga mutu pendidikan di perguruan tinggi. Keberadaan standar tertentu dapat memudahkan para dosen mengukur seberapa besar keberhasilan dalam mengampu suatu mata kuliah. Sebab setiap mata kuliah memiliki beberapa karakterisitk yang membutuhkan praktik, pengujian, uji coba, dan penerapan.

2. Inovasi dan kreatif perkuliahan daring

   Ketercapaian pembelajaran menjadikan patokan bahwa materi perkuliahan benar-benar sampai kepada mahasiswa. Namun, dalam perkuliahan daring tentu capaian pembelajaran menjadi kendala yang disebabkan proses perkuliahan tidak seperti biasa. Dengan begitu, untuk mencapai pembelajaran tersebut harus dibutuhkan inovasi dan kreatif dari dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan. Dimasa suasana yang baru proses perkuliahan, maka tentu membutuhkan metode yang baru juga.

3. Interaksi intensif

   Pesatnya perkembangan teknologi dimasa pandemi sebenarnya memudahkan pelaksanaan perkuliahan daring. Berbagai aplikasi dapat digunakan secara bergantian ataupun bersamaan sesuai kebutuhan dalam perkuliahan daring. Oleh karena itu, perkuliahan harus tetap menjaga interaksi secara intensif walaupun dengan menggunakan kecanggihan teknologi. Interaksi yang intensif mampu memberikan

kemudahan proses perkuliahan daring, sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik.

4. Stimulus dan respon

   Suatu interaksi dapat berjalan secara intensif perlu adanya pola pendekatan tertentu yang memberikan rangsangan dalam proses pembelajaran. Salah satu pola yang dapat digunakan dengan adanya stimulus dari dosen dan respon dari mahasiswa. Dosen dapat memberikan stimulus dengan berbagai model pembelajaran tertentu yang berkaitan dengan materi-materi yang diajarkan, sedangkan mahasiswa memberikan respon dari materi yang diberikan. Pada nantinya, proses perkuliahan secara daring dapat lebih aktif dan efektif yang berujung pada pencapaian pembelajaran sesuai kurikulum yang ditetapkan.

Penutup

Kebijakan mengimplementasikan perkuliahan daring di perguruan tinggi di masa pandemi Covid-19, tentu dapat menjadi pelajaran berharga bagi berbagai pihak dalam rangka tetap meningkatkan mutu pendidikan. Sistem penjaminan mutu pendidikan di perguruan tinggi tentu harus diatur ulang atau dimodifikasi agar dapat dijadikan standarisasi dalam perkuliahan daring. Dengan demikian, perkuliahan daring yang diterapkan dalam pembelajaran akan menemukan pijakan yang jelas sebagai bentuk menjaga kualitas pendidikan di masa pandemi Covid-19.

Sistem penjaminan mutu pendidikan di perguruan tinggi pada akhirnya mampu menciptakan suasana baru dengan memaksimalkan perkembangan teknologi menghadapi era revolusi 4.0. Teknologi yang berkembang begitu pesat, tentu tidak lepas dari hasil pendidikan di bidang teknologi. Namun, pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan tentu perlu adanya sistem yang mengatur tentang kualitas pendidikan sebagai tolak ukur yang akurat. Perguruan tinggi sebagai pendidikan yang tertinggi dalam sistem pendidikan tentu harus memiliki peran penting dalam perkembangan pendidikan. Dengan begitu, sistem penjaminan mutu di perguruan tinggi di masa pandemi Covid-19 menjadikan hal mendesak untuk disusun.

Keberadaan penjaminan mutu yang komprehensif dapat mengatur indikator keberhasilan perkuliahan daring. Bukan hanya sebagai alternatif, melainkan dapat menjadikan pijakan untuk mengembangkan kemampuan dosen dan mahasiswa dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Pada akhirnya, perkuliahan daring yang diterapkan oleh perguruan tinggi tetap mampu mengembangkan kompetensi mahasiswa yang berkualitas dan berdaya saing di tingkat global.

Daftar Pustaka

Anhusadar, L. (2020). Persepsi Mahasiswa PIAUD terhadap Kuliah Online di Masa Pandemi Covid 19. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, *3*(1), 44–58. https://doi.org/10.24014/kjiece.v3i1.9609

Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah*, *1*(2), 44–54.

Bustomi, A. (2020). *Implikasi Covid 19 Terhadap Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. *4*(1), 11.

Fattah, N. (2012). *Sistem penjaminan mutu pendidikan dalam konteks penerapan MBS* (Cet. 1). Remaja Rosdakarya.

Hayat, B., & Yusuf, Y. (t.t.). *Benchmark Internasional Mutu Pendidikan* (Cet. 2.). PT Bumi Aksara.

Kemenag. (2020). *Surat Edaran* [Komunikasi pribadi].

Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. (2016). *Panduan Penjaminan Mutu Sistem PDITT 2016*. Kemenristekdikti.

Komalasari, R. (2020). Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi Covid 19. *Tematik*, *7*(1), 38–50.

Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, *1*(2), 151. https://doi.org/10.21580/wjit.2019.1.2.4067

Rachmat, A., & Krisnadi, I. (t.t.). *Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring (Online) Untuk Siswa Smk Negeri 8 Kota Tangerang Pada Saat Pandemi Covid 19*. 7.

Sobri, M., Nursaptini, N., & Novitasari, S. (2020). Mewujudkan kemandirian belajar melalui pembelajaran berbasis daring diperguruan tinggi pada era industri 4.0. *Jurnal pendidikan glasser*, *4*(1), 64. https://doi.org/10.32529/glasser.v4i1.373

Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, *5*(1), 31–34. https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072

Blended Learning Upaya Modernisasi-Integrasi Model Pembelajaran Era Digital

Muhamad Basyrul Muvid

Era digital saat ini menjadi era perkembangan dunia teknologi secara masif yang mana menuntut manusia untuk secara cepat merespon dan beradabtasi dengan dunia teknologi khususnya dunia digital. Untuk itu, era industri 4.0 sebagai representasi dari kebangkitan dunia digital dikancah global pada abad 21 M ini. Dampak dari era digital ini juga dirasakan oleh sektor pendidikan disamping sektor lainnya, sehingga "mau tidak mau" dunia pendidikan harus merespon dan beradabtasi dengan dunia digital, agar eksistensi pendidikan di tengah masyarakat tetap hidup dan bisa memenuhi kebutuhan mereka juga tuntutan global. Untuk itu, pendidikan harus berupaya membenahi sistem pembelajaran yang berkolaborasi dengan dunia digital sebagai langkah untuk memodernisasi sekaligus mengintegrasi pembelajaran klasik dengan pembelajaran berbasis teknologi. Mengingat, pembelajaran merupakan pelaksana bahkan inti dari suatu pendidikan.

Salah satu jalan alternatif untuk melakukan modernisasi dan integrasi pembelajaran *offline* dan *online* adalah melalui penerapan model *blended learning*. *Blended learning* merupakan integrasi dari pembelajaran secara tatap muka dengan pembelajaran secara *online*.

Blended learning menggambarkan sebagai model untuk pembelajaran dimana guru memanfaatkan teknologi, biasanya dalam pengisian instruksi berbasis web, tugas keseharian, atau memungkinkan sebagai petunjuk utama instruktur (Aeni dkk, 2007: 85). Sebagaimana menurut Garrison dan Kanuka bahwa blended learning ialah *"At its simplest, blended learning is the thoughtful integration of classroom face to face learning experiences with online learning experiences"* (Garrison & Heather, 2004: 95). *Framework for 21 century education* menekankan penggunaan *ICT literacy* (Kay, 2010: 20) sebagai upaya untuk memodernisasi dunia pendidikan agar sesuai dengan kebutuhan-perkembangan zaman. Senada dengan hal tersebut, Dede (2010: 65) menyebutkan bahwa "*Student must be able to use technology to learn content and skills, so that they know how to learn, think critically, solve problems, use information, communicate, innovate, and collaborate"*.

Senada dengan penjelasan di atas Cheung & Hew (2011 : 1319) menjelaskan *blended learning* sebagai kombinasi antara face to face learning dan online learning. Sementara Samarescu. N (2016 : 620) mengatakan bahwa *blended learning* merupakan bentuk pembelajaran campuran yang menggabungkan pembelajaran tradisional dengan teknologi yang tersedia saat ini. Penggunaan apalikasi teknologi informasi *(e-learning)* sebagai media pembelajaran sudah semakin sering ditemui dalam pendidikan. Konsep *e-learning* tentunya memberi nuansa baru bagi proses pendidikan yang selama ini hanya

bertumpu pada eksistensi guru. Menurut Clark & Mayer (2008: 10) bahwa *e-learning* adalah pembelajaran yang disajikan dengan bantuan komputer. Huruf "e" dalam *e-learning* bermakna bahwa materi yang diberikan berbentuk digital sehingga dapat disimpan dalam perangkat elektonik. *E-learning* memberi ilustrasi bahwa dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, pembelajaran menjadi lebih terbuka *(open)* dan fleksibel *(flexible),* terjadi kapan saja, dimana saja dan dengan dan kepada siapa saja di lokasi mana saja *(distributed),* berbasis komunitas.

Castle and McGuire (2010: 36) lebih lanjut juga mengatakan bahwa *blended learning* sebagai suatu pendekatan yang fleksibel untuk merancang program yang mendukung campuran dari berbagai waktu dan tempat untuk belajar. Menurut Rovai and Jordan (2004: 3) model *blended learning* pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka *(face to face learning)* dan secara virtual *(e-learning)*. Selain itu menurut Jusoff and Khodabandelou (2009: 82), *blended learning* bukan hanya mengurangi jarak yang selama ini ada diantara mahasiswa dan dosen namun juga meningkatkan interaksi diantara kedua belah pihak. Adanya model *blended learning* maka mendorong pendidik untuk merubah paradigma pendidikan dari *techer-centered learning* menuju *student-centered learning* (Syarif, 2012:239).

Anderson, Garrison, Archer juga menyatakan bahwa efisiensi dan reabilitas penilaian pembelajaran berbasis elektronik dapat menjadi cara terbaik dalam menyediakan dalam mengajarkan dan membelajarkan informasi yang terpenting dengan meningkatkan kualitas belajar (Garrison & Heather, 2004: 95). Oleh karena itu, guru harus mempersiapkan diri untuk menyiapkan era digital dengan dunia pembelajaran berbasis komputer (Mishra, Koehler, & Henriksen, 2011: 2). Selain itu guru juga dituntut untuk menguasai teknologi dalam meningkatkan kompetensi dirinya (Abidin, Prihatin, & Yanto, 2015: 52). Terkait dengan peran guru sebagai agen pembelajaran, guru memang dituntut untuk dapat memberikan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan berbagai metode dan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa. Wina Sanjaya (2010: 14) menegaskan bahwa seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan mahasiswa, termasuk di dalamnya memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektivitas pembelajaran.

Pembelajaran model *blended learning* sebagai metamorfosa dari pembelajaran e-learning. Dimana perkembangan pembelajaran berbasis komputer menjadi salah satu titik awal dari adanya *e-learning. E-learning* sendiri yaitu mengacu pada pembelajaran yang menggunakan komunikasi elektronik seperti halnya dengan *e-mail* dan *video conference*. Fungsi *e-learning* sendiri sebagai alternatif pembelajaran konvensional.

Menurut Saavedra & Opfer, V.D (2012: 12) akses untuk belajar pada abad 21 menjadi lebih mudah, cepat, dan lebih murah. Penggunaan *information and communication technologies (ICT)* membuat perubahan yang besar dalam pembelajaran. Adanya pergeseran peranan guru dimana pada pembelajaran konvesional guru adalah satu-satunya sumber belajar. Akan tetapi dengan berkembangnya *ICT* maka peranan guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator. Penggunaan *ICT* serta berkembangnya *e-learning* menjadi titik awal munculnya pembelajaran berbasis *blended learning*.

Kemudian beberapa penelitian juga mengatakan bahwa kebermanfaatan model pembelajaran *blended learning* dalam praktik pembelajaran sangat banyak. Di antaranya adalah penelitian dari Keogh., dkk menunjukan potensi keuntungan dari *blended learning* adalah kemampuan mengakses dan bekerja untuk kebutuhan pembelajaran dengan kemauan langkahnya dan waktunya; meningkatkan kemandirian dan respon yang kuat untuk belajar dan mengembangkan ketrampilan yang sesuai dan kemampuan untuk tetap mengakses materi meskipun tidak hadir di dalam pembelajaran konvensional (Keogh, Gowthrop, & McLean, 2017: 14).

Hasil penelitian dari Lee dan Hung (2015: 13) menjelaskan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara jenis kelamin pria dan wanita dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *blended learning*. Pelaksanaan pembelajaran pada penelitian yang dilakukan oleh Lee dan Hung terbagi menjadi 3 dimana terdapat pembelajaran secara tradisional, *blended learning* dan pembelajaran *full e-learning*. Pembelajaran berbasis *blended learning* menunjukan perolehan hasil belajar yang lebih baik bila dibandingkan pembelajaran secara konvensional dan *full e-learning*.

Penelitian dari Bibi (2015: 284) menunjukan bahwa terdapat peningkatan pemahaman peserta didik yang menggunakan pembelajaran berbasis *blended learning* bila dibandingkan pembelajaran konvensional. Pelaksanaan pembelajaran *blended learning* bersifat saling melengkapi antara pembelajaran *face to face* dan pembelajaran *e-learning*. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu menunjukan bahwa pelaksanaan *blended learning* sebagai pelengkap materi pembelajaran, sebagai alat untuk meningkatkan kemandirian peserta didik. Selain itu, *blended learning* mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik serta respon peserta didik (Aeni dkk, 2017: 86).

Menurut Kozma, Belle, William sebagaimana yang dikutip Pannen dan Sekarwinahya (1994: 59) mengatakan bahwa terdapat beberapa dampak positif dari kemandirian belajar bagi mahasiswa, yaitu: mahasiswa akan merasakan tingkat kepuasan yang tinggi, mempunyai minat dan perhatian yang tidak terputus-putus, dan mempunyai kepercayaan diri yang lebih kuat dibandingkan dengan mahasiswa yang hanya belajar secara pasif (menerima saja). Secara singkat, *critical thinking* adalah kemampuan seseorang untuk dirinya sendiri, mendisiplinkan dirinya, memonitor dirinya, dan mampu berpikir untuk mengoreksi

dirinya sendiri; dimana secara rutin mereka akan mengaplikasikan standar-standar intelektual pada elemenelemen cara berpikir dengan tujuan untuk membentuk atribut intelektual (Paul dan Elder, 2008). Strategi pembelajaran *blended learning* terbukti berhasil meningkatkan Kemandirian Belajar, *Critical Thinking*, maupun prestasi belajar dari mahasiswa terhadap perkuliahan (Sari, 2013: 32). pembelajaran blended learning dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Simarmata dkk, 2016). Dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa (Syarif, 2012: 234).

Penerapan model pembelajaran *blended learning* sebagai upaya untuk lebih mengaktifkan interaksi dosen dengan mahasiswa dengan harapan proses belajar mengajar bisa berjalan efektif dan efisien serta informasi atau wawasan pengetahuan akan bertambah luas manakala sumber pembelajarannya lebih dari satu. Sehingga, ini akan berdampak pada pengetahuan mahasiswa yang nantinya akan mengarah kepada hasil belajar mereka, dari pengetahuan yang luas itu dan hasil belajar yang meningkat akan berjalan seiringan dengan tumbuh kembangnya kreativitas dan inovasi dalam diri mahasiswa. Berikut tabel dan gambar mengenai model *blended learning* dan pendekatannya:

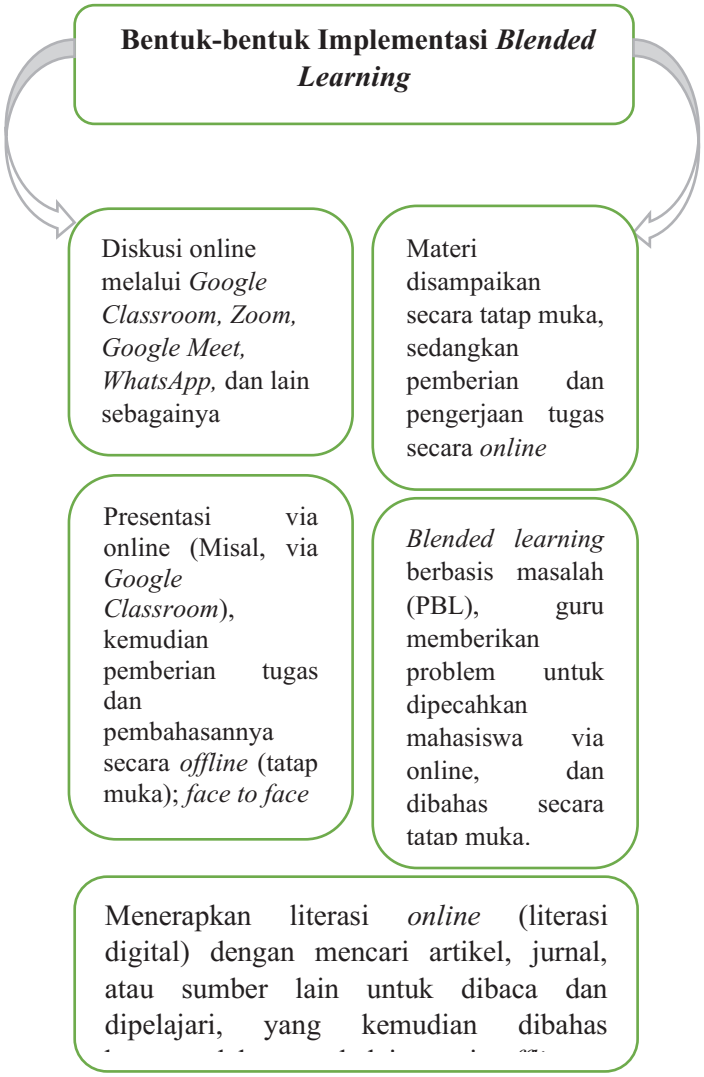
Tabel 1: Pendekatan *Blended Learning*

Live face-to-face (formal)	**Live face-to-face (informal)**
• Instructor-led classroom • Workshops • Coaching/monitoring • On-the-job (OTJ) training	• Collegial connections • Work teams • Role modeling
Virtual Collaboration / synchronous	**Virtual collaboration/ asynchronous**
• Live e-Learning classes • E-mentoring	• E-mail • Online bulletin boards • Listservs • Online communities
Self-paced learning	**Performance support**
• Web learning modules • Online resource links • Simulations • Scenarios • Video and audio CD/DVDs • Online self-assessments • Workbooks	• Help System • Print job aids • Knowledge databases • Documentation • Performance/decision support tool

Sumber: Allison Rosset, Felicia Douglis, and Rebecca V. Fraze (2003:1)

Gambar 1: Bagan tentang Model *Blended Learning*

Gambar 2: Kerangka tentang Implementasi *Blended Learning*



Dalam menerapkan model *blended learning* kita harus mempunyai kesiapan yang matang yang terdiri atas perencanaan, kerangka, dan alur; sistematika pembelajaran yang jelas agar proses belajar-mengajar bisa komunikatif dan saling bersinergi antara dosen dengan mahasiswa. *Blended learning* sebagai bentuk pembelajaran integratif yang berusaha membangun kolerasi antar dua objek dan juga dua pendekatan yang mendorong lahirnya penerapan berbagai metode dan strategi pembelajaran. Berangkat dari sinilah modernisasi pembelajaran terbentuk. Dimana yang awalnya hanya satu arah, satu pendekatan, dan hanya menggunakan metode-strategi tunggal, dengan *blended learning* ini semuanya diintegrasikan menjadi satu kesatuan dan saling bersinergi. Sehingga menjadikan proses pembelajaran terkesan, menarik, dan kaya dengan kreativitas serta informasi pengetahuan yang didapat, khususnya oleh mahasiswa.

Hal tersebut menandakan bahwa dalam menerapkan model *blended learning* pengajar juga harus membuat rancangan perencanaan pembelajaran terlebih dahulu agar arah proses pembelajaran tetap sistematis dan terencana. Bukan berarti model *blended learning* ini tidak memerlukan persiapan, perencanaan dan kerangka. Semua itu tetap diperlukan untuk memudahkan pengajar dalam menjalankan "roda" pembelajaran yang dilakukannya agar tetap efektif dan efisien. Dengan pembelajaran yang sistematis dan terencana ini juga akan berdampak pada mahasiswa, mereka akan mengetahui arah dan tujuan pembelajaran yang disedang berlangsung. Dengan demikian, pelaksanaan *blended learning* akan mudah diukur tingkat kebermanfaatannya serta dampaknya terhadap diri mahasiswa dan juga memudahkan pengajar untuk melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran tersebut.

Gambar 3: Sistematika Pelaksanaan *Blended Learning*

Berdasarkan penjelasan di atas, pembelajaran dengan model *blended learning* dapat dijadikan sebagai model pembelajaran kreatif, inovatif bagi dunia pendidikan khususnya tenaga pengajar (guru/dosen) di tengah arus digital yang semakin pesat yang menuntut kita untuk senantiasa memperbaharui gaya mengajar agar tetap menarik dan berdampak pada diri mahasiswa. Era digital membawa paradigma baru bagi dunia pendidikan, sehingga bagi pengajar juga harus berusaha membangun paradigma baru dengan membuka diri untuk berubah menjadi lebih baik dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Untuk itu, perlu sikap dinamis dan fleksibel agar bisa dengan mudah beradabtasi dengan segala

tuntutan zaman yang mana hal itu sangat berkontribusi terhadap kemajuan pendidikan kita sendiri.

Daftar Pustaka

Allison Rosset, Felicia Douglis, And Rebecca V. Fraze (2003), Strategies For Building Blended Learning..Http://Admin.Umt.Edu.Pk/Media/Site/UMT/Subsites/Ctl/Filemanager/CTL/Queens/Strategies%20. Building%20Blended%20Learning.Pdf.

Carol B. McKnight. (2000). *Teaching Critical Thinking through Online Discussions*. Educause Quarterly Number 4 2000. Diakses melalui http://eac595b.pbworks.com/f/macknight+2000+questions%5B1%5D.pdf. tanggal 16 Maret 2012.

Castle, SR. & Mcguire, CJ. 2010. An Analysis Of Student Self Assessment Of Online, Blended, And Face To Face Learning Environments: Implication For Sustainable Education Delivery. *Journal Of International Education Studies*, Vol 3 No 3: 36.

Clark, R.C., Mayer, R.E. 2008. E-Learning And The Science Of Instruction, 2nd Ed, San Francisco: Pfeiffer.

Izuddin Syarif, "Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Smk," *Jurnal Pendidikan Vokasi,* Vol 2, Nomor 2, Juni 2012; 234-249.

Jusoff, K. & Khodabandelou, R. 2009. Preliminery Study On The Role Of Social Presence In Blended Learning Environment In Higher Education.

Maria D. Avgerinou. (2008).*Blended Collaborative Learning for Action Research Training*.Journal of Open Education volume 4 No.1, 2008.

Murray Fisher, Jennifer King, dan Grace Tague.(2001). *Development of a Self- Directed Learning Readiness Scale for Nursing Education*. Nurse Education Today 21, p. 516-525. Diakses melalui:http://ccnmtl.columbia.edu/projects/pl3p/selfdirected%.20learning%20scale%20for%20nurses.pdf tanggal16 Maret 2012.

Richard Paul Dan Linda Elder. 2008. *The Miniature Guide To Critical Thinking Concepts And Tools*. California: The Foundation For Critical Thinking Press.

Rovai, A.P., Jordan, H.M. 2004. Blended Learning And Sense Of Community: A Comparative Analysis With Traditional And Fully Online Graduate Courses, International Review Of Research In Open And Distance Learning, Vol. 5, Number 2, 1492-3831, Diunduh 25 Agustus 2011. Dari Http://Www.Irrodl.Org/Index.Php/Irrodl/Article/Viewfile/192/795

Sanjaya, Wina. 2006. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.

Sari, Annisa Ratna, "Strategi *Blended Learning* Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Dan Kemampuan *Critical Thinking* Mahasiswa Di Era Digital". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XI, No. 2, Tahun 2013 32 – 43.*

Simarmata, Janner, As'ari Djohar, Paulus Purba, Enjang A. Djuanda. "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Prosiding Seminar Nasional Inovasi Dan Teknologi Informasi SNITI- 3 ISSN: 2548-4540 Samosir, 11-12 November 201; 1-4.

Sarah Bibi & Handaru Jati, "Efektivitas Model *Blended Learning* Terhadap Motivasi Dan Tingkat Pemahaman Mahasiswa Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman", *Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 5, Nomor 1, Februari 2015; 74-87.*

Xiaojing Liu, Xiaoying Wang & Rui Wang. (2013). Application of blended learning in data structures and algorithms course teaching. *International conference on education technology and information system*. Department of computer technology and application, Qinghai university, Xining, 810016, China.

KREATIVITAS MERESPON ADAPTASI KULIAH DARING

Lukman Hakim

Sepanjang sejarah pendidikan tinggi Indonesia bisa jadi perkuliahan semester genap 2019/2020 adalah yang paling menarik perhatian. Bukan sebab penemuan besar yang mengubah peradaban manusia, namun karena muncul dan tersebarnya virus korona di seluruh wilayah Indonesia. Atas pertimbangan keselamatan dan karakter virus mematikan yang cepat menyebar bahkan sebagian penderitanya tidak memiliki gejala maka pemerintah mengambil kebijakan pencegahan.

Seluruh perguruan tinggi diminta untuk menghentikan proses perkuliahan tatap muka. Sebagai gantinya, perkuliahan dilakukan jarak jauh. Dalam kondisi normal, perkuliahan menggunakan sistem *blended learning*. Sebanyak 80 persen dari waktu yang tersedia dilaksanakan secara tatap muka, sementara 20 persen sisanya secara daring. Kini berbalik 180 derajat, seluruh aktivitas perkuliahan menjadi 100 persen dilakukan secara daring.

Kuliah daring yang difasilitasi teknologi komunikasi membuat dosen dan mahasiswa bisa berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Namun hal itu tidak akan terwujud jika kapasitas *server* tidak memadai, akses jaringan internet tidak stabil, termasuk aliran listrik yang sering terputus. Selain hal teknis, dosen dan mahasiswa juga perlu cepat beradaptasi tentang cara

menyelenggarakan perkuliahan daring yang efektif sekaligus menyenangkan.

Perubahan drastis ke kuliah daring secara tiba-tiba terjadi saat kami bersemangat mempelajari dan mendalami banyak materi inti perkuliahan. Bahkan di beberapa kelas lain, sejumlah *creative project* mulai dikerjakan. Harus diakui, saya sebagai pengajar sempat gusar memikirkan solusi atas persoalan ini. Tidak sesederhana yang dibayangkan, karena sejak awal semua rancangan perkuliahan telah desain sedemikian rupa dengan sistem tatap muka sebagai perantara. Lalu tiba-tiba harus ditata ulang dan disesuaikan dengan perkuliahan daring.

Beberapa dosen yang tidak terbiasa menggunakan perkuliahan daring merasakan *culture shock* dan mengeluh kesulitan. Mereka mengaku tidak menguasai teknologi *e-learning*, baik yang disediakan oleh kampus maupun aplikasi perkuliahan jarak jauh lain seperti Google Meet, Skype, Zoom atau Google Classroom. Alibi yang sering digunakan sebagai dalih misalnya, terlalu rumit, membosankan dan banyak mahasiswa tidak siap. Pada akhirnya tidak sedikit dosen yang memilih pragmatis, menjalani perkuliahan ala kadarnya. Jika ada diantara mahasiswa tidak memahami materi dikembalikan pada pribadi masing-masing.

Adindum lama mengatakan bukan generasi tangguh jika mudah menyerah pada keadaan. Kedengarannya sangat heroik, namun tanpa aksi konkret tentu saja tidak akan menghasilkan apapun. Kami selanjutnya berinisiatif melakukan akselerasi dan adaptasi untuk menjamin mutu perkuliahan tetap optimal.

Butuh waktu sekitar satu minggu untuk melakukan reformulasi perkuliahan yang menyenangkan. Suatu hal yang tidak mudah karena butuh pertimbangan matang mulai dari kesiapan, fasilitas, biaya dan banyak keterbatasan lain. Tidak ada pilihan lain, kuliah daring adalah opsi terbaik yang bisa dilakukan. Untuk memaksimalkannya dibutuhkan variasi kreativitas dan inovasi.

Kebetulan pada semester ini, saya diamanahi mengajar sebanyak 20 SKS yang tersebar di 10 kelas. Setiap kelas rata-rata diisi oleh 30- 40 mahasiswa semester 2 dan 4, jika ditotal ada sekitar 340 mahasiswa yang diampu setiap minggu. Praktis mulai Senin sampai Jumat pikiran dan hati harus fokus melayani mahasiswa. Bimbingan Praktik Kerja Lapangan (PKM), konsultasi wali mahasiswa, diskusi konsep paper dan aktivitas lain yang selalu menuntut keseriusan dan konsentrasi tingkat tinggi.

Dari Kendala Menuju Solusi

Diskursus mengenai kuliah daring memang banyak menuai pro dan kontra. Sebagian menyebut salah satu hikmah dibalik virus korona adalah terjadi percepatan adaptasi penggunaan teknologi dalam proses perkuliahan. Dampak positifnya dosen dan mahasiswa akan terbiasa kuliah jarak jauh dan tidak lagi bergantung pada pertemuan fisik. Selain itu juga lebih meringkas waktu,

menghemat biaya dan banyak pekerjaan lain bisa dilakukan dalam satu waktu.

Pendapat lain beranggapan sebagian besar dosen dan mahasiswa tidak memiliki cukup kesiapan untuk menjalankan metode perkuliahan daring. Meski harus beradaptasi, akan membutuhkan waktu lama untuk memastikan perkuliahan dapat berjalan optimal. Sementara untuk masa-masa awal karena mengalami kebingungan, banyak kelas yang menjalan perkuliahan secara pragmatis. Perkuliahan dijalankan sebatas menggugurkan kewajiban dan tidak berorentasi pada *learning outcome*.

Untuk mendapatkan gambaran komprehensif mengenai efektifivitas kuliah daring mari kita cermati beberapa survei. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melakukan survei terhadap 237.163 mahasiswa di seluruh Indonesia. Beberapa diantara hasilnya yaitu sebanyak 99 persen mahasiswa yang disurvei memastikan sudah melakukan perkuliahan daring. Sebanyak 60 persen mahasiswa sudah berada di kampung halaman masing-masing.

Sebagian besar mahasiswa memanfaatkan *handphone*, 68 persen. Kemudian 14 persen *notebook*, 10 persen *desktop*, dan sangat kecil yang menggunakan tablet. Kemudian Sebanyak 60 persen mahasiswa yang disurvei menyatakan perkuliahan daring sudah efektif. Sisanya, merasa perkuliahan tatap muka di kelas tetap tak tergantikan.

"Hikmahnya kita bisa melakukan lompatan luar biasa ke depan. Kita transformasi sangat cepat di waktu yang pendek . Semua kampus mengupayakan dengan caranya masing-masing. Mulai dari Zoom, aplikasi Spada, hingga yang paling *simpel Whatsapp*," kata Plt. Dirjen Dikti, Nizam dalam konferensi Video yang diselenggarakan Kemendikbud.

Survei lainnya dilakukan oleh Lembaga Komunikasi Perguruan Tinggi melalui *Student Research Center* (SRC) PP IPNU. Survei ini melibatkan 419 mahasiwa, dari 34 provinsi di Indonesia. Periode pengambilan data dilaksanakan pada 23 April sampai dengan 1 Mei 2020 dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Tercatat, 52,51 persen responden merupakan mahasiswa Perguruan tinggi negeri dan 47,49 persen lainnya mahasiswa perguruan tinggi swasta. Pengisian kuesioner menggunakan *google form*, dengan *margin of error* 5 persen.

Hasilnya, 69,45 persen mahasiswa merasa kuliah daring berjalan tidak efektif. Sebanyak 24,58 persen menjawab efektif, 2,63 persen kurang efektif, 1.91 persen tidak tahu, dan 1,43 persen menjawab lainnya. Temuan menarik lain adalah sebanyak 80,67 persen mahasiswa belum mendapatkan bantuan atau kompensasi perkuliahan daring dari perguruan tinggi tempat mereka belajar. Sebanyak 14,08 persen menjawab sudah sedangkan sisanya 5,25 persen tidak tahu. Terkait fasilitas belajar daring seperti internet dan aplikasi, survei menunjukkan 62,53 persen merasa fasilitas belajar dari rumah belum

memadai, sementara sisanya 37,47 persen menjawab fasilitas sudah memadai.

Direktur Lembaga Komunikasi Perguruan Tinggi (LKPT) PP IPNU, Taufikur Rozikin menuturkan bahwa pada kondisi seperti saat ini mahasiswa menginginkan dosen memberikan pelajaran yang kreatif dan dapat menyesuaikan kemampuan mahasiswa, seperti jaringan internet yang lemah di beberapa daerah di Indonesia.

Terakhir, survei dilakukan oleh Universitas Gadjah Mada (UGM), survei kepada mahasiswa UGM dengan total responden 3.353 mahasiswa. Tujuan survei dilakukan untuk memperoleh respon pengalaman dari mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan daring. Beberapa hasil menariknya adalah koneksi yang digunakan saat kuliah daring, terdapat total 82 persen yang mempunyai koneksi yang cukup baik (sangat baik, baik dan sedang) dalam perkulihan daring. Namun demikian masih terdapat 18% mahasiswa merasa koneksi kurang dan sangat kurang.

Perkuliahan daring dirasa oleh 52,3 persen mahasiswa memiliki kemiripan dengan kuliah dalam kelas, sedangkan sisanya mahasiswa merasakan berbeda (37 persen kurang dan 10,7 persen sangat kurang). Selanjutnya, terdapat total 66,9 persen mahasiswa dengan pemahaman memadai (sangat baik, baik dan sedang) terhadap materi selama kuliah. Sisanya, sekitar 33,1 persen mahasiswa dengan pemahaman kurang dan sangat kurang. Namun demikian, dari mahasiswa dengan koneksi yang kurang memadai, sekitar 50 persen mahasiswa memiliki pemahaman yang cukup baik.

Pada survei kali ini, juga disampaikan keunggulan dan kekurangan selama menjalami kuliah daring. Beberapa keunggulan diantaranya tidak perlu pesiapan ke kampus, lebih berani bertanya, fleksibel dan rileks, mendapatkan pengalaman baru, materi terdokumentasi dengan baik dan dapat dipelajari kembali, efisien waktu dan biaya. Sedangkan kekurangan kuliah daring yaitu kuliah daring terkesan sama dengan tugas daring, beban tugas yang berlebihan, konsentrasi kadang menurun, dosen perlu lebih interaktif dan komunikatif, jadwal sering ganti-ganti hingga larut malam dan jaringan internet kadang tidak stabil.

Meski hasilnya menunjukkan hasil yang beragam, namun dapat kita tarik benang merah di antara tiga survei tersebut. Harus diakui ada kampus, dosen beserta mahasiswanya yang sudah terbiasa menjalankan kuliah daring. Tidak ada kendala hanya butuh beberapa penyesuaian terutama mengenai metode dan materi perkuliahan. Namun tidak dapat dipungkiri masih banyak juga lembaga pendidikan tinggi yang mengalami banyak keterbatasan. Alih-alih menyenangkan dan bersemangat, kuliah daring bagi mereka justru melahirkan masalah baru yang tidak mendapat solusi.

Beberapa kalangan meragukan efektifitas kuliah daring dari aspek psikomotor dan afektif. Kuliah daring hanya bisa efektif untuk belajar pada sisi kognitif. Namun hasil riset dan beberapa observasi gejala implementasi umum menunjukkan hasil berbeda. Jika kuliah daring yang dilaksanakan dengan baik, kemampuan yang dicapai

pada keterampilan dan sikap tidak berbeda secara signifikan dengan mereka yang kuliah secara tatap muka.

Menariknya, kebutuhan kuliah daring yang dilakukan banyak perguruan tinggi sejalan dengan konsep kampus merdeka yang diwacanakan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud), Nadiem Makarim. Beberapa di antaranya adalah, adanya kebebasan memilih mata kuliah memberi keluasaan mahasiswa untuk memperdalam minat dan bakatnya dengan mengambil mata kuliah di kampus lain. Selain itu, kuliah daring mendorong mahasiswa untuk meningkatkan daya baca karena tidak terikat dengan literatur fisik namun lebih banyak menggunakan bacaan digital. Para dosen juga akan lebih mudah untuk memantau dan mengevaluasi hasil tugas mahasiswa dengan berbagai platform penilaian yang tersedia secara gratis.

Berbagai nilai plus perkuliahan daring yang berhubungan dengan konsep Kampus Merdeka di atas akan menjadi nilai tambah untuk mempersiapkan persaingan global. Praktik kuliah daring membuat mahasiswa terbiasa dan sadar untuk selalu memiliki akses internet yang aktif dan memadai, memiliki kemampuan menggunakan berbagai piranti teknologi dan tidak kalah pentingnya adalah memanfaatkan berbagai peluang dan sumber belajar, yang kelak akan bermanfaat untuk belajar mandiri untuk menggapai sesuatu.

Perkuliahan daring sekaligus mendorong para dosen untuk mengembangkan dan menyesuaikan kurikulum sesuai dengan kebutuhan lingkungan. Era *new normal* merupakan momentum yang tepat untuk membiasakan perkuliahan daring secara berkelanjutan untuk dosen dan mahasiswa. Upaya ini sama artinya dengan membentuk mereka dengan keterampilan yang sangat diperlukan untuk masa depan.

Fokus tulisan ini selanjutnya adalah mencari titik temu kreativitas kuliah daring yang tepat dan menginspirasi mahasiswa untuk terus memaksimalkan potensi diri dengan berkarya. Tentu semua itu tetap harus mengacu pada tujuan dan target masing-masing mata kuliah. Keterbatasan dan keadaan tidak boleh menjadi halangan untuk menjalankan aktivitas. Kemampuan beradaptasi disertai dengan usaha untuk produktif di masa yang serba sulit ini akan menghasilkan pribadi yang tangguh dan siap menyongsong masa depan yang lebih cerah.

Mengupayakan Kuliah Kreatif

Secara umum konsep perkuliahan sudah diatur dalam Permendikbud No 3 tahun 2020 tentang Standar Nasional Perdidikan Tinggi. Standar nilai yang harus ada dalam sebuah proses perkuliahan, di antaranya :

1. Interaktif. Proses komunikasi dua arah antara mahasiswa dan dosen merupakan pintu masuk dalam menciptakan iklim perkuliahan yang kreatif. Melalui komunikasi dua arah memunculkan rasa keakraban dan kekeluargaan serta membangun atmosfer demokratis karena memungkinkan mahasiswa dan dosen menyampaikan respon dan pendapatnya. Di era *new normal*, dosen perlu memahami dan

mempersilahkan mahasiswa untuk menyampaikan usulan terkait dengan media perkuliahan, karakteristik tugas dan kemampuan finansial. Usahakan semua mahasiswa terlibat dalam musyawarah penentuan aturan main perkuliahan. Pada titik ini, seorang dosen sebaiknya mengakomodir aspirasi mahasiswa tanpa harus melanggar ketentuan Rencana Perkuliahan Semester (RPS) atau Kurikulum pada umumnya.

2. Holistik**.** Dosen mendorong terbentuknya pola pikir yang komprehensif dan luas dengan menginternalisasi keunggulan dan kearifan lokal maupun nasional. Setiap individu mahasiswa memiliki potensi masing-masing sehingga suasana perkuliahan dijalankan dengan lebih menyenangkan dan menggairahkan dan humanis melalui pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Mahasiswa diharapkan dapat menjadi dirinya sendiri (*learning to be*) yaitu memperoleh kebebasan psikologis, mengambil keputusan yang baik, belajar melalui cara yang sesuai dengan dirinya, memperoleh kecakapan sosial, serta dapat mengembangkan karakter dan emosionalnya.
3. Integratif. Perkuliahan yang terintegrasi didorong untuk memenuhi capaian perkuliahan lulusan secara keseluruhan dalam satu kesatuan program melalui pendekatan antardisiplin dan multidisiplin. Proses perkuliahan sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata kuliah maupun antar mata kuliah. Dengan adanya pemaduan itu, mahasiswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh, sehingga perkuliahan menjadi bermakna. Artinya, perkuliahan terintegratif akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata.
4. Saintifik. Mengutamakan pendekatan ilmiah sehingga tercipta lingkungan akademik yang berdasarkan sistem nilai, norma, dan kaidah ilmu pengetahuan serta menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan kebangsaan. Mahasiswa aktif mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring untuk semua mata mata kuliah dengan dasar argumentasi yang berlandaskan referensi otoritatif baik dari buku, jurnal, diktat dan lain sebagainya. Dalam kondisi *new normal*, mahasiswa punya banyak kesempatan untuk mempelajari cara mengakses literatur di berbagai perpustakaan digital di Indonesia dan dunia.
5. Kontekstual. Disesuaikan dengan tuntutan kemampuan menyelesaikan masalah dalam ranah keahliannya. Selain itu juga memotivasi mahasiswa untuk memahami makna materi perkuliahan yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan pribadi, sosial, dan kultural. Dengan demikian diharapkan mahasiswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari satu problem yang ada di sekitar mereka.
6. Tematik. Proses perkuliahan yang disesuaikan dengan karakteristik keilmuan Program Studi dan dikaitkan dengan permasalahan nyata melalui pendekatan

transdisiplin. Hal ini dinilai penting agar ilmu yang di pelajari di kelas tidak memiliki jarak dengan apa yang dilihat dan rasakan mahasiswa sehingga mudah diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Nilai tematik juga membantu mahasiswa untuk fokus pada tema tertentu yang hendak dipelajari sehingga lebih mudah untuk dipelajari.

7. Efektif. Dosen perlu memprioritaskan proses internalisasi materi secara baik dan benar dalam kurun waktu yang optimum. Efektifitas dalam perkuliahan dapat diukur dari keterlibatan, pemahaman dan hasil evaluasi mahasiswa. Oleh sebab itu, kemampuan dosen dalam menyiapkan dan menyampaikan materi sangat menentukan efektifitas perkuliahan.
8. Kolaboratif. Melibatkan interaksi antar individu pembelajar untuk menghasilkan kapitalisasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Tidak ada yang paling superior dan menguasai, semuanya terlibat dalam proses perkuliahan secara aktif dengan turut memberikan urun rembug ide dan gagasan. Proses perkuliahan yang menggunakan nilai kolaborasi akan dinamis sehingga semua yang terlibat merasa turut berkontribusi.
9. Berpusat pada mahasiswa. Proses perkuliahan mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan. Dosen memberikan kepercayaan dan kesempatan seluas-luarnya untuk menunjukkan bakat dan potensi mahasiswa. Pada posisi ini, dosen hanya bertugas mengarahkan dan memfasilitasi sedangkan mahasiswa diberi kewenangan untuk mengeksplorasi berbagai hal yang terkait dengan materi perkuliahan.

Kesembilan nilai di atas merupakan konsep perkuliahan modern yang mendorong dosen dan mahasiswa untuk menciptakan ruang kuliah yang efektif, efesien dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi materi yang akan disampaikan. Memberikan kesempatan seluas-luasnya pada mahasiswa untuk mengeksplorasi bakat dan minat serta menghilangkan jurang pemisah antara mahasiswa dan dosen.

Pada kondisi yang serba terbatas ini, dosen dan mahasiswa dituntut untuk beradaptasi ratusan kali lebih cepat. Berbagai kendala tidak boleh dianggap sebagai batu sandungan melainkan tantangan yang harus ditaklukan agar lebih siap menghadapi tantangan di masa depan. Terobosan dan lompatan besar di bidang Pendidikan tinggi harus dilakukan untuk mengakselerasi kematangan mental dan keterampilan mahasiswa.

Setidaknya ada sembilan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi pemenang di era Revolusi Industri 4.0. Di antaranya kemampuan memecahkan masalah, pribadi yang tangguh tidak mudah putus asa, termotivasi untuk terus berprestasi, kemampuan pengendalian diri, dapat bekerjasama secara optimal, terbiasa berinisiatif, memiliki kepercayaan diri yang tinggi dan etika yang tetap terjaga. Apabila para dosen

dan orangtua memahami keterampilan-keterampilan tersebut sangat dibutuhkan untuk dikembangkan dalam diri mahasiswa dalam menghadapi tantangan di abad ke-21 ini, maka model perkuliahan dapat diarahkan agar bermuara ke sana.

Hal pertama yang saya lakukan untuk membuat formulasi perkuliahan yang kreatif adalah melakukan pemetaan kemampuan dan *passion* mahasiswa. Bisa dilakukan dengan isian kuisioner atau survei. Hal ini perlu dilakukan untuk membumikan kurikulum yang sifatnya masih berupa konsep. Melalui hasil pemetaan ini pula, dosen akan memberikan tugas yang fleksibel sesuai dengan passion masing-masing mahasiswa. Sehingga tidak boleh terjadi lagi dosen melakukan penilaian hanya berdasarkan hasil ujian di atas kertas yang sifatnya sangat matematis tanpa melihat potensi dan bakat mahasiswa. Atau dalam bahasa metafora, memaksa ikan untuk memanjat pohon bukanlah sesuatu yang bijak.

Selanjutnya, langkah kedua mempersilahkan mahasiswa untuk mengajukan *platform* kuliah daring yang paling memungkinkan untuk digunakan selama perkuliahan. Murah, lancar dan mudah diakses adalah beberapa hal yang dapat menjadi pertimbangan dalam memilih aplikasi. Mulai yang paling sederhana W*hatsapp, telegram,* Google Classroom, Quizizz, Google Meet, Youtube, Instagram hingga Skype dan Zoom. Masing-masing *platform* memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, dalam satu masa perkuliahan dapat

menggunakan lebih dari satu aplikasi sesuai dengan kebutuhan.

Ketiga, konsep materi yang hendak disampaikan dapat berupa audio, *power point* atau video. Tidak perlu terlalu banyak dan panjang karena dapat mengundang kebosanan. Lebih afdal seluruh materi itu diunggah di media sosial atau blog pribadi untuk memudahkan mahasiswa dan masyarakat mengakses. Setelah menyampaikan materi mahasiswa dapat mengajukan pertanyaan untuk didiskusikan secara mendalam dan komprehensif. Dinamika intelektual itulah yang membentuk iklim demokrasi sehat di kelas. Setiap pendapat dan argumentasi dihargai tanpa merasa benar sendiri.

Pada fase ini, dibutuhkan komitmen dan disiplin tinggi agar seluruh mahasiswa fokus menyimak dan ikut berpartisipasi dalam diskusi. Kadang secara acak saya meminta salah satu mahasiswa menjawab pertanyaan yang telah saya siapkan. Cara lain misalnya menghitung kehadiran mahasiswa dari komentar atau pertanyan saat diskusi berjalan. Kedua trik itu cukup efektif mengontrol ruang kelas agar tetap kondusif.

Keempat, tugas, UTS atau UAS mahasiswa dapat diarahkan untuk mencari pemecahan masalah yang berhubungan dengan Covid-19. Misalnya saya mengampu mata kuliah Sosiologi Komunikasi, diantara tugas yang saya berikan adalah meminta mahasiswa secara berkelompok maksimal dua orang untuk menganalisa fenomena pergeseran komunikasi yang terjadi di masyarakat maupun media sosial. Setelah di analisa

mereka harus memvisualisasikan hasil dan solusinya dalam bentuk *flayer* atau video singkat. Sebagai bentuk kontribusi pada masyarakat, saya meminta mahasiswa untuk mengunggah *flayer* atau video singkat itu di seluruh media sosial masing-masing. Bukan saja akan memberi informasi penting untuk publik, namun juga agar konten di media sosial birisi hal positif bukan hoaks. Seluruh proses pengerjaan hingga selesai berupa *flyer* seringkali mahasiswa berdiskusi secara intensif baik *chat whatsapp* atau video call satu per kelompok atau individu. Hal itu langka dan jarang terjadi saat perkuliahan tatap muka berlangsung. Terkait penilaian bisa lebih menantang jika didasarkan pada jumlah *views, like* dan berapa banyak komentar/interaksi yang muncul dari unggahan tersebut. Semakin menarik jika ruang diskusi baru lahir dari tanggapan orang lain tentang *caption* atau konten yang diunggah.

Hal yang paling penting dalam menjalankan kuliah daring adalah kesadaran bersama untuk belajar bersama. Dosen harus ekstra 24 jam siap diajak diskusi terkait materi, sehingga kuliah tidak dimaknai hanya pada saat jam kuliah berlangsung namun setiap waktu adalah belajar, setiap tempat adalah sekolah dan setiap orang adalah guru. Begitu pula dengan mahasiswa, dalam keadaan darurat seperti ini perlu mengasah rasa keingintahuan. Artinya mahasiswa sebagai pusat belajar tidak boleh hanya mengandalkan dosen, namun juga berusaha untuk mencari sumber lain yang tersedia di internet baik dalam bentuk jurnal, buku digital, diktat maupun video perkuliahan.

Tidak kalah penting juga peran orang tua untuk mengingatkan dan memberikan *support* kepada anak agar tetap bersemangat belajar. Meski hanya sekadar berdiskusi kecil mengenai kuliah, hal itu sangat membantu sekaligus bukti keterlibatan orang tua dalam proses belajar sang anak. Dengan begitu poros utama pendidikan yang selama ini seringkali hanya dibebankan pada dosen, di era *new normal* ini peran orang tua yang secara fisik dan emosional lebih dekat menjadi sangat penting bagi perkembangan pendidikan anak.

Seluruh karya besar yang menginspirasi bahkan mengubah hidup banyak orang lahir dari ketulusan untuk berproses disertai kreativitas dan inovasi. Maka di era *new normal* ini, pilihannya hanya ada dua. Bekerja keras untuk produktif dengan memaksimalkan apa yang dimiliki atau berdiam diri yang pada saatnya akan digilas zaman. Pada titik ini dosen perlu memberikan kesempatan seluas-luasnya pada mahasiswa untuk berkembang dan berkarya. Hanya dengan hal itu akan lahir banyak kreativitas baru yang terus terasah dan terlatih. Hasil dari masa *new normal* ini lahir banyak SDM yang unggul dan siap menyongsong masa depan yang lebih cerah.

Daftar Pustaka

Survei Pembelajaran Daring Pusat Inovasi dan Kajian Akademik Universitas Gadjah Mada pada 17 – 20 Maret 2020

Permendikbud No 3 tahun 2020 Tentang Standar Nasional Perdidikan Tinggi

https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200409161641-185-492172/60-persen-mahasiswa-pulang-kampung-kuliah-online-kala-corona

https://republika.co.id/berita/q9pckh366/survei-ipnu-80-persen-mahasiswa-tak-didukung-belajar-daring

EDUTAINTMENT DAN *PODCASTING* VIDEO KREATIF

Eka Resti Wulan

Pandemi Covid-19 menciptakan kebutuhan dan perlunya menjaga jarak fisik dalam interaksi sosial untuk memutuskan mata rantai penyebaran penyakit yang disebabkan oleh virus Sars-Cov2. Tidak hanya di Indonesia, pada pendidik di seluruh dunia telah membicarakan perlunya kembali memikirkan kembali bagaimana melakukan proses pendidikan untuk generasi mendatang. Berbagai aturan bermunculan dari Pemerintah Indonesia dalam merespon kondisi pada masa pandemi salah satunya Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan *Corona Virus Disease* (Covid-19) Pada Satuan Pendidikan hingga Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri dengan Nomor 01/KB/2020, Nomor 516 Tahun 2020, Nomor HK.03.01/Menkes/363/2020, dan Nomor 440-882 Tahun 2020 yang dilengkapi dengan lampiran yang tak terpisahkan, Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19).

Salah satu putusan dari SKB adalah penyelenggaran perkuliahan Semester Gasal 2020/2021 pada pendidikan tinggi masih wajib melaksanakan Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring), setelah ‘dipaksa’ tanpa persiapan

matang untuk melaksanakan pembelajaran daring pada semester sebelumnya, Semester Genap 2019/2020. Tak ayal, peralihan transmisi pembelajaran dari tatap muka (yang sebagian sudah melaksanakan *blended learning*) menjadi perkuliahan daring penuh telah menimbulkan berbagai pertanyaan, misalnya "Seperti apa desain perkuliahan daring yang kreatif, menyenangkan, dan tetap efektif?" Para dosen juga perlu bergulat dengan cara-cara baru untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan mahasiswa yang jauh dari ruang perkuliahan, menggunakan berbagai ide perkuliahan yang tetap mengedepankan interaktivitas dalam pembelajaran, dan memenuhi capaian pembelajaran mata kuliah yang cocok untuk tipe-tipe mahasiswa Generasi Z, Alpha, bahkan lebih jauh ke depan.

Edutainment Pada Pendidikan Tinggi

Manusia dianggap melakukan yang terbaik ketika mereka benar-benar tenggelam dalam kegiatan yang menyenangkan. Addis, (2005) mengungkapkan edutainment sebagai kata baru yang menggabungkan *education* dan *entertainment*. Pembelajaran yang menggunakan prinsip-prinsip entertainment. Munculnya neologisme dan penggunaannya yang berkembang pesat mencerminkan konvergensi dari dua sektor ini. Edutainment adalah bentuk hiburan yang dirancang untuk mendidik sekaligus menghibur. Edutainment yang sukses dapat dilihat dari fakta bahwa belajar menjadi menyenangkan dan pendidik mengajak audiens untuk belajar dengan cara yang menarik sekaligus menghibur.

Entertainment sendiri merupakan pengalaman subjektif, tidak sekedar hiburan, kegiatan membawa ke proses emosional, membuat orang terbuka hatinya, dan gembira. Dalam konteks pendidikan, entertainment adalah perasaan menyenangkan atau pengalaman positif (tertarik, semakin berminat, atau bersemangat secara emosi) yang diperoleh pembelajar ketika mengalami proses pembelajaran. Keterlibatan emosi dalam pembelajaran daring bisa dilaksanakan melalui komunikasi yang menyenangkan antar dosen-mahasiswa dan antar mahasiswa-mahasiswa. Dosen perlu menyelami metode komunikasi seperti apa yang disukai oleh mahasiswa.

Pembelajaran merupakan perubahan permanen dari kesadaran dan tindakan. Pembelajaran aktif melibatkan aspek kognitif dan afektif. Namun, sayangnya tidak semua perubahan permanen, karena tidak semua pembelajaran masuk ke dalam memori. Kendala ini dapat diantisipasi dengan kreativitas edutainment yang membawa mahasiswa untuk belajar menyenangkan dan merangsang semua panca indera. Pembelajar dewasa seperti mahasiswa lebih memilih keterlibatan secara aktif, merupakan cara terbaik mereka untuk belajar. Seperti hasil penelitian klasik yang mengungkapkan bahwa manusia mengingat 10% yang dibaca, 20% yang didengar, 30% yang diperagakan, 90% yang mereka katakan dan lakukan secara bersamaan. Hal ini yang menjadi dasar bagaimana agar pembelajaran daring mampu memfasilitasi mahasiswa untuk mengalami apa yang ingin dicapai dalam perkuliahan, yaitu melalui pengalaman.

Pengalaman atau mengalami sendiri memiliki nilai penyerapan tertinggi dalam pembelajaran dibandingkan proses-proses komunikasi pembelajaran lainnya. Seperti ungkapan "Pengalaman merupakan guru paling mahal dan paling baik". Namun, pengalaman bisa mengorbankan banyak hal, sehingga alternatifnya adalah pengalaman juga tidak selalu harus dialami secara langsung oleh mahasiswa. Pengalaman dapat diperoleh tanpa mengeluarkan sumber daya yang mahal, misalnya menggali pengalaman dari pengalaman orang lain, melakukan percobaan atau eksperimen, atau bermain peran. Artinya dalam pelaksanaan perkuliahan daring diperlukan kreativitas dosen dalam menyediakan konten menarik dan menghibur bagi mahasiswa agar memperoleh pengalaman belajar. Sehingga, edutainment merujuk pada berbagai bahan ajar yang menerapkan kaidah-kaidah hiburan dengan menggunakan teknologi, komunikasi, dan informasi, kemudian diterapkan untuk proses belajar mahasiswa, bagaimana mereka harus menggunakan pengetahuan mereka sendiri, menganalisis hal-hal yang mereka pelajari, dan menggabungkan hal-hal yang mereka alami atau mengevaluasi yang mereka pelajari (Charsky, 2010).

Keuntungan edutainment adalah mahasiswa dapat partisipasi aktif, kolaborasi dalam kelompok, mengurangi stress, meningkatkan motivasi, menyenangkan, dapat memberikan umpan balik seketika, serta lebih bertahan dalam memori. Namun tuntutan dalam edutaintment adalah mengembangkan konten *entertaining* yang bersifat *knowledge sources* (bersumber dari berbagai lokasi), *expertise in the field* (sumber dari ahli di bidangnya), *understand audiences* (mendengarkan apa dari mahasiswa), *use real example* (contoh lebih dekat dengan mahasiswa). Kemudian menyampaikan dengan cara *entertaining* melalui pembelajaran kreatif, berbagai alat multimedia, belajar dunia nyata, *brainstorming*, kelas "di luar kelas", bermain peran, pembelajaran *storyboard*, merangsang lingkungan kelas, menyambut ide baru dari mahasiswa, atau mengenalkan perkuliahan sebagai suatu cerita. Edutainment juga bisa dilaksanakan dengan peran nyata langsung di dalam kelas atau juga peran virtual berupa *game, Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR)*, dan *mixed reality* (gabungan dunia fisik dan digital) yang saat ini diperlukan dalam pembelajaran daring.

Salah satu caranya bagaimana membuat mahasiswa menjadi fokus dalam pembelajaran daring adalah menggunakan teknologi dengan musik hingga masuk ke gelombang otak alpha, yaitu dimana otak manusia berada pada banyak perhatian, tidak stress, dan sugestif. Suatu program edutainment yang baik adalah ketika memfasilitasi gelombang alpha untuk mahasiswa. Misalnya melalui video atau podcast. Media sosial juga menjadi pilihan pengembangan lokasi pembelajaran daring dengan merujuk pada program yang menyenangkan, menghibur, memberi perasaan relaks, menarik, dan perasaan positif lainnya bagi mahasiswa. Media sosial juga menjadi *platform* yang tepat untuk mengunggah dan juga berbagi konten secara cepat.

Media Sosial dalam Transmitif Edutainment

Media sosial adalah komunitas online yang menyatukan orang-orang dengan minat, pendapat, kegiatan, dan pengalaman yang sama dengan berbagi berita, foto, video, dan acara mereka. Suatu media sosial pada dasarnya terdiri dari representasi dari setiap pengguna (seringkali profil), tautan sosialnya, serta berbagai layanan tambahan. Komunitas online ini juga menyediakan sarana bagi pengguna untuk berinteraksi dengan masing-masing melalui internet, seperti email dan pesan instan. Beberapa situs media sosial paling populer adalah Facebook, LinkedIn, Instagram, dan Twitter. Media sosial komersial semakin diadopsi dalam pengaturan pembelajaran formal meskipun belum dirancang khusus untuk pendidikan (Manca & Ranieri, 2016a).

Mayoritas mahasiswa saat ini berasal dari generasi Z yang lahir setelah 1996, yaitu generasi yang tidak akan melihat dunia tanpa teknologi. Menurut Luthra & Mackenzie, (2020), generasi Z kemungkinan akan merefleksikan pendidikan mereka sebagai hasil dari pandemi global yang sesungguhnya, dengan banyak menghadapi ujian yang dibatalkan, bahkan kelulusannya. Generasi ini ditentukan oleh teknologi, dimana istilah FOBA (*Fear of Being Alone*) dan FOMO (*Fear of Missing Out*), mengekspresikan harapan mereka akan komunikasi dan umpan balik yang cepat dan instan. Komunikasi biasa dilakukan melalui aplikasi seperti Whatsapp, Telegram, dan Snapchat, termasuk orang tua dan dosennya. Hal ini menjadi penguat dilaksanakannya pembelajaran daring. Generasi Z juga melihat kekuatan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah.

Generasi Alpha, anak-anak millennium lahir sebelum tahun 2010, merupakan generasi yang paling beragam rasial di seluruh dunia, dan generasi di mana teknologi hanyalah perpanjangan dari kesadaran dan identitas mereka sendiri, dengan media sosial menjadi cara hidup. Anak-anak muda ini juga merupakan generasi dengan struktur keluarga yang paling non-tradisional, seringkali dengan "orang tua buldoser" yang menyingkirkan rintangan untuk menciptakan jalan yang jelas bagi anak-anak mereka. Sementara Generasi Alpha pada titik ini mungkin tidak menyadari dampak pandemi global pada pendidikan mereka, dampaknya pasti akan terasa pada pendidikan tingginya di tahun-tahun mendatang.

Pengguna media sosial di Indonesia, menurut Hootsuite (*We are Social*), telah mencapai 160 juta pengguna media sosial di Indonesia pada Januari 2020. Jumlah pengguna media sosial di Indonesia meningkat 12 juta (8,1 persen) antara April 2019 dan Januari 2020. Penetrasi media sosial di Indonesia sebesar 59 persen pada Januari 2020. Hal ini menunjukkan sebagian besar masyarakat Indonesia telah menggunakan media sosial ini baik mengunakan koneksi internet biasa ataupun koneksi pada *mobile phone* sebagai suatu tempat untuk memperoleh hal-hal yang bersifat entertaining, termasuk di dalamnya mahasiswa.

Gambar 1. Data Pengguna Jaringan Mobile, Internet, dan Pengguna Aktif Sosial Media

di Indonesia

Gambar 2. Indikator Perkembangan Digital di Indonesia

Media sosial menurut Faizi et al., (2013) berpotensi digunakan dalam dunia pendidikan karena memiliki tiga keunggulan. Pertama, media sosial menjadi saluran komunikasi. Facebook, dan Twitter, misalnya, dapat berfungsi sebagai saluran balik untuk komunikasi antar mahasiswa dan antara dosen/instruktur dan mahasiswa di dalam atau di antara kelas. Dosen/instruktur dapat menjawab pertanyaan mahasiswa melalui halaman Facebook atau *feed* Twitter, menggunggah tugas dan rencana pelajaran, memperluas diskusi di dalam kelas, mengakhiri pesan dan memperbarui, menjadwalkan atau mengumumkan acara yang akan datang, dan memberi tahu pelajar tentang kuliah khusus, diskusi panel, atau pembicara tamu. Interaksi dosen-mahasiswa ini tentunya akan berkontribusi dalam memahami berbagai kesulitan terkait pembelajaran dan menyelesaikannya dalam waktu yang lebih singkat. Mereka juga bisa mendapatkan detail dari rekan sekelas mereka tentang materi yang akan dibahas pada tes atau keperluan dari suatu tugas. Jika mahasiswa mengalami masalah dengan topik tertentu, mereka dapat mengunjungi situs media sosial rekan sekelasnya untuk mendapatkan bantuan dan mengejar ketinggalan secara online.

Kedua, media sosial juga merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Seorang mahasiswa yang hampir tidak pernah berpartisipasi di kelas dapat secara aktif terlibat dalam membangun pengalaman belajarnya bersama dosen, berkolaborasi dengan rekan sejawatnya, dan mungkin merasa lebih nyaman untuk mengekspresikan dirinya dan untuk membagikan sumber daya dan ide-idenya di Facebook, Instagram, Twitter, atau YouTube. Bahkan mendorong mahasiswa untuk menjadi partisipan aktif atau bahkan

produser daripada konsumen konten pasif. Seperti pada mata kuliah psikologi pendidikan, mahasiswa membuat video atau presentasi bersuara agar menjadi konten perkuliahan yang menarik untuk didiskusikan bagi rekan sejawatnya. Teori perkembangan dan perbedaan individu didiskusikan dengan kreativitas ide yang orisinal dari mahasiswa.

Selain itu penggunaan aplikasi, seperti Google Classroom atau lainnya akan memungkinkan siswa memiliki akses ke sumber belajar yang berharga tanpa terhalang ruang dan waktu. Media sosial dapat meningkatkan pengalaman belajar seperti konsep edutainment. Bahkan, mengundang mahasiswa untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang tersedia di *platform* pembelajaran sosial yang berfungsi untuk mendukung keterlibatan akademik dengan memperpanjang jumlah waktu yang dihabiskan mahasiswa dalam melakukan tugas atau proyek akademiknya. Media sosial dapat digunakan untuk merancang kegiatan pembelajaran yang bersifat sosial dan interaktif (misal diskusi, debat, proyek kelompok, dll.). Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar dari satu sama lain dan berinteraksi dengan orang lain di luar tembok kampus.

Ketiga, manfaat vital lain dari media sosial adalah bahwa mereka menumbuhkan kolaborasi. Kolaborasi berarti bekerja bersama secara bersama, secara intelektual, dan sosial untuk mencapai tujuan bersama. Dalam komunitas pembelajaran online, kolaborasi mengacu pada

metode pembelajaran apapun di mana mahasiswa bekerja bersama dalam kelompok menuju tujuan bersama. Kolaborasi sejati terdiri dari tiga elemen penting: partisipasi, interaksi, dan sintesis. Ini berarti bahwa kolaborasi dalam lingkungan pendidikan mengharuskan mahasiswa bergerak lebih dari sekadar membagi tugas. Kolaborasi sejati tidak hanya meminta mahasiswa untuk secara independen menghasilkan bagian-bagian terpisah dari proyek. Berarti bekerja bersama dalam tugas bersama.

Dalam hal ini, elemen inti dari pembelajaran kolaboratif penekanannya adalah pada interaksi mahasiswa dan bukan pada pembelajaran sebagai kegiatan soliter. Praktek baik misalnya pada proyek mini riset menjadi pilihan ajang kolaborasi yang tepat untuk mahasiswa, termasuk di dalamnya menuliskan laporan hasil mini risetnya ke dalam bentuk artikel hasil penelitian atau opini populer. Jika memungkinkan pada mata kuliah yang bisa dikaitkan dengan produk karya mahasiswa seperti multimedia, alat peraga manipulatif, *podcasting*, atau video simulasi juga dapat digunakan sebagai alat agar mahasiswa berkolaborasi dalam tim kecilnya. Mengingat pentingnya kolaborasi dalam proses pembelajaran, sejumlah besar alat media sosial berfungsi sebagai platform bagi mahasiswa untuk mengumpulkan dan berbagi informasi serta sumber daya dari jaringan kolaborasi internal dan eksternal.

Media sosial berpotensi digunakan dalam praktik perkuliahan dalam jaringan serta memberikan visualisasi sumber daya perkuliahan. Motivasi untuk menggunakan

media sosial seperti keakraban yang dimiliki mahasiswa alat ini sebagai "*digital natives*" (Manca & Ranieri, 2016b). Di sisi lain, tren pada menghasilkan sumber daya digital saat ini mendukung kecenderungan untuk menggunakan media sosial ini sebagai sarana untuk pendekatan transmisif pembelajaran, hal ini konsisten dengan penelitian lain tentang penggunaannya (Moran et al., 2012). Sumber daya yang saat ini sedang viral ada di sekitar Generasi Z dan Alpha saat ini adalah video dan podcast. Podcast dan video dipertimbangkan untuk sumberdaya yang tepat untuk memperoleh konten materi perkuliahan (Manca & Ranieri, 2016b). Dengan media sosial, proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja baik secara formal maupun informal serta menggunakan sumber daya yang disukai mahasiswa.

Podcast Video sebagai Suatu Pilihan Media

Perkembangannya podcast merupakan rekaman audio yang dapat dikirimkan langsung ke perangkat media konsumen, termasuk pemutar musik portabel, komputer, laptop, dan *smartphone*. Kemunculan podcast pada awal 2000-an saat populernya teknologi Web 2.0., dan dengan cepat diadopsi oleh pendidik yang melihat potensi manfaat media. Kebangkitan pesatnya podcast di Indonesia terasa sejak tahun 2018. Platform Anchor menjadi momen kebangkitannya berupa layanan hosting tidak berbayar dalam rangka mendistribusikan podcast ke berbagai agregrator podcast. Platform *streaming* musik Spotify, juga menyusul jalur distribusi podcast melalui Spotify for Podcaster langsung dari para kreator tanpa melalui

layanan distribusi pihak ketiga. Spotify melaju kencang dengan langkah membuka keran distribusi ini sebagai layanan populer untuk mendengarkan podcast. Terobosan terbaru adalah menggabungkan podcast dan video menjadi satu. Konsep audio menggunakan podcast, dan ilustrasinya menggunakan video. Bahkan, Youtube sudah mulai diramaikan dengan berbagai channel podcasting yang diminati generasi Z.

Potensi Podcast Video dalam Pembelajaran Berjarak

Podcast cocok dengan ide belajar di mana saja dan kapan saja (Besser et al., 2020). Ada minat khusus pada nilai potensial podcast yang dibuat pendidik pada mode berjarak. Alasan yang sering dikutip untuk penggunaan podcast dalam program mode berjarak adalah peningkatan rasa komunitas di antara peserta didik, di mana mendengar infleksi suara manusia dalam kursus online memiliki kapasitas untuk meminimalkan rasa isolasi ketika belajar online (Drew, 2017). Podcast dengan kemudahannya seperti tersedia secara online, proses produksi, bercerita yang mengalir, dan dapat diputar setiap saat. Sebagai konten yang dapat diunduh, mahasiswa dapat menyimpan podcast pada perangkat portabel kemudian mendengarkannya di tempat-tempat yang sesuai dengan kenyamanan mereka, seperti saat beraktivitas di rumah, di dalam mobil, dan saat berolahraga, dan berpotensi untuk menjadikannya sebagai momen berharga untuk pembelajaran campuran dan jarak jauh. Bagi para pendidik, podcast murah untuk diproduksi, hanya

membutuhkan sedikit lebih dari sekadar perangkat lunak perekaman dan mikrofon.

Salah satu keprihatinan utama dalam literatur akademik tentang podcasting dalam pendidikan adalah bagaimana podcast dapat dirancang terbaik untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Kebaharuan podcast ini perlu eksperimen mendalam tentang penggunaanya dalam dunia pendidikan. Dengan memperhatikan gaya belajar mahasiswa yang berbeda, misalnya auditori, kinestetik, dan visual, ada beberapa masukan terkait penggunaan podcast dalam pembelajaran pendidikan tinggi. Untuk mendapatkan fokus yang lebih mendalam dari mahasiswa, diperlukan ilustrasi berupa animasi atau video sebagai pendamping isi podcast. Hal ini diperoleh dari hasil survey evaluasi pembelajaran daring Semester Gasal 2019/2020 yang dilakukan oleh penulis hanya 14,3% preferensi podcast tanpa video, namun 85,7% memilih podcast dengan ilustrasi video.

Podcast yang dibuat oleh dosen telah dirancang dengan beragam untuk membuat rekaman kuliah yang sudah ada bagi mahasiswa, memberikan ulasan konten sebelum ujian, memberikan umpan balik atas tugas mahasiswa, mendistribusikan informasi administrasi, menyebarkan wawancara dengan praktisi atau narasumber dari luar kelas, dan berfungsi sebagai pelajaran unik dengan memperkenalkan konten baru perkuliahan. Penggunaan ini biasanya dibagi menjadi tiga kategori: podcast substitusional yang melibatkan rekaman konten di dalam kelas; podcast tambahan yang tidak penting yang memberikan ulasan tentang konten di dalam kelas; dan podcast terintegrasi yang menyediakan konten unik seperti wawancara narasumber ahli dari luar kelas dan diskusi mahasiswa seolah dalam “meja bundar” (Seery, 2012).

Dalam upaya untuk menyebarluaskan pengetahuan tentang desain podcast, khususnya dalam kaitannya dengan bentuk podcast terintegrasi dengan konten unik, ada beberapa sorotan tips terkait praktik baik di dalam podcasting pendidikan. Kidd (2012) misalnya, menyoroti pentingnya menggunakan teknik *signposting* saat merekam podcast. *Signposting* salah satunya berbentuk satu atau dua kalimat di awal paragraf atau dalam seluruh paragraf yang berfungsi sebagai transisi antara satu bagian dari argumen dan yang berikutnya. Perlunya *signposting* adalah untuk mempertahankan fokus atau perhatian pendengar. *Signposting* tidak hanya sebagai rambu-rambu saat di awal dan akhir sebagai *bookends* atau pembatas topik dalam podcast, tetapi juga menghitung dan meringkas hal penting yang disampaikan dapat memberikan kejelasan bagi pendengar. Garis besar praktik baik lainnya juga menyoroti perlunya keringkasan, suatu titik yang mendukung luas dan dalamnya literatur yang disajikan dalam podcast.

Walsh (2004) berpendapat bahwa podcast harus sebanding panjangnya dengan sebuah lagu. Bagian yang suram adalah kehilangan perhatian mahasiswa dengan sangat cepat, juga menyebabkan kebutuhan untuk "mengatakannya dengan jelas, langsung, dan cepat". Sentimen terhadap keringkasan juga didukung oleh Chan

& Lee (2005), argumennya untuk podcast yang lebih pendek bahwa durasi yang dibutuhkan setara dengan waktu transit mahasiswa ketika mereka berjalan di antara ruang kuliah atau melakukan perjalanan dari atau ke kampus. Lebih menarik adalah penelitian Tam (2012), di mana 85,5% mahasiswa menghargai podcast yang lebih pendek dari 15 menit. Sorotan lain adalah menciptakan tingkat informalitas dalam podcast untuk mempertahankan minat pendengar (Fothergill, 2008; Salmon & Nie, 2008). Suara yang diberikan sangat penting bagi pengalaman podcast, nada ramah dan informal menarik bagi mahasiswa, dan juga menyuntikkan kepribadian suara dalam untuk menghindari monoton dapat membuat mahasiswa mendengarkan sampai akhir. Penggabungan lelucon, musik latar, dan percakapan antar orang dalam podcast telah dikutip sebagai cara yang efektif untuk mempertahankan perhatian.

Video pembelajaran asinkron berbasis podcast memang kurang dari segi interaktivitas dibandingkan dengan video sinkron konferensi. Namun, di sisi lain video ini mengarah pada pembelajaran mahasiswa yang lebih baik daripada banyak metode pembelajaran lainnya, bahkan jika dibandingkan dengan kegiatan tatap muka, karena video semacam ini dapat memberikan mahasiswa kontrol atas tingkat beban kognitif masing-masing. Video berbasis podcast dapat berupa demonstrasi keterampilan otentik dan dosen dapat mengedit video sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran multimedia. Secara pragmatis, video memungkinkan mahasiswa untuk menyesuaikan pembelajaran di sekitar komitmen yang lain, dan tidak terlalu bergantung pada koneksi internet berkecepatan tinggi dan stabil karena dapat diunduh dan dilihat secara offline. Secara keseluruhan, pendidikan tinggi dapat secara efektif beralih ke video untuk pembelajaran yang efisien dan terukur (Noetel et al., 2020).

Kerangka Kerja Podcast Pendidikan

Kerangka podcast pendidikan ini telah disarankan sebagai cara untuk meningkatkan kredibilitas dan transferabilitas untuk studi desain podcast dengan menyediakan cara akuntabel, transparan, dan terstruktur untuk berbagai variabel desain. Kerangka kerja Fernandez et al., (2015) pada awalnya didasarkan pada lima variabel desain yang dijelaskan oleh Carvalho et al., (2008).

1. *Jenis konten*. Podcast cenderung masuk ke dalam beberapa kategori jenis konten termasuk rekaman kuliah, ulasan materi, umpan balik penilaian, informasi administrasi; bahan belajar yang unik; dan wawancara para ahli.
2. *Panjang*. Panjang podcast menjadi tiga kategori: pendek (1–5 menit) sedang (5–15 menit) dan panjang (15+ menit)
3. *Penulis*. Penulis biasanya seorang dosen, mahasiswa, guru, siswa, tamu atau kombinasi.
4. *Gaya*. Podcast formal bersifat langsung dan sering dibaca dari sebuah skrip, sementara podcast informal

sering melibatkan improvisasi, humor, dan segmen hiburan.

5. *Tujuan*. Tujuan podcast sebagai kata kerja menginformasikan, merefleksikan, memotivasi, dll. Bentuk ulang kategori ini untuk "capaian pembelajaran" dan meminjam kata kerja kognitif dari taksonomi Bloom. Tindakan tersebut berkisar dari keterampilan kognitif tingkat rendah seperti mengingat dan dan memahami, hingga keterampilan aplikasi dan analisis, dan fungsi kognitif sintesis dan evaluasi tingkat tinggi.
6. *Mode suara*. Kecepatan dan intonasi suara dapat berkontribusi pada kualitas podcast secara keseluruhan. Pertimbangan seberapa menarik dan jelas suara itu bagi pendengar. Karakteristik tentang suara juga mempertimbangkan subjek yang menjadi sumber suara itu. Beberapa podcast mengarah pada pendengar secara langsung, yang lain terlibat dalam mendongeng, dan yang lain melibatkan *multi-presenter cross-talk* agar konsumen “mendengarkan”.
7. Kompatibel dengan bahan-bahan perkuliahan lain. Perlunya podcast untuk berintegrasi dengan bahan pembelajaran lain dalam unit kerja daripada berfungsi sebagai tambahan untuk bahan perkuliahan. Studi kecocokan dengan bahan lain perlu didalamai sejauh mana podcast akan "bersinergi dengan elemen lain" dalam perkuliahan, seperti lembar kerja yang terkait dan pelajaran tatap muka.

8. *Struktur seri*. Podcast memiliki kemampuan untuk dirilis dalam satu seri, di mana podcast baru “didorong” melalui media sosial dan diumpankan ke perangkat media mahasiswa setelah rilis. Hubungan antara podcast secara seri dapat bervariasi. Seri dapat berkembang dalam struktur linier di mana konten di setiap podcast dibuat berdasarkan yang sebelumnya baik melalui progres dalam kursus atau narasi yang berkembang. Seri juga bisa non-linear di mana setiap konten podcast didasarkan pada faktor-faktor seperti permintaan pendengar dan urusan yang sedang aktual dan populer.
9. *Pendekatan pedagogis*. Empat pendekatan pedagogis utama untuk dipertimbangkan dalam desain Web 2.0. Ini termasuk pedagogi transmisif, "di mana aliran informasi disiarkan kepada pelajar" seperti dalam podcast gaya kuliah; pedagogi dialogis yang melibatkan banyak sudut pandang untuk analisis kritis, seperti dalam diskusi podcast “meja bundar”; pedagogi konstruksionis dan pedagogi kokonstruktif di mana pelajar menyelesaikan serangkaian tugas terkait tujuan. Sementara pedagogi konstruktivis mungkin dilihat tidak sesuai dengan rekaman podcast, namun pendekatan Piaget untuk konstruktivisme menyoroti bahwa interaksi dua arah tidak diperlukan dan pelajar dapat belajar dari input non-interaksional, yang mendukung penggunaan podcasting dalam kerangka seorang konstruktivis. Dalam hal pedagogi kokonstruktif, podcast tidak dapat melibatkan

komunikasi langsung antara peserta didik, namun, hal ini dapat mengarah pada kegiatan interaksional selanjutnya seperti tugas-tugas forum yang memungkinkan ko-konstruksi pengetahuan secara kolaboratif.

10. *Subjek*. Empat bidang subjek telah diidentifikasi di seluruh korpus podcast adalah tentang sejarah, bahasa, ilmu pengetahuan, dan psikologi. Masih ada kemungkinan ada subjek lain yang belum terungkap.

Berbagai kreativitas menggunakan konsep edutainment pada pembuatan podcast video pendidikan tinggi diperlukan sebagai media perkuliahan berjarak di masa pandemi. Rangkaian kegiatan yang untuk mahasiswa juga diperlukan setelah podcast video disajikan, artinya podcast benar-benar terintegrasi dalam perangkat perkuliahan yang lain sehingga menjadi bagian tidak dapat diabaikan. Riset terkait bagaimana karakteristik mahasiswa sebagai pendengar sebelum eksekusi pembuatan podcast menjadi penting agar podcast video menjadi anak panah yang tepat dalam membantu mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran, yakni capaian pembelajaran mata kuliah yang sudah terstandarisasi pada tiap masing-masing pendidikan tinggi. Dengan adaptasi kebiasaan baru yang disiapkan pasca pandemi, setiap penggerak unsur pendidikan juga perlu menyiapkan berbagai inovasi edutaintment berjarak. Sebagaimana tetap berjalannya roda pendidikan yang menjadi jantung keberhasilan generasi Z dalam menghadapi tantangan di era Society 5.0 mendatang.

Daftar Pustaka

Addis, M. (2005). New technologies and cultural consumption–edutainment is born! *European Journal of Marketing*.

Besser, E., Saenz, M., & Blackwell, L. (2020). Podcast Implementation in Real-World Contexts: Lessons Learned. *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, 1631–1636.

Carvalho, A. A., Aguiar, C., Carvalho, C. J., & Cabecinhas, R. (2008). Influence of podcasts characteristics on higher students' acceptance. *E-Learn: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education*, 3625–3633.

Chan, A., & Lee, M. J. (2005). An MP3 a day keeps the worries away: Exploring the use of podcasting to address preconceptions and alleviate pre-class anxiety amongst undergraduate information technology students. *In DHR Spennemann & L. Burr (Ed.), Good Practice in Practice: Proceedings of the Student Experience Conference (Pp. 58-70). Wagga Wagga, NSW*.

Charsky, D. (2010). From edutainment to serious games: A change in the use of game characteristics. *Games and Culture*, *5*(2), 177–198.

Drew, C. (2017). Edutaining audio: An exploration of education podcast design possibilities. *Educational Media International*, *54*(1), 48–62.

Faizi, R., El Afia, A., & Chiheb, R. (2013). Exploring the potential benefits of using social media in education. *International Journal of Engineering Pedagogy (IJEP)*, *3*(4), 50–53.

Fernandez, V., Sallan, J. M., & Simo, P. (2015). Past, present, and future of podcasting in higher education. In *Exploring learning & teaching in higher education* (pp. 305–330). Springer.

Fothergill, J. (2008). Podcasts and online learning. *Podcasting for Learning in Universities*, 80–91.

Kidd, W. (2012). Utilising podcasts for learning and teaching: A review and ways forward for e-Learning cultures. *Management in Education*, *26*(2), 52–57.

Luthra, P. & Mackenzie, S. (2020). 4 Ways Covid-19 Education Future Generations. Retrieved July 8, 2020, from https://www.weforum.org/agenda/2020/03/4-ways-covid-19-education-future-generations/

Manca, S., & Ranieri, M. (2016a). Facebook and the others. Potentials and obstacles of social media for teaching in higher education. *Computers & Education*, *95*, 216–230.

Manca, S., & Ranieri, M. (2016b). "Yes for sharing, no for teaching!": Social Media in academic practices. *The Internet and Higher Education*, *29*, 63–74.

Moran, M., Seaman, J., & Tinti-Kane, H. (2012). Blogs, wikis, podcasts and Facebook: How today's higher education faculty use social media. *Boston, MA: Pearson Learning Solutions. Retrieved December*, *22*, 2012.

Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Sanders, T., Parker, P., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2020). *Are you better on YouTube? A systematic review of the effects of video on learning in higher education*.

Salmon, G., & Nie, M. (2008). Doubling the life of iPods. *Podcasting for Learning in Universities*, 1–11.

Seery, M. (2012). Podcasting: Support and enrich chemistry education. *Education in ChEmistry*, *49*(2), 19.

Tam, C. O. (2012). The effectiveness of educational podcasts for teaching music and visual arts in higher education. *Research in Learning Technology*, *20*.

Walsh, S. (2004). Appendix: IPod, therefore I learn. *IPod-Learning [White Paper]*, 23–29.

KULIAH DARING KREATIF PADA INTERNATIONAL *UNDERGRADUATE PROGRAM*

Samsuriyanto

Era kini, sesungguhnya era daring, karena banyak sisi kehidupan manusia dapat dilakukan dengan bantuan internet. Di zaman ini juga, apapun kejadian yang menimpa manusia sebaiknya disikapi bijaksana. Covid-19 hadir dengan mengubah tatanan kehidupan yang sudah berjalan normal. Banyak masyarakat di belahan dunia belum siap menghadapi realita, baik dari segi keagamaan, ekonomi, kesehatan, sosial, bahkan pendidikan. Sekolah dan perguruan tinggi yang berada di zona nyaman dengan kegiatan belajar dan mengajar di kelas, harus merombak total proses pembelajaran dan perkuliahan melalui daring. Di perguruan tinggi, para dosen dapat menyulap perkuliahan kreatif agar pesan yang disampaikan sama – minimal tidak kalah jauh – atau bahkan lebih produktif dengan perkuliahan yang dilaksanakan secara luring.

Dalam esai ini, penulis akan menjelaskan metode kuliah kreatif yang telah dilaksanakan terhadap mata kuliah Studi Islam pada *International Undergraduate* Program Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya menggunakan media WhatsApp Group (WA Group). Kuliah dengan WA Group adalah alternatif untuk menghemat kuota dan menghindar dari jaringan yang tidak bersahabat, karena setiap daerah di Indonesia

memiliki kekuatan internet berbeda. Tidak dapat dibayangkan, berapa kuota internet terpakai selama satu pekan, jika mahasiswa menggunakan aplikasi bertatap muka daring dari semua mata kuliah? Pada saat yang sama, juga mengunduh dan mengirim tugas secara daring kepada para dosen, sementara mahasiswa masih menggunakan uang saku pribadi untuk membeli paket internet.

Ada empat bentuk penilaian (*evaluation forms*) dalam mata kuliah ini sesuai rencana awal, yaitu tugas pertama dan kedua serta evaluasi pertama dan kedua. Tugas pertama, yaitu membaca dan menghafal Alquran (*Read and memorize the Qur'an, mentoring*), sehingga mahasiswa yang kurang dari nilai minimal yang ditetapkan oleh dosen diberi tugas tambahan berupa pidato kreatif melalui Youtube. Tugas kedua, yaitu makalah, presentasi dan diskusi (*papers, presentations, discussions*), sementara mahasiswa yang berada di bawah standar juga diberi tugas berupa artikel kreatif integrasi Islam dan sains. Evaluasi pertama, yaitu ujian tengah semester (*midterm exam*), sedangkan evaluasi kedua, yaitu ujian akhir semester (semester *final evaluation*).

Gaya Diskusi Daring

Diskusi daring via WA Group dilakukan melalui lima langkah selama 100-110 menit. Langkah pertama sekitar 10 menit, mahasiswa melakukan kehadiran daring sesuai dengan kode yang diberikan oleh dosen di kelas WA Group. Jika telat membaca pesan WA Group, maka otomatis juga ketinggalan mengakses kode kehadiran

daring. Jika terlambat, maka dianggap tidak masuk perkuliahan, namun diizinkan untuk mengikuti proses diskusi daring. Kedisiplinan adalah salah satu sifat yang akan mengantarkan kesuksesan orang, karena memiliki kaitan erat dengan manajemen waktu. Jika ada mahasiswa yang menghubungi dosen karena alasan tidak dapat mengakses kehadiran daring sesuai kode yang telah diberikan, maka dosen tidak mudah percaya sebelum memeriksa waktu membaca WA Group yang bersangkutan. Jika keterlambatan tidak lebih dari 10 menit, maka dosen dapat membantu untuk memberikan status "hadir" melalui akun presensi daring dosen.

Langkah kedua sekitar 5 menit, semua narasumber (mahasiswa yang akan melakukan presentasi) harus mengirim presentasi video. Narasumber sudah menyiapkan video dengan durasi 7-10 menit di kediaman masing-masing, lalu mengirim dengan menyertai file power point ke WA Group. Dengan demikian, mahasiswa sudah merencanakan tempat untuk membuat video presentasi, karena perencanaan amat penting demi aktivitas efektif dan efisien. Jika terdapat kesalahan dalam merekam video, maka dapat diulangi kembali hingga memperoleh hasil maksimal. Tentu beda jika melakukan presentasi luring, sementara masih proses belajar percaya diri. Mengirim video presentasi juga tidak harus menunggu waktu presensi daring berakhir, namun juga dapat dilakukan sejak setelah dosen memberikan salam dan membuka perkuliahan. Namun tindakan tersebut, harus mendapat izin dari dosen agar diskusi daring dapat

berjalan lancar. Video dapat segera dikirim dan tidak harus menunggu sesuai jadwal, jika di daerahnya memiliki jaringan labil. Apa yang akan terjadi jika narasumber mengirim video presentasi dengan durasi lama karena jaringan tidak stabil? Maka peserta diskusi pasti akan memiliki sedikit waktu menonton video, sehingga tidak memahami materi yang disampaikan secara detail.

Narasumber menyajikan presentasi sesuai dengan topik makalah yang mengacu pada Buku Agama Islam yang ditulis oleh Tim Dosen Agama Islam ITS sebagai referensi utama. Sementara referensi pendukung adalah buku dan jurnal berbahasa Inggris berkaitan dengan pembahasan makalah. Sebelum pandemi, makalah yang dikerjakan direvisi hingga tiga kali, agar menghasilkan tulisan berkualitas. Setiap makalah harus sudah diperiksa seperti makalah diketik 1,5 spasi; kertas A4; kertas 70 gram; ditulis dengan font Times New Roman ukuran 12; footnote diketik 1 spasi font Times New Roman 10; margin, 4 cm (kiri) dan 3 cm (atas, kanan, bawah); kanan, kiri, atas dan bawah pada makalah rapi; cover, kata pengantar, daftar isi, daftar pustaka, dan catatan kaki persis dengan contoh yang diberikan dosen; Bab I, II dan III harus dengan tata letak rapi; Satu paragraf minimal 1 catatan kaki; referensi buku, yaitu 1) cover, 2) katalog dan 3) halaman yang dikutip lalu dijadikan lampiran pada makalah; referensi jurnal, adalah 1) halaman pertama dan 2) halaman yang dikutip; referensi minimal 4 buku (sesuai dengan kelompok); cover, kata pengantar, daftar isi, Bab I, Bab III dan daftar pustaka berjumlah masing-masing 1

halaman; Bab II Pembahasan 9 halaman (sesuai dengan kelompok); cover tanpa nomor halaman; kata pengantar dan daftar isi menggunakan halaman i, ii; Bab I, II dan III menggunakan halaman 1, 2, 3, dan seterusnya; dan daftar pustaka tanpa nomor halaman.

Langkah ketiga sekitar 30 menit, setiap mahasiswa mengunduh dan menonton video presentasi. Kecepatan pengunduhan tergantung daerah yang ditempati. Dalam proses ini, sebenarnya sebagai pengganti dari aplikasi bertatap muka secara daring. Sikap paling penting adalah peserta diskusi dapat mengakses informasi dari narasumber. Jika belum memahami secara utuh, maka video dapat diputar ulang ketika proses perkuliahan daring selesai. Jika mengunduh membutuhkan waktu lama – sehinggga akan melewati langkah selanjutnya dari proses perkuliahan – maka video dapat diputar ketika sudah senggang. Bayangkan jika kuliah dengan aplikasi tatap muka daring, sementara jaringan internet tidak bersahabat, maka peserta diskusi akan menjadi korban dari keterlambatan bahkan kehilangan transmisi intelektual.

Langkah keempat sekitar 30 menit, diskusi antara narasumber dan peserta diskusi. Di fase ini, peserta diskusi daring juga menyiapkan pertanyaan yang diketik di WA Group yang disertai nama dan nomor induk mahasiswa. Jumlah pertanyaan tergantung jumlah narasumber. Sebab satu narasumber hanya boleh menjawab satu pertanyaan peserta diskusi. Semua mahasiswa hanya diberi satu kesempatan untuk bertanya selama kuliah satu semester, untuk memberikan keadilan kepada mahasiswa yang lain.

Mahasiswa yang aktif berdiskusi akan menahan diri untuk berpendapat, jika ada teman lain belum bertanya apalagi memberikan sanggahan. Diskusi sangat penting, dalam komunikasi dikenal dengan komunikasi dua arah (*two ways communication*) yang efektif dalam penyebaran pesan. Mahasiswa yang belum puas, maka boleh merespon kepada narasumber. Peserta diskusi lain juga dapat memberikan argumentasi agar terjalin diskusi daring berkualitas.

Langkah kelima sekitar 30 menit, dosen memberikan penjelasan dan menutup kuliah daring. Penjelasan yang disajikan dosen bisa menjawab pertanyaan yang belum jelas atau menambah jawaban agar dapat dipahami oleh peserta diskusi daring. Seorang dosen bertugas untuk memberikan pemahaman benar apalagi jika mata kuliah yang diampu adalah Studi Islam. Radikalisme hadir di kalangan pemuda dan mahasiswa karena memperoleh wawasan keagamaan dari guru yang tidak valid dan sumber yang tidak jelas. Setiap menghadapi pertanyaan mahasiswa pada mata kuliah Studi Islam, maka dosen dapat menjawab dengan diarahkan agar menjadi muslim moderat, sejuk, santun, ramah dan toleran terhadap sesama. Di sisi lain, dosen juga menanggapi dengan pendekatan bahwa ajaran Islam mengandung kemudahan, tidak mempersulit penganutnya. Namun di sisi lain, ajaran mulia ini juga melarang untuk menganggap enteng dalam menjalankan kehidupan keagamaan. Dosen sejatinya bertugas sebagai fasilitator kuliah, sehingga kemungkinan ada informasi yang dosen tidak tahu namun ada

mahasiswa yang telah memahaminya. Dosen bukan kebenaran tunggal dalam ruang kuliah, yang dapat memutlakkan kevalidan argumennya.

Artikel Kreatif Integrasi Islam dan Sains

Artikel hanya satu halaman yang ditulis tangan pada kertas folio bergaris dalam Bahasa Inggris. Tidak perlu membutuhkan halaman banyak untuk menguji kreativitas mahasiswa, cukup sedikit tetapi berkualitas maka lebih baik. Artikel ditulis tangan, agar mahasiswa membutuhkan perjuangan untuk mencapai kesuksesan tugas. Bayangkan, jika tugas dengan satu halaman yang diketik dengan komputer, pasti mudah dan tidak ada tantangan hidup. Untuk sukses di masa depan, harus berani berjuang dan menyingkirkan kendala hidup. Para ulama terdahulu menulis dengan tangan atas semua karya yang dihasilkan. Memang pada waktu itu, tidak ada teknologi canggih yang bernama komputer, namun mereka produktif. Tiada fasilitas, bukan berarti kita tidak dapat sukses. Justru kekurangan harus menjadi pemacu semangat dalam berkarya dan berkontribusi besar.

Artikel dibuat dengan tema yang telah ditentukan oleh dosen dan dilakukan secara individu, bukan kelompok. Tema artikel seperti, Fisika, Kimia, Biologi, Statistik, Teknik Elektro, Teknik Biomedis, Teknik Komputer, Teknologi Informasi, Teknik Perkapalan, Teknik Kelautan, Teknik Mesin, Teknik Industri, Teknik Sipil, Teknik Lingkungan, Teknik Geomatika dan Arsitektur. Mahasiswa mengkaji manfaat sains tersebut bagi umat Islam, karena bertujuan untuk mempertemukan hubungan

Islam dengan sains. Jika mahasiswa sudah mengetahui tujuan belajar tersebut, maka akan memiliki niat tulus dan semangat membara. Mempelajari sains dan teknologi dapat memperoleh pahala dan bernilai ibadah, jika bertujuan untuk memberikan manfaat terutama kepada umat Islam. Sebaliknya, mempelajari agama Islam akan berdosa, jika bermaksud untuk membanggakan diri dan dianggap suci oleh orang lain.

Artikel tanpa catatan kaki, hanya menggunakan daftar pustaka di halaman belakang. Semua mahasiswa dari setiap kelompok, harus menggunakan referensi berupa jurnal berbeda dengan anggota kelompok lainnya. Jurnal menggunakan Bahasa Inggris yang dapat dicari di internet atau google. Menulis artikel ilmiah memang sebaiknya menggunakan referensi, agar keabsahan tulisan dapat dipertanggung-jawabkan. Tentu beda dengan artikel atau esai populer seperti yang berada di hadapan saudara ini, referensi hanya bersifat anjuran. Untuk menjamin keaslian artikel, maka mahasiswa harus melampirkan halaman pertama dan halaman yang dikutip dari jurnal. Halaman pertama dari jurnal terdapat nama penulis, judul tulisan dan data lain. Sementara halaman yang dikutip perlu dilampirkan agar artikel mahasiswa memiliki landasan dan sumber terpercaya. Jika tuntas dikerjakan, maka kertas folio bergaris yang berisi artikel difoto atau di-scan lalu dirubah menjadi PDF dan dikirim ke WA Group.

Kelompok yang memperoleh nilai makalah dibawah 85 poin diberikan tugas untuk membuat artikel ini. 5 poin dapat diganti dengan satu jurnal. Jika kelompok

memperoleh nilai 70 poin, maka harus membuat artikel dengan referensi 3 jurnal. Setelah membaca jurnal, mahasiswa berdiskusi dengan teman anggota kelompok makalah, tetapi artikel tersebut dibuat secara individual. Selain penting untuk kesuksesan bersama, kerjasama kelompok juga dapat memastikan topik mana yang sudah dan belum dibahas oleh anggota lain. Sebab satu kelompok terdiri dari 3 hingga 4 mahasiswa. Selain referensi jurnal, mereka juga harus memiliki alur pembahasan berbeda dari artikel dengan anggota kelompoknya. Kelompok yang memperoleh nilai rendah, bukan berarti tidak dapat membuat makalah, namun karena aturan ketat dari dosen. Mahasiswa sudah merevisi berkali-kali agar makalah berkualitas.

Pidato Kreatif melalui Youtube

Kini, tidak sedikit paham liberal dan radikal menjamur di Youtube, untuk menebar pemikirannya di ruang publik. Bahkan tidak sedikit oknum pemeluk suatu agama yang memberikan interpretasi sesat terhadap pemahaman agama orang lain. Sikap seperti ini jelas bertentangan dengan nilai-nilai toleransi yang mereka serukan. Padahal Islam melarang untuk menghina agama orang lain, khawatir akan balik mencaci agama kita. Jika ada muslim yang merendahkan ajaran orang lain, sejatinya telah menghina agamanya sendiri. Berapa banyak akun Youtube dalam Bahasa Inggris yang menyudutkan Islam? Maka para pemuda muslim sudah saatnya memberikan pembelaan secara santun serta berdakwah di dunia virtual. Atas keresahan seperti ini, maka mahasiswa pada mata kuliah Studi Islam diberi tugas untuk membuat video di Youtube. Namun, karena dalam kondisi Bulan Ramadan dan pandemi Covid-19, maka diberi tugas untuk membuat pidato di Youtube dengan tema "*Fasting With Family in the Era of Coronavirus*".

Video berisi pidato menarik, dengan diselingi hal-hal kreatif. Penonton akan senang dan dapat menerima pesan yang disampaikan jika terdapat informasi baru. Atau, kemungkinan pesan yang diberikan sama dengan informasi sebelumnya, tetapi komunikator cerdas dalam menyajikan agar seolah baru. Saat mahasiswa berpidato, wajah harus terlihat dan menghadap penonton. Sungguh tidak etis, ketika berkomunikasi tidak melihat wajah komunikan. Namun, tidak semua wajah komunikan dapat dipandang, seperti ketika bertatap muka dengan lawan jenis yang dilarang oleh agama. Sebab berpidato melalui Youtube, maka mahasiswa boleh menganggap semua audiens adalah sejenis dengan mahasiswa tersebut, agar wajah tertuju kepada kamera. Video juga bisa berisi pesan yang menenangkan, karena salah satu bentuk kecerdasan seseorang adalah bagaimana memberikan keadaan teduh kepada orang lain yang merupakan anjuran agama. Penonton lebih senang dengan kalimat positif dan menenangkan, daripada kalimat yang berisi kata "jangan" dan "tidak".

Pidato menggunakan Bahasa Inggris santun dan diusahakan dalam diksi fasih. Menyisipkan sesuatu yang lucu memang penting, tetapi tidak boleh berlebihan. Segala hal yang di luar batas bisa berakibat tidak baik.

Guyon ibarat obat, memang baik agar suasana tenang dan santai. Obat akan bahaya, jika melebihi resep dosis yang diberikan dokter, demikian juga guyon jika tidak sesuai kadar. Pidato dapat disampaikan di ruang tamu, ruang makan, kamar tidur dan dapur, karena kondisi di tengah pandemi lebih baik di rumah. Sebelum memulai pidato, maka dapat membaca Surah Al-Fatihah agar video yang disajikan memberikan kebaikan dan keberkahan bagi audiens yang menonton. Memperkenalkan nama dan nama dosennya juga penting, agar penonton juga mengetahui siapa yang berbicara dan siapa yang memberikan tugas. Pidato melalui Youtube ini sudah dikumpulkan pada Minggu, 10 Mei 2020, Mulai 02.00 hingga 09.00 WIB pagi di WA Group. Mahasiswa telah mengumpulkan dengan formulasi pengiriman yaitu nomor urut, nama mahasiswa dan tautan Youtube ke WA Group.

Evaluasi Semester Daring

Evaluasi semester daring terdiri dari evaluasi tengah semester dan evaluasi akhir semester. Evaluasi tengah semester dijadwalkan pada pekan ke-8, namun terealisasi pada pekan ke-10 karena ada pandemi Covid-19. Sementara evaluasi akhir semester direncanakan dan terimplementasi pada pertemuan ke-16. Evaluasi amat penting dalam proses perkuliahan untuk mengukur hasil belajar dan tingkat analisis mahasiswa terhadap materi dan masalah yang diberikan oleh dosen. 10 menit sebelum ujian berlangsung, mahasiswa melakukan kehadiran daring sesuai dengan kode yang diberikan oleh dosen di kelas WA Group dan membuka MyITS Classroom. 15 menit kemudian, presensi daring ditutup. Soal dapat diunduh di MyITS Classroom, namun dosen juga mengirimkannya melalui WA Group sebagai langkah antisipasi jika ada mahasiswa tidak dapat mengunduh soal.

ETS dan EAS dilakukan dengan open book, terhadap Buku Agama Islam yang ditulis oleh Tim Dosen Agama Islam ITS. Sebab walaupun open book, sejatinya tidak dapat menemukan jawaban di buku tersebut, karena soal bersifat pemecahan masalah. Dengan demikian, mahasiswa harus mempelajari semua materi yang telah dikaji. Salah satu soal berkaitan tentang solusi dengan pendekatan Islam dalam mengatasi pandemi Covid-19. Mahasiswa sangat dilarang mencari dan mendapatkan jawaban dari internet atau situs web, karena informasi yang didapatkan tidak dijamin valid. Ada kemungkinan yang menulis di situs web adalah orang liberal, radikal, dan paham pemikiran lain. Bertanya teman saat ujian daring juga tidak diizinkan, karena akan mengganggu orang lain yang juga fokus mengerjakan evaluasi – sementara waktu yang diberikan terbatas. Mengerjakan secara mandiri adalah solusi terbaik untuk mengukur hasil belajar dan kejujuran di era ujian pandemi, apalagi ajaran Islam menyarankan bahwa hasil usaha sendiri lebih baik. Mahasiswa yang sudah siap untuk menghadapi evaluasi belajar daring dapat terlihat dari hasil ujian.

Mahasiswa dianjurkan memberikan jawaban dalam Bahasa Inggris dengan grammar yang baik dan benar agar dapat dipahami oleh pembaca. Pengumuman ETS dan EAS sudah diberikan sebelumnya, agar mahasiswa yang

tidak biasa menulis untuk berlatih agar dapat memberikan jawaban yang baik ketika ujian berlangsung. Mahasiswa harus mengirim dua files ETS dan EAS. File pertama, diunggah di MyITS Classroom dalam bentuk file PDF. Sedangkan file kedua yang dikirim dalam WA Group dalam bentuk file JPG atau JPEG hingga waktu ujian selesai. Diharapkan tepat waktu karena keterlambatan ditanggung sendiri yaitu berupa pengurangan poin. ETS dan EAS ditulis tangan rapi dan tulisan yang baik pada Kertas A4, karena ketelitian dan keindahan adalah karakter baik yang harus dilakukan oleh para calon pemimpin umat dan bangsa di masa depan. Tidak dapat dipikirkan, bagaimana nasib bangsa, jika dipegang oleh orang yang tidak memiliki dimensi keindahan dan ketelitian dalam memimpin.

Penutup

Metode kuliah di atas sudah dilakukan oleh penulis, dan mahasiswa antusias dalam mengerjakan tugas-tugas tersebut di era pandemi. Cara ini dapat dilaksanakan, atau dimodifikasi agar tercipta suasana perkuliahan daring produktif. Masa sebelum pandemi, belajar lebih banyak dengan luring yang dapat menguras energi dan waktu. Bayangkan dosen dan mahasiswa menuju kelas dari kediaman atau tempat masing-masing, pasti membutuhkan tenaga dan kesempatan. Di era Covid-19, kuliah daring justru tidak membutuhkan banyak tenaga, hanya tinggal duduk manis dan membuka komputer atau android. Tugas di waktu ini juga bisa lebih kreatif karena dapat dikerjakan kapan dan dimana saja, asal memiliki deadline supaya

dikerjakan secara tuntas dan berkualitas. Memang setiap sesuatu, pasti terdapat kelebihan dan kekurangan. Kekurangan kuliah daring adalah tergantung kekuatan jaringan internet.

Saat memberikan tugas daring, dosen juga dapat memperhatikan tingkat kemudahan. Mahasiswa dapat mengerjakan tugas tersebut dengan gampang, atau sebaliknya. Jika tugas yang diberikan sulit, maka dosen harus memberikan pedoman pengerjaan secara rinci agar dibaca berulang kali oleh mahasiswa. Jika masih ada yang belum paham, maka dapat menghubungi dosen dengan syarat, bahwa mahasiswa tersebut sudah membaca pedoman dengan serius. Dosen bijak tentu beda dengan dosen killer, yang memberikan tugas sulit dan membiarkan mahasiswa mencari solusi sendiri. Kearifan dosen terlihat ketika mendidik mahasiswa menghadapi tugas yang diberikan. Mahasiswa akan senang, walaupun diberikan tugas dengan tingkat kesulitan tinggi, jika memperoleh bimbingan hebat dari dosen. Tugas kuliah, tidak hanya kreatif, tetapi juga harus bertujuan.

Kita menghindar dari menunggu kapan Covid-19 hilang dari muka bumi, karena sulit terjadi walaupun vaksin ditemukan oleh para ahli. Sebab secara realita, apakah situasi yang bersahabat selalu ada menyapa keseharian manusia? Kita tidak dapat menjawabnya secara valid. Tugas kita, para akademisi, agar dapat beradaptasi dengan segala kondisi. Tidak menunggu keadaan baik untuk berkarya dan berkontribusi. Kita dapat merayu bahkan memaksa diri untuk mencari formulasi perkuliahan

yang kreatif, karena mahasiswa membutuhkan pencerahan dan solusi. Kita harus sabar, jika perlu senang bahkan bersyukur kepada Allah SWT atas tantangan hidup berupa Covid-19 ini. Negara yang merasa perkasa kewalahan dengan makhluk sangat kecil yang hanya terlihat dengan alat bantu. Kita terus berusaha untuk berpikir positif di masa yang akan datang bahwa kehidupan akan kembali normal seperti sedia kala, termasuk pendidikan kita.

Menjadi Dosen Milenial Kreatif di Masa Pandemi

Muhammad Ali Murtadlo

Covid-19 merubah segalanya. Tidak hanya tatanan sosial ekonomi dan kesehatan, dunia pendidikan juga merasakan imbasnya. Pembelajaran yang biasanya berada di kampus, harus dipindahkan ke rumah masing-masing. Akibatnya kampus sepi dan rumah-rumah penuh terisi. Model pembelajaran tatap muka atau luar jaringan (luring), mau tak mau harus diubah dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring).

Pendidikan yang seyogyanya dilaksanakan tak berjarak, terpaksa dipisahkan oleh sekat-sekat ruang digital. Untungnya, kita hidup pada zaman modern yang teknologi sudah sangat mendukung. Sehingga tak begitu sulit menemukan formula, ketika kuliah harus dilakukan dari jarak jauh. Jarak tidak menjadi masalah, karena sekat pembatas itu telah lenyap oleh internet. Namun demikian, perkuliahan daring bukan tanpa kendala. Pembelajaran secara online dirasa kurang maksimal dan membosankan.

Pimpinan Wilayah (PW) Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama (IPNU) Jawa Timur melalui lembaga risetnya, Student Research Center (SRC) telah melakukan survei persepsi pelajar Jawa Timur tentang dampak covid-19. Hasilnya 92,29 persen pelajar menginginkan metode belajar daring yang lebih kreatif dan inovatif. Kegiatan belajar mengajar (KBM) yang selama ini dilaksanakan dianggap menjenuhkan dan membuat stres. Mereka lebih

memilih kuliah secara konvensional atau tatap muka. Bagaimanapun juga interaksi secara langsung tidak akan mengalahkan interaksi jarak jauh, secanggih apapun teknologinya.

Dosen Milenial

Kreatifitas kita, sebagai pendidik, di masa pandemi ini tengah diuji. Civitas akademika dipaksa memutar otak untuk menemukan metode tepat agar pembelajaran tetap berjalan efektif. Untung banyak pilihan aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran online. E-learning, google classroom, edmodo, quizzi, jitsi dan aplikasi serupa merupakan platform media pendidikan yang banyak digunakan. Belum lagi aplikasi penyedia meeting online, semacam zoom, skype, webbex, google meeting, dll. Itu sangat mendukung proses belajar mengajar. Namun, semakin banyak pilihan untuk melakukan kuliah online, justru membuat peserta didik bingung memilih.

Pembelajaran online atau tatap muka, sebenarnya hanyalah metode. Substansinya adalah materi bisa tersampaikan. Mahasiswa dapat memahami penjelasan dosen dengan baik. Baik berupa penjelasan lisan maupun tertulis. Terjadi komunikasi secara intens dan interaktif antarmahasiswa serta dosen pengampu mata kuliah masing-masing. Ketika dosen dan mahasiswa sudah mampu satu frekuensi, efektivitas belajar mengajar akan berjalan maksimal.

Namun, apakah semua dosen mampu berlaku demikian? Faktanya tidak. Masih banyak dosen yang hanya sekedar merubah perkuliahan dari tatap muka

menjadi tugas yang harus dikirimkan lewat online. Hasilnya, mahasiswa banyak yang terbebani dan berujung pada stress. Tertekan dengan tuntutan dosen yang harus begini dan begitu. Mereka tidak memperoleh ilmu yang seharusnya diterima, malah menjadi tidak bersemangat kuliah. Hal itu juga menjadikan beban psikis tersendiri bagi mahasiswa. Bahkan, banyak mahasiswa yang memutuskan untuk berhenti kuliah, karena tidak kuat dengan banyak tuntutan tadi.

Dosen bukan Tuhan yang bebas memerintah mahasiswa. Pergantian kuliah dari tatap muka ke perkuliahan online, seharusnya tetap mematuhi kontrak belajar yang telah disepakati di awal perkuliahan. Kalau memang ingin dirubah, harus dimusyawarahkan bersama dengan mahasiswa. Agar tidak terjadi kebingungan dan kegelisahan mahasiswa. Selain kompetensi keilmuwan, dosen perlu menerapkan sikap egaliter terhadap mahasiswa. Memposisikan mahasiswa sejajar dengan dosen bukan berarti menjadikan dosen kehilangan wibawa. Justru hal itu menjadikan mahasiswa merasa dihormati keberadaannya. Ujungnya adalah mahasiswa dan dosen akan saling menghormati dan pembelajaran akan berjalan efektif.

Ketika dosen mampu berlaku demikian, sebenarnya mereka telah mengajari laku sikap yang baik. Sikap yang akan diingat oleh mahasiswa, bahkan sampai nanti ketika mereka sudah lulus. Karena yang diingat mahasiswa tidak hanya materi yang disampaikan, namun yang paling mereka ingat adalah sikap para dosennya. Lisanul hal

afsohu min lisanul maqol. Begitulah maqolah populer yang ada pada *ta'limul muta'alim*, kitab karangan Imam Burhanuddin Al-Zarnuji. Laku sikap seseorang lebih fasih (mempunyai efek) daripada ucapannya.

Era milenial seperti saat ini, ilmu pengetahuan mudah sekali didapat. Hanya bermodal paket data, mengetikan sesuatu di mesin pencari, lalu klik tombol pencarian di internet, apa saja yang ingin diketahui akan muncul seketika. Kalau tepat mengetikan kata kunci (*keyword),* maka ribuan bahkan jutaan pengetahuan akan terhampar. Dosen kalah cepat dengan penjelasan syeikh google itu. Maka menjadi dosen di era sekarang tak cukup hanya mengandalkan kompetensi keilmuan, harus juga menerapkan sikap baik kepada mahasiswa.

Sudah tidak zaman lagi menjadi dosen yang berjarak, menjaga image dan "sok berwibawa" terhadap mahasiswa. Apalagi sampai menjadi dosen yang killer dan susah ditemui saat mau konsultasi. Masa seperti itu sudah lewat. Dosen milenial tak perlu melakukan "balas dendam", mungkin karena ketika menjadi mahasiwa dulu diperlakukan oleh dosennya demikian. Alih alih dihormati mahasiswa, dosen yang demikian malah akan dibenci dan ditakuti. Kalau toh dihormati, penghormatannya hanyalah kepura-puraan, efek dari ketakutan dan segan kepada dosen yang bersangkutan.

Dosen milenial harus bisa memutus mata rantai senioritas dan memulai dengan kebiasaan baru. Pemahaman baru bahwa dosen dan mahasiswa adalah partner dalam proses pembelajaran. Kesuksesan kegiatan

belajar mengajar tidak hanya ditentukan oleh dosen atau mahasiswa secara individu. Namun dipengaruhi oleh faktor hubungan baik antar keduanya. Baik komunikasi verbal secara langsung maupun komunikasi maya via virtual media sosial.

Menjadi Dosen Kreatif: Sebuah Pengalaman

Pada masa pandemi ini, pembelajaran daring menjadi satu-satunya solusi. Karena pemerintah telah mengeluarkan kebijakan untuk tidak berkumpul secara massa serta adanya pembatasan sosial berskala besar. Walaupun pembelajaran daring menjadi solusi saat ini, namun masih banyak kendala yang ditemukan. Terkendalanya infrastruktur atau perangkat seperti komputer atau *gadget* merupakan masalah yang jamak ditemui. Sebagian dosen dan mahasiswa masih belum terbiasa menggunakan atau mengoperasikan perangkat ini. Mereka terbiasa dengan metode konvensional tatap muka. Dosen masih belum terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media daring kompleks yang harus dikemas dengan efektif, mudah diakses dan dipahami oleh mahasiswa.

Sudah menjadi rahasia umum bahwa dosen ketika mengajar di kelas, kebanyakan hanya duduk dan mendengarkan presentasi mahasiswa. Alih-alih menjelaskan materi, dosen biasanya hanya cerita "nglantur", menceritakan kesuksesannya, keluarganya, pengalamannya dan hal-hal lain yang tidak ada sangkut pautnya dengan materi perkuliahan. Setidaknya hal itu pernah penulis alami ketika dulu menjadi mahasiswa.

Penulis juga pernah melakukan riset kecil-kecilan, membuat angket online via Google Form dan disebar ke mahasiswa. Hasilnya, kebanyakan seperti yang penulis sampaikan di atas.

Ini artinya apa? Banyak dosen yang mengajar secara konvensional saja seperti itu, apalagi mengajar secara daring. Kebanyakan para dosen tidak mau ribet mengurusi hal teknis seperti itu. Belum lagi banyak dosen yang memiliki proyek penelitian, menulis paper, tugas struktural, dan mungkin mempunyai bisnis sampingan lain. Sehingga kewajiban mengajarnya terkadang terbelangkalai.

Penulis bukan hendak mengajak pesimis terhadap pembelajaran online. Fakta itu sebisa mungkin, kita sebagai dosen milenial, harus mampu memutus mata rantainya. Dosen milenial harus bisa merubah kebiasaan buruk itu. Misalnya dengan menjadi dosen yang banyak melakukan inovasi terhadap metode pembelajaran, banyak berkomunikasi dengan mahasiswa, atau meluangkan waktu untuk nongkrong bareng. Memulainya bisa dilakukan dengan meminta mahasiswa menulis kesan dan pesan selama perkuliahan. Kesan dan pesan itu bisa digunakan untuk evaluasi sekaligus umpan balik kepada mahasiswa serta bisa digunakan untuk menyiapkan strategi pembelajaran pada kelas lain atau semester berikutnya.

Mahasiswa memerlukan inovasi para dosen. Mereka bukan menunggu notifikasi tugas yang datangnya tak terduga. Bisa pagi, siang, dan sialnya dosen seringkali mengirim tugas malam hari, saat mahasiswa hendak memejamkan mata dan tiba-tiba menjadi insomnia. Mereka *deg-degan* ketika ada notifikasi pesan di Whatssapp, Email, Google Classroom, dan platform lainnya, dikiranya pesan dari *do'i*, ternyata pesan dari dosennya yang memberikan tugas resume, kuis, paper dan tugas lain yang membuat mereka susah tidur. Agar tidak terjadi demikian, pemberian tugas kepada mahasiswa bisa digunakan dengan komunikasi yang baik. Misalnya, diselingi dengan lelucon atau kata-kata motivasi.

Kreatifitas merupakan kunci sukses seorang dosen dalam memotivasi mahasiswanya untuk semangat belajar secara daring dan tidak menjadi beban psikis. Dosen dituntut untuk mampu merancang atau mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Dosen harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi apa yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan. Hal ini juga perlu dimusyawarahkan bersama mahasiswa. Jangan sampai mahasiswa justru mengeluhkan platform yang dipilihkan oleh dosen. Pemilihan *platform* pembelajaran bukan hak prerogatif dosen. Mahasiswa perlu dilibatkan, agar tidak terjadi miskomunikasi dan hal-hal lain yang menghambat pembelajaran.

Penggunaan aplikasi untuk pembelajaran harus mempertimbangkan kebutuhan dosen dan mahasiswa, kesesuaian terhadap materi, keterbatasan infrastuktur

perangkat seperti jaringan internet. Jika mahasiswa banyak mengeluhkan signal dan paket data, maka tak perlu memaksakan menggunakan Zoom atau Skype. Cukup dengan Google Classrom atau Whatsaap Group. Whatsapp group, selain mudah dan efesien juga tidak memerlukan sinyal kuat dan paket data yang besar. Meskipun mudah dan efesien, Whatsapp Group tak mengurangi keefektifan belajar. Pembelajaran tetap bisa berjalan maksimal. Materi tersampaikan dan diskusi cair penuh dengan pertanyaan bernas dan tanggapan yang membuka luas wawasan.

Dalam hal ini, pembelajaran daring seharusnya dapat memaksimalkan potensi dosen dan mahasiswa, bukan saling membebani. Keterbatasan dalam pemanfaatan media tersebut tidak lantas praktis mengubah sistem pembelajaran dalam perkuliahan daring menjadi tugas daring, dikarenakan dosen hanya menjejali mahasiswa dengan tugas diluar dari rencana pembelajaran yang telah tersusun di awal semester. Lantas, siapkah dosen berkreasi dan memiliki kemampuan memadai terhadap teknologi?

Dalam menyusun strategi pembelajaran daring di era pandemi, harus disesuaikan dengan tipe dan jenis materi yang akan disampaikan. Misalnya untuk pembelajaran teori dengan kelas kecil, berdasarkan pengalaman, lebih disarankan menggunakan Google Class Room atau Edmodo. Atau bisa dengan *blended* (perpaduan) antara Google Classroom/Edmodo dengan Whatsaap Group. Google Classroom sebagai arsip materi dan pemberian tugas, sedangkan whatsaap group digunakan sebagai diskusi. Selain tidak memerlukan paket data yang besar, aplikasi tersebut juga tidak membutuhkan *storage* yang besar pada *gadget*, pun bisa dibuka lewat laptop atau komputer.

Aplikasi tersebut memudahkan untuk mengorganisasi materi sekaligus mengevaluasi jika ada penugasan. Mahasiswa juga dapat memantau status tugasnya apakah sudah dinilai atau belum. Biasanya akan lebih sempurna jika dosen memadukannya dengan aplikasi Zoom dalam menjelaskan materi secara langsung ataupun jika sifatnya kelas praktikum. Kekhawatiran lainnya adalah adanya kontroversi dalam penggunaan aplikasi Zoom, dikarenakan adanya kebocoran privasi peserta. Sebetulnya, hal ini dapat disiasati dengan memberikan kode akses berupa *username* dan *password* secara pribadi dan tidak disebarluaskan.

Seiring berjalannya waktu, terdapat keluhan mahasiswa dalam mengakses perkuliahan daring yang sifatnya langsung, misalnya koneksi sinyal yang tidak stabil. Dalam hal ini diperlukan kreativitas dosen agar pembelajaran daring dapat maksimal. Solusinya, untuk memudahkan kembali mahasiswa mengakses materi, dapat dilakukan dengan membuat slide materi berformat pdf (*portable document format*) dan diarsipkan di Google Classroom. Mengapa harus berformat pdf? Format pdf ini penting sekali, karena dengan berformat pdf maka bentuk dan tampilannya tidak akan berubah, meski dibuka lewat aplikasi apapun. Sehingga memudahkan mahasiswa untuk mengaksesnya.

Solusi lainnya adalah dosen atau mahasiswa bisa merekam *video live* atau membuat video presentasi materi dengan aplikasi *web launch recorder*, kemudian mengunggahnya pada Google Classroom atau Edmodo dan bisa diunggaah di channel youtube. Selain sebagai konsumsi internal, juga bisa bermanfaat bagi publik. Tentu, sebisa mungkin dibuat yang sederhana dan mudah dipahami.

Pemanfaatan media sosial di era pandemi ini, dirasa cukup membantu untuk pelaksanaan seminar daring (webinar). Berdasarkan survei, ternyata aplikasi Zoom banyak diminati sebagai media webinar yang sifatnya lebih formal dan terstruktur, dengan sasaran peserta khusus dan narasumber yang lebih dari satu. Untuk aplikasi Zoom ini, lebih disarankan memakai akun yang berbayar. Karena akan menampung banyak peserta dan tidak dibatasi durasi waktu. Kampus bisa menyediakan fasilitas ini guna menunjang kegiatan seminar yang sifatnya lebih umum.

Sebaliknya, untuk webinar yang sifatnya informal dan santai, lebih banyak yang menggunakan Instagram *live* atau Whatsapp group. Alasan pemilihan media sosial ini dikarenakan cukup familiar dengan masyarakat dan mudah diaplikasikan. Tentu saja, pemilihan media sosial disesuaikan dengan kebutuhan pembelajarannya.

Pilihan lain adalah melakukan kuliah *online* melalui *live streaming* di akun facebook masing-masing. Seperti Ngaji *online* yang dilakukan banyak tokoh pada bulan Ramadan. Misalnya, ngaji ihya' Gus Ulil Abshar Abdalla, ngaji Tafsir Jalalain Kyai Abdul Moqsith Ghazali atau live streaming di channel youtube yang dilakukan sejumlah Pondok Pesantren (ponpes). Tentu, jika kuliahnya *live streaming* seperti itu, dosen harus siap dari konsep materi hingga kesiapan mental. *Live streaming* seperti itu lebih cocok jika dilakukan pengajian kitab. Audiens hanya cukup mendengar dan memaknai kitab. Sedangkan, jika format kuliahnya diskusi, *live streaming* seperti itu bukan pilihan yang tepat.

Dari narasi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas dosen berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran daring di perguruan tinggi. Dosen dan mahasiswa mau tidak mau dituntut untuk sama-sama belajar teknologi. Sekali lagi, pembelajaran daring bukanlah tugas daring. Perlu adanya komunikasi antara dosen dan mahasiswa dalam menentukan media pembelajaran yang digunakan sesuai kebutuhan dan kondisi saat itu. Sehingga, suasana kelas diharapkan tetap kondusif dan aktif. Apabila pembelajaran daring dapat dilaksanakan dengan optimal, maka bisa jadi akan melengkapi atau bahkan lebih efektif dari pembelajaran konvensional di kelas.

Segitiga Sinergitas

Last but not least. Untuk menunjang pembelajaran yang efektif di Perguruan Tinggi diperlukan segitiga sinergitas. Kampus atau Perguruan Tinggi, dosen dan tenaga kependidikan serta mahasiswa harus saling bersinergi. Jika diibaratkan dunia usaha, perguruan tinggi sebenarnya adalah pabrik dan mahasiswa sebagai

konsumen. Sedangkan dosen dan tenaga kependidikan merupakan karyawan yang harus memberikan layanan terbaik bagi konsumen. Jika dalam dunia ekonomi, konsumen adalah raja yang harus dipenuhi semua keinginannya, maka mahasiswa juga harus diperlakukan demikian.

Segitiga sinergitas kurang lebih seperti ini. Pertama, kampus sebagai tempat bernaungnya pendidikan tinggi juga harus berperan aktif untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Kampus harus membuat kebijakan yang mutualisme (saling menguntungkan), baik antardosen, antarmahasiswa maupun antara mahasiswa dan dosen. Istilah yang digunakan pemerintah adalah *learning form home* (LFH) bukan *teaching form home* (TCH), maka sebenarnya yang berada di rumah masing-masing adalah peserta didik (mahasiswa). Dosen harus tetap berada di kampus, dan mengajar dari kampus. Tentu kampus harus memberikan fasilitas dan infrastruktur yang memadai, seperti ruang kelas, komputer, jaringan yang stabil, platform yang mudah dan efektif (*e-learning* kampus) dan lain sebagainya. Selain itu, kampus juga harus memberikan kebijakan khusus kepada mahasiswa. Misalnya mahasiswa diberikan subsidi pembayaran kuliah agar dimanfaatkan untuk membeli paket kuota data.

Kedua, dosen harus mampu mengikuti perkembangan teknologi, melakukan banyak inovasi dan ide-ide kreatif dalam pembelajaran serta bersikap baik dan egaliter kepada mahasiswa. Layaknya karyawan dan pegawai di bidang jasa pendidikan, dosen harus mampu

memperlakukan mahasiswa sebagai karib. Menjalin komunikasi interaktif yang baik serta membuka waktu untuk melakukan konsultasi via pesan teks, audio maupun video. Menyediakan atau merekomendasikan buku-buku bacaan berkualitas kepada mahasiswa. Menyusun rekomendasi bacaan (*reading list*) yang harus tuntas dibaca selama satu semseter untuk menunjang mata kuliah. Jika memiliki banyak file *e-book* atau buku digital bisa dikirimkan, agar mahasiswa faham tentang pentingnya literasi. Serta masih banyak lagi hal-hal positif yang bisa dilakukan dosen untuk menunjang keberhasilan pembelajaran di kelasnya.

Ketiga, mahasiswa juga harus mendukung penuh kebijakan yang dikeluarkan oleh kampus. Belajar dari rumah bukan berarti meninggalkan kewajibannya menjadi mahasiswa. Belajar, membaca, mencari referensi, menulis, mengejarkan tugas dan mengikuti perkuliahan online yang telah disepakati harus dilakukan dengan senang hati. Meskipun tidak bisa kongkow bersama mahasiswa lain, setidaknya masih bisa berkomunikasi virtual. Menjadi mahasiswa juga perlu kreatif, sebagai modal menghadapi kehidupan nyata pasca kuliah. Perlu juga menyadari bahwa kuliah hanyalah fase awal mengarungi kehidupan. Kuliah bukan garansi seseorang menjadi sukses. Kuliah sejatinya hanyalah proses untuk membuka pola pikir (*mindset*) sebagai bekal pendewasaan diri. Sukses tidaknya tergantung sikap dewasanya ketika lulus dari bangku perkuliahan.

Jika segitiga sinergitas antara penyedia jasa pendidikan (kampus), karyawan (dosen dan tenaga kependidikan) dan konsumen (mahasiswa) sudah terjalin dengan baik, maka pembelajaran *online* maupun *offline* akan berjalan dengan baik, dan akan menghasilkan *output* sesuai apa yang diharapkan. Semoga!

Komunikasi Persuasif Sebagai Metode Pembelajaran Interaktif

Afifatur Rohimah

Merebaknya virus corona di seluruh dunia telah menciptakan gelombang pandemi. Berbagai sektor kehidupan terkena dampaknya, salah satunya sektor pendidikan. Sistem pembelajaran akademik telah mengalami perubahan dari belajar tatap muka menjadi belajar *online*. Adanya perubahan sistem belajar memaksa berbagai pihak akademisi harus beradaptasi. Mulai dari kalangan dosen dan tenaga pengajar, mahasiswa, hingga orang tua. Semua pihak dipaksa untuk melakukan aktifitas pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan virtual berbasis digital. Fenomena ini tentu memberikan banyak perubahan dalam sistem belajar yang harus dilalui dosen dan mahasiswa. Sehingga muncul harapan-harapan baru yang harus terwujud dalam sistem belajar online.

Sistem belajar online merupakan suatu sistem belajar yang dilakukan secara virtual dengan memanfaatkan media elektronik yang terhubung pada jaringan internet (Bonk:2002). Belajar online pada dasarnya memiliki banyak istilah seperti *e-learning, online learning, internet-enable learning, virtual learning,* hingga *web-based learning* (Brown:2000). Semua istilah tersebut memiliki pemaknaan yang sama yaitu pmebelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet. Sistem belajar online telah ada

sejak tahun 1970 dimana ilmu pengetahuan disampaikan melalui media elektronik seperti CD-ROM dan DVD. Seiiring dengan perkembangan jaringan teknologi pada tahun 1980, kehadiran internet telah memberikan warna baru dalam dunia pendidikan, dimana pegajar dan peserta didik dapat berinteraksi langsung melalui media komputer (Anwas:2003). Hal ini membuat sistem belajar tidak hanya terjadi pada ruang kelas, namun aktifitas pembelajaran dapat terjadi tanpa batasan ruang. Pengajar dan peserta didik dapat bertemu dengan mudah melalui jaringan internet.

Menjelang era revolusi digital 5.0, masifnya penggunaan jaringan internet mempengaruhi sistem belajar *online* yang secara penuh dilaksanakan secara virtual. Hal ini dimanfaatkan oleh berbagai penguasa teknologi untuk menciptakan berbagai media dan aplikasi untuk menunjang terlaksananya sistem belajar *online* (Sekarwinahyu, dkk:20017). Melalui berbagai pilihan media dan aplikasi setiap dosen dan mahasiswa dengan bebas memilih dan menentukan media serta aplikasi yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hadirnya media dan aplikasi belajar *online* yang variatif tentu diiringi dengan beragamnya harapan-harapan para akademisi pendidikan tinggi. Harapan paling utama yang ingin dicapai dalam belajar *online* tentu proses pembelajaran dapat berjalan interaktif dan efektif dengan jalinan komunikasi dua arah antara oleh dosen dan mahasiswa.

Realitas ini membawa dosen dan mahasiswa pada tantangan berat yaitu bagaiamana pembelajaran dapat berjalan secara interaktif dan efektif melalui komunikasi virtual. Berbagai harapan besar tentu ingin diwujudkan oleh dosen dan mahasiswa dalam sistem belajar *online*. Salah satu harapan penting dikalangan akademisi tingkat pendidikan tinggi adalah pembelajaran dapat berjalan maksimal. Komunikasi dalam penyampaian proses pengiriman dan penerimanaan materi dapat terjadi dua arah. Sistem belajar *online* diharapkan bukan menjadi komunikasi dominasi dosen selaku pemberi materi, namun harus disertai dengan keaktifan mahasiswa dalam merespon materi yang telah disampaikan. Hal ini menjadi sangat penting untuk mampu mewujudkan harapan pembelajaran berjalan efektif. Melalui komunikasi dua arah, pembelajaran interaktif di masa pandemi dan masa transisi pada tatanan era pendidikan baru dapat terwujud dengan maksimal.

Pembelajaran Interaktif di Tengah Pandemi

Pandemi merupakan mewabahnya sebuah penyakit secara global, yang tingkat penyebarannya sangat cepat kepenjuru dunia (Susilo,dkk:2020). Salah satu pandemi yang sedang menjadi perhatian dunia adalah pandemi akibat virus Covid-19. Indonesia juga menjadi salah satu negara yang terkena dampak pandemi, sehingga berbagai sektor kehidupan tanah air harus segera di keluarkan kebijakan untuk memutus mata rantai penyebarannya. Termasuk pada sektor pendidikan. Berbagai kebijakan terkait sistem belajar dengan sigap diambil untuk bisa

melindungi generasi penerus bangsa dari gelombang pandemi. Sebagai salah satu aset penting negara, kalangan akademisi di pendidikan tinggi harus melakukan kebijakan sistem belajar baru, dimana sistem belajar harus dilakukan secara virtual melalui jaringan internet. Akan tetapi pelaksanaan kebijakan sistem belajar *online* tidak bisa semudah menjatuhkan daun yang telah layu. Beragam persoalan harus dihadapi dosen dan mahasiswa dalam pelaksanaan belajar *online* agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan interaktif.

Terlaksananya sebuah pembelajaran efektif tentu bukan hanya sekedar harapan para pembuat kebijakan, peran dosen dan mahasiswa sebagai pelaksana juga menjadi penentu keberhasilan sistem belajar *online*. Hadirnya teknologi yang memasuki era 5.0 memang mengaharuskan semua elemen manusia untuk memasuki tatanan baru dengan melakukan berbagai aktifitas secara virtual (Herminegari:2018). Ketersediaan media dan aplikasi yang beragam membuat dosen dan mahasiswa dapat secara leluasa memilih untuk bisa mendukung efektifitas dalam pembelajaran. Mulai dari aplikasi *meeting* seperti Zoom Cloud, Google Meeting, hingga Skype. Hingga memanfaatkan media aplikasi chatting seperti Whatsapp, Facebook, Instagram, Hingga Youtube. Akan tetapi relaitas ini tidak sejalan dengan fakta di lapangan. Beragam pilihan media dan aplikasi belum juga mampu menciptakan komunikasi dua arah yang mendukung terciptanya pembelajaran berjalan interaktif dan efektif.

. Berdasarkan hasil survei digital di kalangan dosen dan mahasiswa dari 70 responden mahasiwa dan 30 responden dosen menyatakan dalam melaksanakan sistem belajar *online* mereka harus menggunakan beberapa aplikasi dan media untuk bisa menentukan pilihan yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif. Mengacu pada hasil survei tersebut, penulis menilai bahwa penggunaan beberapa media dan aplikasi dalam sistem belajar *online* terletak pada kesulitan dalam membangun komunikasi dua arah yang dianggap paling tepat untuk kedua pihak. Komunikasi memang menjadi kunci bagaimana sebuah sistem pembelajaran dapat berjalan maksimal.

Keterkaitan antara komunikasi dengan pembelajaran efektif terletak pada bagaimana interaksi yang terbentuk melalui komunikasi dua arah antara dosen dan mahasiswa. Pencapaian ini tentu tidak mudah, sehingga harus diterapkan uji coba berulang-ulang kali untuk bisa menentukan media dan aplikasi yang tepat untuk dapat digunakan dalam sistem belajar *online* (Rusman:2010). Diterapkannnya sistem belajar *online* di tingkat pendidikan tinggi sejak bulan maret 2020 dinilai penulis belum dapat dikatakan terlaksana secara efektif. Argumen tersebut tentu mengacu pada fakta, dimana hasil survei yang dilakukan penulis menunjukkan tingkat efektifitas sistem belajar online hanya pada kisaran 21%, dimana dari 40 mahasiswa yang hadir pada kelas virtual hanya 9-12 mahasiswa yang mampu menyerap materi pembelajaran yang disampaikan. Begitupun dengan dosen, data

dilapangan menunjukkan dosen merasa dapat maksimal menyampaikan materi sekitar 39% yang artinya dosen dapat maksimal menyampaikan materi secara online melalui aplikasi selama 20-30 menit pertama, sisanya untuk berdiskusi. Mengacu pada fakta tersebut, sistem belajar *online* dinilai jauh dari kata maksimal. Pendidikan seolah menjadi syarat tertulis dalam menggapai karir, dan kemampuan ekonomi menjadi penentu peningkatan *skill* ditengah pandemi. Fakta ini tentu sangat realistis, dimana pada masa pandemi mahasiswa harus mengeluarkan dana tambahan yang jumlahnya tidak sedikit untuk membeli kuota internet demi mengikuti perkuliahan. Tetapi ilmu pengetahuan yang mereka dapatkan tidak sebanding dengan biaya yang mereka keluarkan. Biaya pengeluaran terkesan meningkat tetapi tidak disertai dengan peningkatan pengetahuan yang dapat mereka serap dari dosen.

Berdasarkan berbagai realitas yang telah disampaikan penulis, sistem belajar *online* pada tingkat pendidikan tinggi dinilai jauh dari kata efektif. Meskipun pada dasarnya pendidikan tinggi terdiri dari kalangan akademisi yang memiliki kemampuan pengetahuan dan ekonomi yang tinggi, akan tetapi kenyataanya efektifitas dalam sistem belajar *online* belum dapat dilaksanakan secara maksimal. Komunikasi menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan pembelajaran terlaksana secara interaktif dan efektif. Antara dosen dan mahasiswa harus berada pada ruang pemahaman yang sama agar proses pengiriman dan penerimaan materi dapat tersampaikan

dengan maksimal. Hal ini tentu bukan perkara mudah, berbagai faktor penghambat masih mengahantui pelaksanaan sistem belajar online. Komunikasi dua arah menjadi sulit terbentuk apabila masih adanya keterbatasan penggunaan jaringan teknologi, kurangnya pemerataan jaringan internet, hingga kesiapan metode, startegi dan kurikulum pembelajaran yang masih jauh dari kata relevan untuk diterapkan secara virtual. Salah satu permasalahan penting adalah penyusunan strategi komunikasi yang dinilai tepat untuk menunjang tercapainya pembelajaran interaktif dan efektif. Strategi komunikasi persuasif dinilai menjadi salah satu strategi alternatif untuk mewujudkan komunikasi dua arah antara dosen dan mahasiswa sehinga mempercepat terwujudnya pembelajaran interaktif dan efektif.

Strategi Komunikasi Persuasif Dalam Perkuliahan Online

Komunikasi pada dasarnya menjadi salah satu kunci terlaksananya pembelajaran efektif dalam sistem belajar online (Klentein & Wannachai: 2016). Proses penyampaian materi dianggap tidak dapat tercapai secara maksimal tanpa adanya komunikasi dua arah yang dijalin antara dosen selaku penyampai pesan dan mahasiswa sebagai penerima pesan. Racikan strategi komunikasi yang tepat dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Strategi komunikasi persuasif menjadi salah satu alternatif penting untuk membangun aliran komunikasi dua arah yang mampu menstimuli munculnya respon dari penerima pesan sebagai penentu keberhasilan

seorang komunikator. Dalam konteks pembelajaran *online* pada tingkat pendidikan tinggi strategi komunikasi persuasif menjadi formula dalam menciptakan pembelajaran yang efektif di tengah gelombang pandemi.

Komunikasi persuasif merupakan salah satu jenis komunikasi yang memiliki tujuan mengubah atau memengaruhi kepercayaan, sikap, dan perilaku seseorang (Perloff : 2003). Indikator keberhasilan dari jenis komunikasi persuasif adalah komunikan dapat bertindak sesuai dengan apa yang diharapkan komunikator. Dalam konteks pembelajaran *online* di tingkat pendidikan tinggi atau kita sebut dengan istilah perkuliahan *online* tentu indikator komunikasi persuasif menjadi sangat penting untuk dicapai, mengingat dalam proses pembelajaran dosen selaku komunikator harus mampu merubah pola pikir dan pemahaman mahasiswa agar bertindak sesuai dengan materi yang disampaikan. Dosen memegang peranan penting dalam membentuk pemahaman dan kepribadian mahasiswa untuk bertindak dan berperilaku sesuai dengan ilmu pengetahuan. Sehingga komunikasi persuasif harus dibangun untuk menciptakan komunikasi dua arah yang maksimal. Tentu tidak ada dosen selaku komunikator yang berkenan hanya melakukan komunikasi satu arah, dimana mahasiswa tidak merespon atas materi yang disampaikan, oleh karena itu respon mahasiswa selaku komunikan menjadi sangat penting untuk mendukung terlaksanaya proses perkuliahan *online* yang efektif.

Pelaksanaan kebijakan pemerintah terkait program belajar dari rumah membuat proses perkuliahan juga harus dilaksanakan secara virtual. Budaya baru dalam proses perkuliahan tentu tidak mudah dilakukan, proses penyampaian materi yang selama ini dilakukan secara tatap muka dengan tingginya intensitas interaksi antar dosen dan mahasiswa harus dipaksa beralih melalui media digital. Menjadi tugas besar para dosen dan mahasiswa untuk menciptakan iklim pembelajaran yang baru. Maka untuk menujang terlaksananya perkuliahan berjalan efektif dosen harus berperan menentukan startegi komunikasi persuasif melalui beberapa aspek, antara lain :

1. Kejelasan dalam Menyampaikan Materi

   Dalam proses perkuliahan *online*, dosen dituntut memiliki ketrampilan lebih dalam menyampaikan materi secara virtual. Dalam proses pembelajaran *online* dosen mempunyai tugas besar menyampaikan pesan berupa materi dengan artikulasi, emosi, serta intonasi yang jelas sehingga materi yang disampaikan dapat mudah diterima dan dipahami oleh mahasiswa. Kemampuan dan ketrampilan dalam mengemas materi perkuliahan menjadi kunci keberhasilan dalam proses penyampaian materi secara jelas. Pada aspek kejelasan tentu tidak hanya menjadi tugas dosen selaku komunikator, mahasiswa sebagai komunikan juga berperan penting untuk memiliki kemampuan dalam menyampaikan respon berupa pertanyaan, tanggapan, hingga kritikan yang harus disampiakan dengan artikulasi dan kebahasaan yang jelas.

2. Ketepatan Materi Perkuliahan

Aspek ketepatan dan akurasi dalam proses perkulihan online berperan penting untuk membangun pemahaman pada konteks yang sama antara komunikator dengan komunikan. Dosen selaku pengirim pesan harus menggunakan bahasa yang dipahami oleh seluruh mahasiswa. Hal ini bertujuan meminimalisir kehilangan minat dan fokus pada materi perkulihan yang disebabkan oleh bahasa yang tidak dapat dipahami oleh kedua pihak. Melalui ketepatan dalam menggunakan bahasa saat proses perkuliahan online akan mendukung materi dapat diterima dengan benar dan tepat.

3. Konteks Perkuliahan Online

Perkuliahan secara online memang menuntut dosen dan mahasiswa pada tatanan perkuliahan dengan gaya baru. Dimana kedua belah pihak harus mampu membangun konteks dan situasi yang sama secara virtual. Penerapan konteks dan situasi belajar yang sama harus dibentuk agar proses perkulihan dapat berjalan secara kondusif. Adanya perkulihan online yang tidak terbatas ruang dan waktu memberikan peluang besar untuk menciptakan konteks pembelajaran yang nyaman untuk dosen dan mahasiswa. seharusnya pada era pembelajaran digital konteks jadwal perkuliahan klasik yang terikat waktu tidak dapat diterapkan secara maksimal. Pasalnya dalam kondisi tertentu misalnya pada jam padat karya sekitar pukul 10:00-14:00 WIB mengakibatkan minimnya akes jaringan internet yang tentu akan mengganggu terlaksanaya pembelajaran yang maksimal. Sehingga antar dosen dan mahasiswa layaknya diberikan kebebasan menentukan jam perkuliahan sesuai dengan situasi dan konteks yang nyaman bagi mereka untuk saling mengirim dan menerima materi perkulihan. Penerapan konteks bebas jam belajar ini dinilai akan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa selama konteks tersebut disepakati secara adil atar kedua belah pihak.

4. Alur Penyampaian Materi

Materi perkuliahan yang menjadi informasi dalam proses perkuliahan online harus diracik dengan alur dan sistematika yang jelas. Penyusunan kerangka materi perkuliahan harus di susun dari pemikiran dasar hingga pengaplikasian materi di kehidupan nyata. Hal ini tentu tidak mudah, dosen harus meningkatkan *skill* meracik *mind mapping* yang koheren agar mahasiswa dapat memahami seluruh kerangka materi dengan mudah.

5. Budaya Komunikasi Dua Arah

Proses perkulihan online pada dasarnya mempertemukan beberapa karakteristik orang dalam satu ruang virtual. Sehingga tidak dapat dipungkiri jika dalam satu kelas digital akan terdiri dari beberapa individu yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda. Oleh karena itu etika dalam penyampian bahasa dan informasi materi menjadi sangat penting

untuk diperhatikan dosen dan mahasiswa. Penggunaan bahasa indoensia sebagai bahasa resmi dalam proses perkuliahan online sangat disarankan. Tujuannya untuk meminimalisir kesalahpahaman dalam menerima dan menyampaikan materi. Selain itu komunikasi dua arah akan menjadi mudah tercipta apabila kedua pihak berada dalam pemahaman bahasa yang sama.

Melalui aspek-aspek penting yang harus ada dalam strategi komunikasi persuasif dinilai mampu meminimalisir gangguan yang bersifat non teknis. Sehingga proses perkuliahan *online* dapat memaksimalkan munculnya komunikasi dua arah antar dosen dan mahasiswa. komunikasi dua arah menjadi kunci dari keberhasilan komunikasi persuasif (Perloff:2003). Dimana dosen selaku pengirim pesan akan bertugas merubah dan memodifikasi pemikiran mahasiswa untuk mengikuti sesuai dengan apa yang disampaikan dosen. Harapan dosen dalam perkuliahan online tentu adanya tanggapan berupa pertanyaan, sanggahan, atau pendapat yang dilontarkan mahasiswa sebagai respon dari materi yang disampaikan. Menstimuli mahasiswa untuk merespon materi dari dosen bukan hal yang mudah sehingga dosen selaku komunikator harus mampu memahami prinsip-prinsip komunikasi persuasif agar materi yang disampaikan dengan mudah memicu respon mahasiswa. berikut prinsip persuasif yang harus dipahami oleh dosen :

1) Materi perkuliahan harus bersifat pengetahuan tinggi dan mendalam, artinya materi yang disampaikan harus diatas taraf pemhaman mahasiswa, sehingga akan memicu minat kuat mahasiswa untuk belajar dan menimbulkan rasa keingintahuan yang tinggi. Selain materi tingkat "dewa" dosen juga harus menyampaikan materi dengan gaya komunikasi yang "tidak biasa" agar minat menyimak materi akan meningkat. Misalnya dalam menyampaikan materi tentang teori komunikasi dosen harus mampu memilih teori yang relevan dengan kondisi permasalahan yang terjadi pada dekade terakhir, dan disampaikan dengan sedikit kombinasi bahasa "ala remaja kekinian" agar mampu menstimuli mahasiswa dalam merespon materi dari dosen.
2) Materi harus disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen. Sebagai komunikator dosen harus mampu memahami kebutuhan materi mahasiswanya. Dengan dasar itu, materi akan lebih mudah diterima dan dipahami mahasiswa. misalnya pada jam perkuliahan pukul 12:00 WIB mahasiswa jangan dipaksa diberikan materi statistik atau metodologi, hal ini akan mengurangi minat belajar mereka. Oleh karena itu perlu adanya penyusunan jadwal perkuliahan yang tepat untuk memenuhi kebutuhan materi para mahasiswa. misalnya materi statistika diberikan pada jam 08:00 WIB hal ini tentu dinilai lebih tepat untuk menciptakan perkuliahan yang kondusif, dimana mahasiswa dan dosen masih

dalam keadaan pemikiran segar setelah beristirahat dimalam hari.

3) Materi Perkuliahan harus disampaikan oleh seorang ahli. Dalam proses perkuliahan online pada dasarnya hampir sama dengan pembelajaran offline terkait kemampuan bidang keilmuan seseorang. Artinya materi perkuliahan harus disampaikan oleh seseorang yang dianggap paling ahli dibidang tersebut, hal ini bertujuan untuk meminimalisir faktor ketidakpercayaan dari mahasiswa pada dosen. Terlebih pada taraf pendidikan tinggi, mahasiswa sudah dapat menilai tingkat keahlian seseorang dari pengalaman atau bahkan latar belakang pendidikan seseorang.

Berdasrkan prinsip komunikasi persuasif maka terjalinnya komunikasi dua arah akan mudah didapatkan oleh dosen selaku komunikator. Beberapa prinsip tersebut harus berjalan bersama agar dapat memaksimalkan proses perkuliahan *online* yang kondusif. Apabila ada salah satu prinsip persuasif yang tidak dipatuhi dosen maka akan mengakibatkan turunnya minat belajar atau menyimak materi yang berakibat fatal dalam proses komunikasi yaitu tidak didapatnya respon mahasiswa. hal ini akan menjadi sangat berbahaya apabila terjadi secara terus menerus, proses perkuliahan online yang dinilai lebih praktis akan berdampak pragmatis. Proses perkuliahan online yang tidak efektif hanya akan menimbulkan komunikasi dominasi satu arah dari dosen yang kedepannya akan sangat berbahaya pada kualitas lulusan mahasiswa.

Strategi komunikasi persuasif harus dipahami dan dipraktikkan dalam aksi nyata untuk meminimalisir rendahnya kualitas pendidikan tinggi ditengah gelombang pandemi. Racikan cerdas para dosen dalam menyampaikan perkuliahan secara online melalui strategi komunikasi persuasif diharapkan mampu mewujudkan sistem pembelajaran masa depan yang efektif dan interaktif.

Meracik Pembelajaran Masa Depan

Sistem pembelajaran telah memasuki fase baru, semua proses pembeljaran terjadi diruang digital melalui berbagai media dan aplikasi. Tentu hal ini mengakibatkan *shokclest* bagi kalangan dosen dan mahasiswa. biasanya dosen dan mahasiswa dapat berinteraksi langsung melalui tatap muka, harus dipaksa berpindah melalui jaringan virtual. Fenomena ini seakan menyadarkan kita bahwa ramalan masa depan telah ada didepan mata. Era revolusi jaringan digital 5.0 memaksa kita melakukan semua aktifitas secara *online*, termasuk pada aktifitas pembelajaran. Untuk mengantisipasi adanya revolusi dunia pendidikan yang semakin memanfaatkan jaringan digital perlu adanya tahapan agar komunikasi dalam proses pembelajaran berjalan sesuai yang diharapkan yaitu munculnya komunikasi dua arah antara tenaga pengajar dengan peserta didik. Komunikasi persuasif menjadi salah satu strategi yang bisa menimbulkan komunikasi dua arah dalam berbagai konteks. Dalam proses pembelajaran berbasis digital, komunikasi persuasif memegang peranan penting untuk menentukan tingkat keberhasilan suatu

proses pembelajaran oelh karena itu, penting kiranya memahami tahapan dalam komunikasi persuasif untuk mewujudkan pembelajaran inovatif di masa depan.

Berikut beberapa tahapan komunikasi persuasif dalam mewujudkan pembelajaran *online* yang interaktif dan inovatif untuk diterapkan di masa depan:

1. *Attention* (Perhatian) : tenaga pengajar harus mampu memilih dan memilah kosa kata yang dapat dirangkai dalam suatu kalimat *brainstrorming* untuk memulai materi perkulihan. Penyusunan *brainstrorming* dinilai mampu menciptakan perhatian mahasiswa atas materi yang disampiakan. Dibutuhkan *skill* khusus untuk menyusun kalimat *brainstrorming* yang bagus agar minat belajar peserta didik dapat tercipta. Kalimat *brainstorming* harus terdiri dari rangkuman seluruh materi yang akan disampaikan dalam bentuk kalimat perangsang pola pikir, dimana jawaban dari kalimat tersebut akan didapat apabila peserta didik menyimak dengan baik materi yang disampaikan.
2. *Interest* (Minat) : pada tahap interest, dosen harus mampu menyampaikan materi dengan kolaborasi bahasa dan gaya penyampaian yang disesuaikan dengan peserta didik. Misalnya saat mengajar mahasiswa, dosen harus mampu menumbuhkan interest mahasiswa dengan cara menyampaikan materi dengan bahasa-bahasa "kekinian" yang khas dengan usia anak muda. Hal ini bertujuan untuk menyamakan pola pikir dan presepsi agar proses pertukaran materi dapat dengan mudah terjadi.

3. *Desire* (Hasrat) : dalam menciptakan suasana pembelajran yang kondusif, dosen juga harus mampu menyampikan materi disertai dengan contoh-contoh kongkrit yang sedang menjadi *trending topic* dikalangan mahasiswa. Tujuannya agar hasrat belajar mahasiswa menjadi meningkat, dengan itu komunikasi dua arah akan mudah terbentuk. Hasrat juga dapat ditimbulkan dengan menerapkan *gimic* virtual agar meningkatkan konsentrasi peserta didik. Bahkan beberapa kasus menunjukkan apabila hasrat ini dibangun secara kuat, proses pembelajaran akan bersifat membunuh waktu yang mengakibatkan minimnya rasa bosan saat proses pembelajaran online berlangsung.
4. *Decision* (Keputusan) : pada tahap keputusan dosen dan mahasiswa dituntut untuk melakukan proses *refresh* metode pembelajaran yang akan diterapkan pada pertemuan selanjutnya. Penerapan ini digunakan untuk menghindari metode pemebajaran yang bersifat *monotone* yang mengakibatkan tmbulnya rasa bosan yang dialami dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran online yang berlangsung dengan durasi panjang dan masa perkulihan dimasa depan. Penerapnnya bisa dilakukan untuk menyisakan waktu 20 menit diakhir pertemuan untuk membuat keputusan terkait metide pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya yang disepakai bersama.
5. *Action* (Kegiatan) : pada tahap terakhir, metode pembelajaran yang disepakati harus konsisten

diterapkan pada pertemuan sesuai dengan kesepakatan. Hal ini untuk meminimalisir faktor penurunan minat belajar yang sudah dibangun oleh dosen dan mahasiswa sebelum perkuliahan dimulai.

Berdasarkan tahapan komunikasi persiasif yang diterapkan didunia pendidikan tentu mampu menciptakan siklus pembelajaran yang interaktif. Komunikasi dua arah antar dosen dan mahasiswa akan lebih mudah terwujud dengan cara yang menyenangkan. Suasana menyenangkan saat pembelajran berlangsung tentu menjadi harapan semua kalangan akademisi. Melalui suasana belajar yang menyenangkan proses transfer ilmu pengetahuan akna lebih bermanfaat bagi semua pihak. Manfaat dari terwujudnya pembelajaran interaktif di masa depan tentu sangat bermanfaat bagi dosen, mahasiswa, wali mahasiswa, perguruan tinggi, hingga negara. Tidak mustahil apabila pembelajaran dapat terjalin secara interaktif, maka pembelajaran akan tercapai dan tentu akan meningkatkan reputasi negara atas kepemilikan aset – aset negara dalam bentuk sumber daya berkualitas tinggi.

Daftar Pustaka

Anwas, Oos M. (2003). *Model Inovasi E-Learning Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan.* Jurnal Teknologi Pendidikan. Edisi No 12/VII/ Oktober/2003. Jakarta : Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan Depdiknas

Bonk, C.J. (2002). *Online Training in an Online World.* Growth Lakeland.

Brown, Mery Daniels. (2000). *Education Word : Technology in The Classroom : Virtual High Schools. Part 1, The voice of Experience.* London : Sage Publication

Herminegari. (2018). *Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Online.* Dalam website artikel wordpress.com

Klentein, Uchana dan WannchaiWannasawade. (2016). *Development of Blended Learning Model With Virtual Science Laboratory for Secondary Students.* USA:Sage Group

Perloff, Richard M. (2003). *The Dynamics of Persuasion : Communication and Attitudes in The 21st Century.* New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates Publisher

Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Depok : PT Raja Grafindo Persada

Sekarwinahyu, Mestika dan Elang Krisnadi. (2017). *Karakteristik dan Perancangan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Jaringan (Materi Online).* Makalah Pelatihan Penulisan Bahan Ajar Jarak Jauh bagi Dosen PTN dan PTS se Pulau Jawa. Universitas Jenderal Sudirman

Susilo A, Rumende CM, Pitoyo CW, dkk. (2020). *Coronovirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini Penyakit Dalam Indonesia.*

Variasi Komunikasi Digital Untuk Spirit Kuliah *Daring*

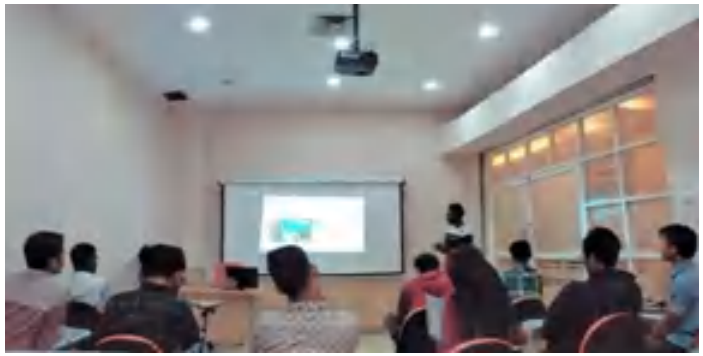
Dyaloka Puspita Ningrum

Sejak konsep *new normal* mulai diberlakukan saat masa pandemi terjadi maupun pasca pandemi ini berlalu, tentunya fase tersebut berkaitan dengan aktivitas publik yang akan mulai dibuka kembali seperti semula salah satunya di bidang pendidikan yang sempat dirumahkan berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI: No.36962/MPK.A/HK/2020, tentang "Pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19", untuk saling menjaga jarak sosial secara khusus dalam rangka meminimalisir angka penyebaran virus corona di berbagai daerah yang ada di tanah air karena memang belum ditemukannya jenis vaksin yang tepat untuk penanganan wabah tersebut. Hal lain juga diharapkan agar tidak menjadi sebuah klaster baru dalam peningkatan kasus demi kasus setiap harinya pada situasi darurat bencana sekarang ini.

Pelaksanaan kuliah non tatap muka di Indonesia mulai diterapkan serentak sejak bulan Maret 2020 lalu, dan biasanya hanya berlangsung sekitar 60 menit selama 14 kali pertemuan untuk setiap sesi mata kuliah. Kuliah daring merupakan proses perkuliahan dengan menggunakan teknologi informasi komunikasi, dalam hal ini yakni tersedianya akses internet yang memadai untuk

memenuhi hak-hak mahasiswa di dalam Kampus. Peralihan aktivitas belajar secara online awalnya menjadi momok dan beban yang cukup menyulitkan banyak orang, baik dari sisi finansial maupun keefektifan kegiatan itu sendiri. Karena banyak pihak yang mengeluh ataupun kewalahan mengimplementasikan aturan tersebut.

Tidak dapat ditampik, kehangatan serta keantusiasan diskusi yang biasanya terjadi di dalam kelas perkuliahan secara tradisonal adalah suasana yang paling dirindukan pada kondisi seperti ini. Uniknya, setiap dosen bahkan memiliki cara dan metode pembelajarannya masing-masing. Mulai dari : ada yang hanya duduk di depan kelas dan menyampaikan materi pembelajaran dengan suasana yang cukup serius/santai, ada pula yang hanya sekedar memberikan tugas saja, ataupun ada juga yang sering berdiri mondar mandir keliling kelas sebagai ciri kasnya sendiri saat mengajar. Tidak hanya itu saja, berbagai hal-hal yang sifatnya sepele kadang juga terjadi hanya untuk sekedar menjadi guyonan bersama dalam membangun pendekatan dan keakraban antara satu sama lain.



Gambar 1: *Kegiatan perkuliahan di dalam kelas secara normal*

sebelum adanya Pandemi Covid-19 (Sumber: Dokumentasi penulis, tahun 2019)

Sebagai budaya baru, gerakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang diatur dalam Peraturan Menteri Kesehatan No.09 Tahun 2020 berpengaruh pada beragam aktivitas mahasiswa yang biasanya sering kali dijumpai seperti : terlambat hadir, tertidur di dalam kelas, asik main handphone di sela-sela perkuliahan, titip absen, tidak membuat tugas atau lain sebagainya menjadi sesuatu yang harus dikenang terlebih dahulu sampai batas waktu yang masih belum ditentukan. Layaknya sebuah tradisi, proses pembelajaran di dalam kelas adalah bagian dari kegiatan wajib yang identik harus dilakukan, salah satunya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat menyandang gelar sarjana di akhir perkuliahan.

Rasanya sudah sangat tidak normal selama beberapa bulan belakang ini karena ada hal-hal yang tidak biasa terjadi, semua partisipan di dalam kelas online dapat rutin berjumpa namun tidak bertatap muka secara langsung. Sebenarnya, instruksi akan regulasi pembelajaran daring pada perguruan tinggi negeri maupun swasta yang telah ditetapkan oleh pemerintah pusat dibalik rumitnya penangan wabah ini sungguh menimbulkan pro dan kontra, karena menuntutkan semua pihak harus akrab/melek teknologi dengan segala kecanggihannya dalam kurun waktu yang serba kilat.

Mau tidak mau, banyak dosen yang sibuk mempersiapkan bahan perkuliahan di minggu pertama dengan ketidakpercayaan diri, gugup ataupun panik

sehingga membuat keadaan awal di dalam kelas menjadi tidak begitu normal. Kuliah daring diharapkan sebagai jembatan agar mahasiswa tetap dapat memahami materi yang disampaikan selama semester berjalan dibalik layar monitor pada saat ini. Namun, ada permasalahan lain yang muncul ke permukaan karena memang tidak memadainya fasilitas penunjang yang dapat digunakan oleh mahasiswa untuk memaksimalkan pertemuan-pertemuan *online* itu sendiri.

Sebagian mahasiswa yang tidak berdaya karena mengalami kesulitan dalam perekonomian juga terlihat memberikan kritikan maupun tuntutan atas kebijakan terkait. Segenap harapan digantungkan agar wabah tersebut bisa cepat berakhir. Terlepas dari dinamika yang terjadi, disinilah ruang untuk merefleksi diri. Pandemi tersebut sebenarnya memberikan banyak hikmah dan perubahan yang dapat dipetik oleh manusia sebagai bentuk kebiasaan baru di era akselerasi disrupsi saat ini (Kotler dan Caslione, 2009).

Kuliah daring sudah menjadi *trend* di masa sekarang dengan peran *smartphone* yang menjadi bagian dari mobiliasi kebutuhan primernya karena perkuliahan itu sendiri dapat diikuti tanpa harus menggunakan laptop/pc computer secara lebih praktis. Memberikan perkuliahan dengan keterbatasan jarak melalui video/rekaman mungkin saja menjadi sesuatu baru bagi mahasiswa yang mayoritasnya adalah generasi muda. Sistem *e-learning* atau sebuah pembelajaran jarak jauh diterapkan untuk semua kalangan mahasiswa baik tingkat awal hingga

mahasiswa tingkat akhir yang mana hal ini juga dikabarkan akan menjadi metode berkelanjutan di masa yang akan datang, termasuk pada proses penerimaan calon mahasiswa baru yang diselenggarakan disetiap kampus.

Selain itu, dosen harus siap melayani dan membangun komunikasi yang lebih intens kepada para mahasiswanya. Segala sesuatu yang berkaitan dengan aktifitas kampus antara dosen dan mahasiswa seperti : kegiatan PKM, bimbingan dan ujian skripsi pun turut dilaksanakan secara online untuk meminimalisir tingkat pertemuan yang sangat tidak dianjurkan di masa sekarang ini. Agenda rutin lain, khususnya praktik di lapangan bahkan juga masih belum dapat untuk direalisasikan secara efektif karena keterbatasan yang ada.

Berbagai jenis *platform* digital diantaranya : *zoom, google classroom, gooegle hangout, gooegle meet, microsoft teams, whatsapp group* maupun situs pembelajaran universitas menjadi sarana pembelajaran, wadah interaksi sosial, maupun media komunikasi terkini oleh para pemburu ilmu pengetahuan. Belajar dari rumah bukan berarti membuat kita menjadi pasif. Proses pembelajaran dari rumah itulah yang diharapkan dapat mewujudkan pendidikan yang lebih bermakna. Tentu ada banyak peluang yang bisa dimanfaatkan agar dapat terus produktif dalam mengisi rutinitas sehari-hari.

Proses perkuliahan yang dilakukan secara virtual harus didukung juga dengan kejernihan audio visual sebagai aspek penting untuk memenuhi kebutuhan perkuliahan tersebut. Di *moment* seperti inilah terlihat bahwa peran komunikasi digital menjadi sangat vital yang tentunya berpengaruh terhadap pembentukan perilaku seseorang. Serba-serbi pun ditemui selama pelaksanaan kegiatannya seperti : kehabisan kuota, terhambat sinyal/jaringan, ataupun ketidakhadiran peserta yang biasanya disebabkan oleh ketidakmahiran pengguna mengoperasikan media yang disepakati dalam proses pembelajaran. Hal-hal tersebut merupakan dampak yang paling sulit dihindari karena terbatasnya intensitas pertemuan, yang mana tingkat optimalisasi menjadi tidak dapat dibentuk secara utuh dari pelaksanaan kuliah daring itu sendiri.

Gambar 2 : Model perkuliahan daring di tahun 2020
(Sumber : Dokumentasi penulis, tahun 2020)

Menurut Lely Arrianie : "Kuliah daring disisi lain menunjukkan bahwa para komunikator maupun komunikannya mengalami jarak komunikasi yang tidak natural bahkan sedikit membuatnya kehilangan kehangatan salam verbal dan nonverbal, terutama pada momentum menguatkan relasi dalam bahasa tubuh yang senada dan seirama, sehingga tidak ada salam komunikasi hangat disertai gestur yang relevan dengan apa yang dikomunikasikan. Teknologi sekalipun juga tidak mampu menggantikan model pembelajaran yang sempurna. Perkuliahan dalam keadaan normal sungguh terlihat dapat memberikan sosialisasi, empati dan bahkan sikap berbagi yang ditunjukan langsung melalui sentuhan, tatapan mata, dan ucapan ke lawan bicara." (Pada catatan di facebook, tahun 2020).

Fenomena yang terjadi saat ini sungguh menjadi bagian dari catatan sejarah dalam kehidupan manusia. Menjalani aktivitas dirumah pada dasarnya tidak lepas dari rasa jenuh/bosan, sehingga dibutuhkan berbagai informasi yang harus dikemas dengan menarik untuk dapat meningkatkan kepuasan kolektif dan semangat belajar para pejuang toga tersebut. Menurut pandangan penulis berdasarkan kacamata ilmu komunikasi, kondisi pandemi ini dapat kita maknai sebagai suatu masalah komunikasi bukan kegagalan komunikasi. Maka disinilah sebenarnya masih ada kesempatan bagi para dosen selaku tenaga pendidik yang ditantang harus professional dalam bereksplorasi mencari alternatif untuk mengembangkan pola mengajar yang harus berbeda dari metode perkuliahan konvensional sebelumnya.

Dimasa transisi sekarang ini, membentuk kerja sama yang baik diantara para partisipan kuliah daring merupakan poin penting yang dapat diamalkan dari proses adopsi digital. "Bagaimana cara membuat kuliah daring agar menjadi sesuatu yang tidak bikin *boring* ?". Ya itulah tantangan yang harus dijawab dengan rangkaian kreatifitas dan kesadaran para sumber daya manusianya untuk menyempurnakan masalah komunikasi tersebut. *Sharing is caring* sebagai perumpamaan yang tepat untuk menguraikan tulisan ini sekaligus menjadi bahan evaluasi untuk menyempurnakan penyelenggaraan proses pembelajaran online/daring ke depannya.

Belajar Online Lewat Media Alternatif

Bukan libur, apalagi liburan. Tetap belajar dirumah dengan menjaga pola hidup yang sehat sampai keadaan lekas pulih kembali**.** Itulah keistimewaan kuliah daring ini yang dapat melahirkan pengalaman baru yang sangat spesial bagi kalangan mahasiswa khususnya. Seiring berjalannya waktu, sudah banyak lahir konten-konten kreatif yang dikolaborasikan dalam mewarnai proses kuliah daring selama masa pandemi ini. Mahasiswa pun dituntut untuk visioner, disiplin dan harus belajar lebih keras lagi.

Adaptasi dimasa transisi sekarang ini dapat dilakukan dengan cara berani membuat perubahan dan inovasi yang berbeda terutama di dalam dunia pendidikan. Perubahan

zaman memberikan banyak perkembangan, termasuk dengan munculnya *new media*, hal ini merupakan salah satu bentuk dari perkembangan dalam dunia komunikasi. *Podcast, webinar, sharing seassion, live instagram talkshow, virtual class*, pemanfaatan blog, video kompilasi dan lain sebagainya bisa tetap diaplikasikan dalam proses perkuliahan karena dapat mengulik isu-isu terupdate yang edukatif dan informatif sesuai bidang keilmuan masing-masing. "Santai tapi bernilai", itulah esensi pesan yang didesain dan disampaikan kepada mahasiswa agar tetap dapat membangun energi positif yang juga selaras dengan revolusi di industri 4.0.

Kemunculan *new media* berdampak sangat besar dalam dunia komunikasi. Pembelajaran daring diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan partisipannya secara lebih bervariasi. *New media* adalah media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif, dan dapat berfungsi secara privat maupun publik (dalam Mondry, 2008). Kecakapan dosen yang proaktif menggunakan media harus terus disiapkan sebagai upaya dari manajemen komunikasi yang nantinya dapat berjalan sinergis dan menjadi sebuah *lifestyle*. Disisi lain, keseimbangan antara belajar dan kerja juga akan menjadi lebih mudah didapatkan dibalik kesibukan kuliah ini.

Belajar secara online tentu dapat membuka relasi global seluas-luasnya terutama dari keaktifan mengikuti beberapa agenda seminar yang bahkan terus menerus diadakan oleh banyak lembaga yang kebanyakan sifatnya tidak berbayar/gratis. Para dosen di berbagai perguruan tinggi negeri maupun swasta biasanya memanfaatkan kondisi ini sebagai media perkuliahan. Bahkan istilah "pandemi webinar" yang telah menjamur pun terdengar dan dianggap sebagai preferensi yang memiliki konten atau materi eksklusif, berbicara hal teknis dan menampilkan pembicara yang keren dan popular disetiap kajiannya.

Seiring berjalan waktu, eksistensi media *mainstream* mendorong publik untuk dapat mem-*branding* dirinya sendiri. Berdasarkan pengalaman pribadi penulis (Salah satu Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi di Universitas Widya Mataram Yogyakarta) ***"****Dimasa pandemi inilah dosen dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar sekaligus berkarya agar dapat meningkatkan prestasi akademik maupun prestasi non akademik secara mandiri, seperti membuka wawasan mahasiswa untuk kritis melihat kasus-kasus nyata yang ada saat ini dengan acuan teori pembelajaran sebagai capaian yang bisa diaplikasikan dari kebijakan kuliah daring tersebut. Mahasiswa yang mayoritas adalah kaum milenial, sangat addict terhadap media sosial. Hal itulah sebenarnya yang dapat dijadikan peluang dan tutorial perkuliahan yang sifatnya modern karena ilmu pengetahuan saat ini tidak hanya berfokus pada peran dosen saja melainkan agar mahasiswa tidak apatis. Mahasiswa harus bisa unjuk diri tampil di depan media, yang mana media sosial itu sendiri juga sudah menjadi bagian dari kesehariannya".*

Gambar 3 : Karya Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi UWMY di masa pandemi sebagai salah satu penilaian tugas matakuliah (Sumber : Dokumentasi penulis, tahun 2020)

Menurut Van Dijk (2013), yang dikutip oleh Nasrullah dalam buku Media Sosial (2016;11), mengatakan bahwa "Media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas. Karena itu media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas".

Selain untuk berkomunikasi, manusia dapat memanfaatkan media sosial sebagai hiburan dan tempat untuk mengekspresikan diri. Jenis media sosial yang

sekarang berkembang pesat dan banyak digandrungi oleh khalayak yakni instagram. Instagram merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membagi-bagikan foto maupun video dengan banyaknya fitur lengkap dan menarik karena sistem yang disediakan terus diperbaharui setiap waktu. Hal super penting yaitu, berselancar di dunia maya harus dicermati dengan seksama. Sebagai seorang *user* (pengguna) mahasiswa dalam hal ini harus bijak dalam memilah dan memilih informasi yang benar agar terhindar dari jeratan *hoax*/kebencian yang sifatnya merugikan.

Mengedepankan mutu lembaga sebagai unit satuan penyelenggara pendidikan, perguruan tinggi negeri maupun swasta juga konsisten menyusun kebijakan internal dalam penilaian perkuliahan terhadap mahasiswa. Konteks penilaian pelaksanaan kuis, UTS dan UAS merupakan kegiatan yang wajib dilaksanakan dengan variasi maupun kriteria masing-masing dosen pengampu mata kuliah. Media alternatif ternyata dapat memberikan koreksi bersama dalam menata masa depan pendidikan dengan bertransformasi dari konsep pendidikan konvensional secara fisik di dalam kelas perkuliahan khususnya sebagai upaya pembenahan untuk mencapai "Good Governance University" dimasa yang akan datang.

Formulasi Kuliah Daring

Banyak rencana yang tidak dapat dilaksanakan akibat pandemi global ini. Optimisme harus selalu dibangun dalam segala hal. Jangan hanya pemerintah saja yang menyuarakan pesan untuk bersatu melawan wabah, namun

para sivitas akademik di seluruh perguruan tinggi negeri dan swasta pun harus bersatu dalam memberikan layanan terbaik di dunia pendidikan. Komunikasi dan kreatifitas menjadi dua hal yang tidak dapat dipisahkan agar masyarakat dapat tetap *survive* di era saat ini.

Kuliah daring yang dilaksanakan dari rumah tanpa harus datang ke kampus, secara tidak langsung berindikasi dari sisi hemat waktu, biaya dan tenaga. Perkuliahan berbasis digital ini juga mampu menambah khazanah ilmu pengetahuan dari berbagai sumber yang tentunya dapat menghasilkan komunikasi dua arah antara dosen dan mahasiswa. Bahkan jadwal perkuliahan daring tersebut juga tidak terlalu berbeda dari sistem perkuliahan tatap muka yang seperti biasa di lakukan di dalam kelas.

Selain itu, tenaga pengajar yang sudah mampu menguasai berbagai sarana pembelajaran *online*, maka akan tercipta pemikiran mengenai metode dan model perkuliahan lebih bervariasi yang belum pernah dilakukan sebelumnya.Teknik persuasif sangat dibutuhkan dalam meningkatkan daya tarik untuk menguasai kemajuan teknologi yang semakin tidak dapat dibendung seiring perkembangan jaman. Kuliah daring sebagai pendidikan formal tidak menutup kemungkinan kepada mahasiswa untuk tetap menggali potensi atau keterampilan dalam berbagai bidang agar semakin produktif. Kebijakan belajar dari rumah pada situasi sekarang, juga menghasilkan kesempatan untuk membangun komunikasi dalam keluarga secara lebih alamiah. Komunikasi itu sendiri akan berbentuk iklim komunikasi yang positif bukan dalam artian positif Covid-19 nya.

Daftar Pustaka

https://*www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19*, diakses pada tanggal 11 juli 2020.

https://mediaindonesia.com/read/detail/321337-*webinar-berbayar-kian-diminati-di-masa-pandemi*. diakses pada tanggal 16 juli 2020

http://jateng.tribunnews.com/2019/05/18/*opini-ridwan-sanjaya-menemukan-keseimbangan-di-era-disruptif*, diakses pada tanggal 15 juli 2020.

Kotler,P.,& Caslione,J.A.(2009). *Chaotics : The Business of Managing and Marketing in the Age of Turbulance,* New York, NY : Amacom.

Mondry, 2008. *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*, Bogor : Ghalia Indonesia

Rulli Nasrullah, 2016, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, Sosioteknologi (Cetakan Kedua),* Bandung : Simbiosa Rekatama Media.

GAMIFIKASI DAN SOAL EVALUASI ANTI *COPY-PASTE*

Ratna Wahyu Wulandari

Pada akhir 2019, terjadi sebuah pandemi dunia yang disebabkan oleh virus yang disebut dengan pandemi Covid-19. Virus ini menginfeksi dan merusak sel organ paru-paru hingga menyebabkan kematian apabila si penderita tidak memiliki sistem imun yang bagus. Pada tanggal 8 Desember 2019, WHO mengumumkan kasus pertama Covid-19 ini pertama kali terkonfirmasi di Hubei China (Redaksi, 2020). Begitu masifnya penyebaran virus ini hingga mengakibatkan diberlakukannya sejumlah pembatasan sosial di berbagai negara belahan dunia karena vaksinnya tak kunjung ditemukan.

Di Indonesia sendiri, kasus pertama covid-19 dikofirmasi pada tanggal 2 Maret 2020 oleh Presiden Joko Widodo (Detikcom, 2020). Virus ini menyebar dengan cepat hingga angka kematian di Indonesia pernah mencapai rasio 8%, dimana rata-rata kematian di dunia hanya 4% (Idhom, 2020). Akibatnya, semua sektor terkena dampaknya, tidak terkecuali sektor pendidikan. Hingga pada tanggal 17 Maret 2020 keluarlah Surat Edaran Mendikbud nomor 36962/NPK.A/HK/2020 tentang pemberlakuan pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah untuk mencegah penyebaran covid-19. Artinya, seluruh kegiatan pembelajaran di semua jenjang dilakukan secara jarak jauh melalui media pembelajaran elektronik.

Alih-alih ingin meningkatkan keterampilan dalam penggunaan teknologi, pemerintah justru banting setir dan terpaksa membelajarkan teknologi secara kontekstual atau belajar secara nyata. Kebijakan baru mulai diterapkan, model pembelajaran jarak jauh secara masif dijajalkan. Program pembelajaran daring yang awalnya berjalan lambat, tiba-tiba menggeliat bak cacing ditabur garam. Semua bagian termasuk dosen dan mahasiswanya berpacu mencari solusi terbaik, membelokkan *plan* yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka, namun kemudian mau tak mau harus dilakukan secara daring atau jarak jauh.

Pengorganisasian Media Pembelajaran Daring

Solusi pembelajaran daring bagi pendidikan tinggi sudah menjadi sesuatu kewajiban di masa pandemi. Karena jenisnya yang beragam, bisa-bisa malah menimbulkan kebingungan dan saling tumpang tindih. Untuk mempermudah pengorganisasian media pembelajaran daring maka jenisnya dapat dibagi menjadi dua, yaitu MPU (Media Pembelajaran Utama) dan MPP (Media Pembelajaran Pendukung).

Secara teknis, Media Pembelajaran Utama dapat diartikan sebagai wadah yang berisi rencana pembelajaran dari satu mata kuliah selama satu semester. Media ini berfungsi sebagai rujukan utama mahasiswa yang disusun secara sistematis mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir. Media ini memuat media-media pembelajaran pendukung yang bisa dibuat beragam di

setiap pertemuannya. Contoh dari media pembelajaran utama ini secara rinci dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Contoh Media Pembelajaran Utama pada Pembelajaran Daring

No	Nama Media	Penjelasan Singkat
1	Moodle	Kependekan dari *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment.* Moodle merupakan mekanisme belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi informasi, yang dikenal dengan konsep *e-learning*. Aplikasi ini biasanya dipergunakan di perguruan tinggi. Penampilannya berupa *website* yang terintegrasi dengan *website* perguruan tinggi.
2	Google Classroom	Layanan web gratis yang dikembangkan oleh Google untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa. Berdasarkan hasil survey tentang pembelajaran daring di Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri, aplikasi ini menempati urutan kedua yang paling banyak digunakan setelah WhatsApp Group. Google Classroom ini merupakan gabungan dari: Google Drive sebagai tempat menyimpan tugas; Google Docs, Sheets, dan Slides sebagai media penulisan materi; Gmail sebagai media komunikasi; dan Google Calendar untuk penjadwalan.
3	Edmodo	Alat komunikasi, kolaborasi, dan pembinaan untuk guru dan sekolah menengah. Jaringan Edmodo memungkinkan guru untuk berbagi konten, mendistribusikan kuis, tugas, dan mengelola komunikasi dengan siswa, kolega, dan orang tua.
4	Schoology	Salah satu dari halaman web dengan bentuk web sosial yang mempunyai strategi menarik dalam menggabungkan ilmu pelajaran dengan jaringan sosial, sehingga mudah untuk digunakan. Dengan adanya schoology, masalah pelajaran menjadi mudah untuk di akses seperti layaknya belajar di kelas. Fitur yang dimiliki oleh Schoology antara lain: (1) Kursus (*courses*), merupakan fasilitas dalam membuat kelas untuk setiap mata perkuliahan/pelajaran; (2) Kelompok (*groups*), merupakan fasilitas dalam membuat kelompok; dan (3) Sumber belajar (*Resources*).
5	WhatsApp Group	Aplikasi pesan yang paling favorit di gunakan oleh guru dan dosen karena mempunyai fitur yang sederhana dan mudah digunakan. Aplikasi ini dioperasikan dengan menggunakan ponsel cerdas (*smartphone*). WhatsApp Messenger merupakan aplikasi pesan lintas *platform* yang memungkinkan kita bertukar pesan dengan menggunakan paket data internet. Dengan menggunakan WhatsApp, kita dapat melakukan obrolan online, berbagi file, bertukar foto, dan lain-lain.
6	Telegram	Sebuah aplikasi layanan pengirim pesan instan *multiplatform* berbasis awan yang bersifat gratis dan nirlaba. Klien Telegram tersedia untuk perangkat telepon seluler (Android, iOS, Windows Phone, Ubuntu Touch) dan sistem perangkat komputer (Windows, OS X, Linux). Para pengguna dapat mengirim pesan dan bertukar foto, video, stiker, audio, dan tipe berkas lainnya. Penggunaan Telegram ini hampir sama seperti WhatsApp, bedanya Telegram ini menyediakan pengiriman pesan ujung ke ujung terenkripsi opsional.

Sedangkan Media Pembelajaran Pendukung dalam hal ini dapat diartikan sebagai media yang berfungsi sebagai penyampai *details* dari materi pembelajaran. Bentuknya pun bisa lebih beragam daripada Media Pembelajaran Utama, yaitu bisa berbentuk audio, visual, maupun audio-visual, secara teknis media ini dapat dilakukan secara sinkronus maupun asinkronus. Sinkronus adalah media pembelajaran daring yang dilakukan secara *real time*, sedangkan asinkronus adalah media pembelajaran daring yang dilakukan tidak secara *real time* atau dapat diakses

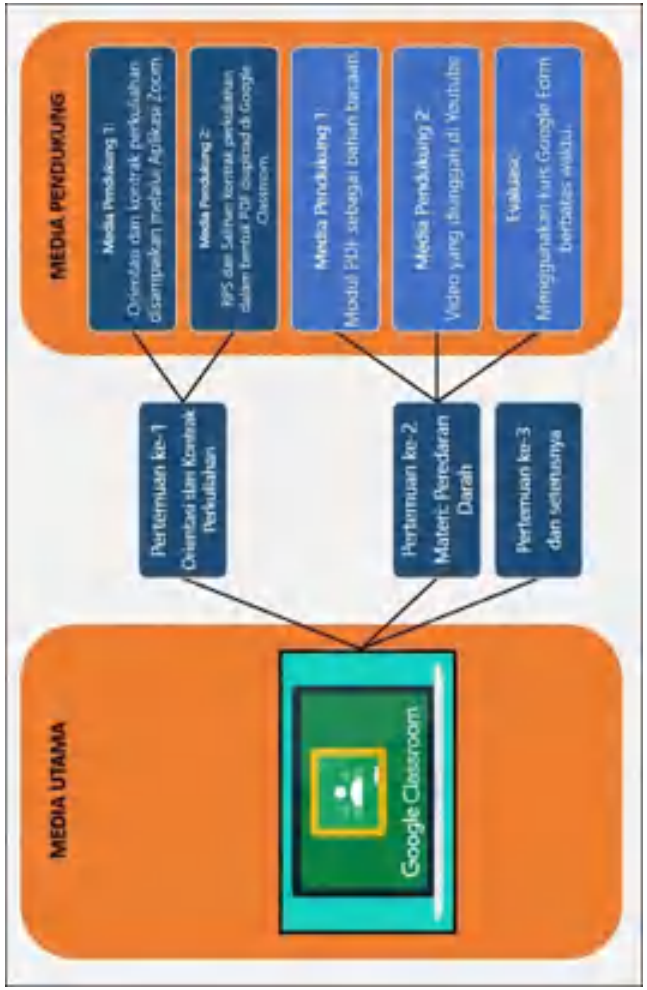
kapanpun. Beberapa contoh dari Media Pembelajaran Pendukung ini secara rinci dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Contoh Media Pembelajaran Pendukung pada Pembelajaran Daring

No	Nama Media	Penjelasan Singkat	Bentuk Penyampaian
1	Podcast	Media digital berupa audio yang diterbitkan sewaktu-waktu dan sering diunduh melalui sindikasi web. Media ini dapat digunakan setelah menginstal aplikasi seperti Spotify, Anchor, Castbox, Google Podcast, Pocket Cast, Podbean, Podcast Addict, Podcast Go, dll.	Audio-Asinkronus
2	Voice Note	Media yang berupa audio yang biasanya digunakan pada MPU WhatsApp. Penggunaannya hampir sama seperti chat yang dapat didengarkan langsung setelah pesan suara dibuat.	Audio-Asinkronus
3	Modul PDF	Kependekan dari *Portable Document Format,* yang memiliki pengertian sebuah format berkas yang dibuat oleh Adobe Systems pada tahun 1993 untuk keperluan pertukaran dokumen digital. Format PDF digunakan untuk merepresentasikan dokumen dua dimensi yang meliputi teks, huruf, citra, dan grafik vektor dua dimensi.	Visual-Asinkronus
4	Youtube	Sebuah situs web berbagi video yang memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Perusahaan ini berkantor pusat di San Bruno, California, dan memakai teknologi Adobe Flash Video dan HTML5 untuk menampilkan berbagai macam konten video buatan pengguna/kreator, termasuk klip film, klip TV, dan video musik. Selain itu, konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, dan video pendidikan juga ada dalam situs ini. Situs ini juga bisa menyajikan video live secara *real time* berbentuk audio-visual-sinkronus, yang biasanya digunakan untuk menayangkan acara webinar.	Audio-Visual-Asinkronus/sinkronus
5	Zoom, Webex, Google Meet	Sebuah situs yang menyediakan layanan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan, hingga kolaborasi seluler. Platform ini sangat populer untuk menyajikan konferensi jarak jauh karena memungkinkan peserta konferensi untuk menampilkan wajahnya serta dapat menggunakan fasilitas audionya sebagimana konferensi dalam satu ruangan.	Audio-Visual-Sinkronus
6	Instagram	Sebuah aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengambil video, menerapkan *filter* digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial,	Audio-Visual-Asinkronus/sinkronus

		termasuk milik Instagram sendiri. Aplikasi ini juga menyediakan video live secara *real time* berbentuk audio-visual-sinkronus, yang biasanya digunakan untuk menayangkan acara webinar seperti halnya Youtube.	

Salah satu faktor pelaksanaan pembelajaran daring dapat berjalan dengan efektif adalah apabila media pembelajarannya diorganisasikan secara sistematis. Dalam hal ini, pengorganisasian Media Pembelajaran Utama dan Media Pembelajaran Pendukung ini disusun dalam bentuk hierarki. Langkah-langkah untuk menyusunnya yaitu: (1) Membuat folder sebanyak pertemuan yang sudah direncanakan dalam Media Pembelajaran Utama yang ditentukan, misalnya 16 kali pertemuan; (2) Memberi judul masing-masing folder sesuai materi yang akan diberikan; (3) Menentukan jenis media pendukung dan jenis evaluasi yang digunakan; dan (4) Membuat media pendukung dan evaluasi sesuai materi, serta mengunggahnya pada Media Pembelajaran Utama. Contoh pengorganisasian ini secara visual dapat dilihat pada Gambar 1. Dengan melakukan pengorganisasian pada media pembelajaran maka misi/tujuan perkuliahan akan semakin terarah.



Gambar 1 Contoh Pengorganisasian Pembelajaran Daring pada Google Classroom

Gamifikasi Pembelajaran Daring

Ada tiga prinsip yang harus dipertahankan dalam pembelajaran daring menurut Pelz (2007), yaitu interaksi, kolaborasi, dan *feedback*. Walaupun pembelajaran dilakukan secara jarak jauh, tiga elemen tersebut masih tetap memungkinkan untuk dilakukan. Pengajar atau dosen bisa memainkan media yang digunakan supaya lebih disukai oleh mahasiswa. Apabila kta berbicara tentang "*game*", mengapa sebuah game itu sangat menarik sehingga banyak orang mulai dari anak-anak hingga orang dewasa ketagihan memainkannya?

Ada tiga hal yang dikembangkan dalam pembuatan sebuah *game* yang membuat pemain merasa tertarik, yaitu: (1) Tantangan, sebuah game dikembangkan dengan beragam tantangan dan beragam tingkatan, ketika seseorang berhasil dengan tantangan yang ringan maka akan merasa penasaran dengan tantangan selanjutnya kemudian berusaha menyelesaikannya hingga akhir; (2) Penghargaan, adalah sebuah pengakuan terhadap setiap usaha pemain sehingga pemain merasa diapresiasi, akibatnya terjadilah interaksi secara personal; dan (3) Emosi, banyak perasaan beragam yang dilalui oleh pemain ketika berusaha melewati sebuah proses baik itu sedih, gembira, kecewa, maupun rasa puas sehingga permainan semakin terasa hidup. Yak, ketiga prinsip inilah yang diadaptasi oleh metode "Gamifikasi".

Gamifikasi itu bukanlah sebuah game yang kita aplikasikan dalam pembelajaran. Menurut Hartoto (2020), seorang pegiat pembelajaran daring, menyebutkan bahwa gamifikasi hanya mengadaptasi prinsipnya, supaya mahasiswa tertarik untuk mengikuti perkuliahan dari awal hingga akhir. Gamifikasi dalam pembelajaran daring memiliki tiga misi utama: (1) Motivasi, yaitu menumbuhkan keinginan dan ketertarikan; (2) Partisipasi, yaitu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam setiap aktivitas belajar; dan (3) Belajar, yaitu semua kegiatannya dilakukan dalam rangka belajar. Implementasi Gamifikasi pada pembelajaran daring dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Daring

Prinsip Gamifikasi	Implementasi
Tantangan	Dosen menyediakan beberapa tugas yang diberikan setiap sesinya yang mengarah pada misi utama (tujuan pembelajaran). Lebih baik lagi jika mahasiswa dapat mengetahui *progress*nya dengan cara memberi tanda centang pada tugas yang telah berhasil dilaksanakan, jika menggunakan Moodle bisa mengaktifkan fitur *Completion*.
Penghargaan	Dosen memberikan apresiasi terhadap apapun pencapaian mahasiswa. Penghargaan tidak harus mahal, dosen bisa menyediakan gambar stempel yang bertuliskan "tugas terbaik", "telah diperiksa", "mengulang lagi", "terlambat menyerahkan", dan lain sebagainya bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajarannya, yang bisa ditempel secara digital pada tugas yang dikumpulkan.

Emosi	Dosen menyediakan nilai di setiap tugas di setiap sesinya yang bisa dilihat oleh mahasiswa, sehingga mahasiswa mengetahui pencapaiannya. Dengan demikian mahasiswa berpacu untuk mendapatkan skor tertinggi. Bisa juga dengan memberikan sertifikat di akhir sesi pada kelompok terbaik misalnya.

Membuat Soal Evaluasi Anti Nyontek

Berbicara tentang pembelajaran, tidak lepas dari bagaimana cara membuat soal evaluasi untuk mengukur kemampuan mahasiswa pada materi tertentu. Mengevaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara. Untuk membuat soal evaluasi pembelajaran daring dosen bisa menggunakan aplikasi Google Form, Quiziz, maupun Kahoot!. Namun, ada suatu hal yang terkadang membuat dosen merasa khawatir apabila mahasiswa mencontek atau membuka aplikasi *browser* untuk membuat jawaban. Untuk meminimalisir hal tersebut dosen bisa mengadopsi cara ini: (1) Mengenali mahasiswa; (2) Membuat kesepakatan; (3) Menggunakan *tools* pendeteksi plagiat; dan (4) Membuat soal yang tepat.

Mengenali mahasiswa. Sebelum memulai pembelajaran daring perlu sekiranya dosen untuk mengetahui kondisi mahasiswa, meliputi alat apa saja yang dipunya, di daerah mana mahasiswa tinggal, di daerahnya ada sinyal apa tidak, dan kapan waktu terbaik untuk memberikan tugas kepada mahasiswa. Hal tersebut perlu dilakukan untuk menentukan berbagai hal mulai dari jenis soal evaluasi yang akan digunakan, tingkat keamanan mahasiswa di daerah plosok ketika akan mengerjakan tugas daring, sampai bagaimana cara agar mahasiswa tidak mencontek atau *copy-paste* dari teman atau sumber lainnya. Sebelumnya dosen harus meyakini dahulu bahwa pada dasarnya mahasiswa adalah makhluk yang jujur. Dan mengutip dari perkataan Bang Napi, bahwa kejahatan itu terjadi bukan karena niat dari pelakunya, tetapi karena ada kesempatan, waspadalah waspadalah! Sehingga dosen perlu melakukan antisipasi agar mahasiswa terbiasa kerja mandiri.

Membuat kesepakatan. Ini terdengar sangat klasik dan sederhana memang, tapi upaya ini harus tetap dilakukan untuk mengetahui komitmen mahasiswa melalui kesepakatan bersama terhadap apa saja yang “boleh” dan apa saja yang “tidak boleh”. Dengan demikian batasan antara *punishment* dan *reward* akan lebih mudah ditentukan.

Menggunakan *tools* pendeteksi plagiat. *Tools* ini bisa didapatkan dengan gratis maupun berbayar. *Tools* pendeteksi plagiat yang gratis contohnya Plagium, Plagiarism Detector, Quetext, Duplichecker, Smallseotool, Plagiarisma, ataupun Search Engine Reports. Sedangkan untuk tools yang berbayar bisa menggunakan Turnitin, Unicheck, atau Viper. Namu sayangnya tools ini hanya dapat mendeteksi plagiat dari berkas *online*, artinya belum bisa digunakan untuk mengecek plagiat antar tugas mahasiswa. Untuk mendeteksi similaritas antar tugas mahasiswa, dosen bisa menggunakan aplikasi WinRar atau sejenisnya untuk mengetahui sumber utamanya.

Membuat soal yang tepat. Tidak bisa dipungkiri, saat ini mencari segala informasi menjadi lebih mudah dengan hanya menggunakan aplikasi Google Search. Situs itu pula yang sering digunakan oleh mahasiswa dalam menjawab soal tanpa perlu untuk menganalisanya terlebih dahulu. Tinggal memasukkan kata kunci, maka semuanya terjawab sudah. Kendati demikian masih ada cara yang bisa dilakukan dosen untuk meminimalisir upaya *copy-paste* tersebut dengan soal: (1) Berbasis HOTS, membuat soal yang mendorong mahasiswa untuk menganalisa jawaban, yaitu dengan soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Sedangkan apabila memiliki soal LOTS (*Lower Order Thinking Skills*) bisa digunakan sebagai bahan kuis atau diskusi; (2) Bersifat personal, dukung mahasiswa untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya, sehingga mahasiswa memiliki pengalaman lebih dari sekedar memahami sebuah konsep; dan (3) Berbasis proyek, kegiatan ini bukan tentang apa yang diketahui mahasiswa, tetapi tentang apa yang bisa dilakukan mahasiswa dengan ilmunya. Contoh soalnya lebih lengkap diuraikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Contoh Soal Anti Nyontek

Jenis Soal	Contoh Soal
Berbasis HOTS	Sebutkan semua pahlawan yang berasal dari Surabaya! Kemudian pilihlah 3 yang paling membuat Belanda kewalahan, sebutkan pula alasannya!
Bersifat Personal	Anda adalah a*gent* perubahan di masa depan. Jadi, bantulah orang-orang disekitar Anda yang merasa kesulitan dalam bidang pendidikan. Kemudian buatlah laporannya, bisa dalam bentuk infografis, video, makalah, ataupun PPT!
Berbasis Proyek	Buatlah 1 lembar RPP, buatlah semenarik mungkin dengan aplikasi Canva. Kemudian *publish* hasilnya di *website* guruberbagi.kemdikbud.go.id! (Soal ini memilki misi untuk menyumbang materi dalam bentuk konten).

Tips Belajar Mandiri yang Efektif

Yang perlu diingat adalah, pembelajaran jarak jauh membutuhkan kemandirian dari si pebelajar. Paul (1990), seorang ahli pembelajaran jarak jauh mengatakan, bahwa kesuksesan pembelajaran jarak jauh tergantung pada kemampuan mahasiswanya untuk belajar mandiri. Dosen dan mahasiswa tidak bisa saling menyalahkan metode yang digunakan oleh masing-masing, karena memang pembelajaran jarak jauh cenderung susah untuk di kontrol, meskipun bukan tidak mungkin ini bisa menjadi sangat efektif bagi mahasiswa dengan kemandirian belajar tinggi. Oleh karena itu dosen perlu memberikan pengertian kepada mahasiswa untuk terus meningkatkan kemampuan belajar mandiri dengan manajemen waktu, persiapan teknologi, belajar dengan serius, dan menjaga komunikasi.

Manajemen waktu, artinya, mengatur waktu belajar dengan teratur. Bagi pebelajar mandiri ini akan sangat mudah, tetapi bagi pemula pastinya akan membutuhkan lebih banyak waktu untuk beradaptasi. Tidak mudah memang mengajak mahasiswa untuk betah berlama-lama di depan laptop. Alih-alih mengajarkan belajar mandiri, mahasiswa justru semakin nyaman rebahan di rumah.

Supaya manajemen waktu lebih maksimal, mahasiswa perlu membuat jadwal harian dan berkomitmen terhadap *deadline* kapan belajar, kapan membuat tugas, kapan ujian, dan lain-lain. Seperti yang diungkapkan oleh Hiemstra (1994), bahwa seseorang yang mampu belajar secara mandiri artinya mampu merencanakan belajarnya sendiri, melaksanakan proses belajar, dan mengevaluasi belajarnya sendiri.

Persiapan teknologi. Tidak semua perguruan tinggi sudah menyediakan layanan belajar daring yang memadai, sehingga beberapa *platform* belajar daring dapat dijadikan alternatif. Mahasiswa juga harus tau perangkat apa saja yang dibutuhkan. Perangkat dasar yang perlu disiapkan untuk melakukan pembelajaran daring bagi mahasiswa yaitu laptop, *smartphone*, dan yang paling penting adalah jaringan internet yang memadai.

Belajar dengan serius. Kesalahan yang sering dilakukan mahasiswa saat belajar di rumah adalah tidak fokus ketika melakukan pembelajaran daring. Mahasiswa banyak mendapatkan gangguan saat proses pembelajaran seperti menonton video, mengakses media sosial, hingga membaca-baca konten berita tanpa rencana sebelumnya. Oleh sebab itu, penting bagi mahasiswa untuk fokus dan konsisten selama waktu belajar yang ditetapkan dengan cara menghindari segala gangguan yang berpotensi mengganggu proses belajar. Supaya belajar lebih maksimal, mahasiswa bisa menggunakan ruang khusus untuk menjauhkan diri dari gangguan teman atau anggota keluarga lainnya.

Menjaga komunikasi. Pembelajaran daring bukanlah halangan untuk berkomunikasi baik antara dosen-mahasiswa maupun antar-mahasiswa. Komunikasi mesti terjalin dengan baik untuk menghindari kesalahpahaman. Jika dibutuhkan, dosen perlu menyediakan forum khusus untuk membahas tugas yang telah dibebankan. Hal ini menjadi kesempatan bagus bagi mahasiswa, apabila belum yakin dengan hasil tugas yang dikerjakan bisa segera menghubungi dosen pengampu. Hal ini juga dapat digunakan mahasiswa untuk menunjukkan komitmen bahwa mahasiswa serius untuk belajar. Kendati banyak mahasiswa merasa kesulitan melakukan pembelajaran daring, jika sudah terbiasa, hal ini justru memberi kebebasan karena sifatnya yang fleksibel yang tidak ditemui pada kegiatan belajar tatap muka.

Ada banyak hal positif yang bisa direnungkan di tengah tergoncangnya dunia pendidikan akibat sebuah pandemi, yaitu praktisi pendidikan tidak perlu lagi belajar teori pembelajaran daring yang lumayan banyak, yang juga banyak istilah-istilah baru yang belum tentu dimengerti dalam satu waktu. Praktisi pendidikan bisa langsung praktek dengan segala kesalahan yang tidak disengaja, itu hal yang wajar. Dan akhirnya teori hanya perlu dipelajari sekilas kemudian dipraktekkan, *practice makes perfect* berlaku disini.

Daftar Pustaka

Detikcom, T. (2020, April 26). *Kapan Sebenarnya Corona Pertama Kali Masuk Ri?* Retrieved from Detikcom:

https://news.detik.com/berita/d-4991485/kapan-sebenarnya-corona-pertama-kali-masuk-ri

Hartoto (Director). (2020). *Pelatihan Pembelajaran Daring: "Gamifikasi Pembelajaran Daring: Membuat Pembelajaran Daring Lebih"* [Motion Picture]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=8ysYl-LRt98

Hiemstra, R. (1994). *The International Encyclopedia of Education.* Oxford: Pergamon Press.

Idhom, A. M. (2020, Maret 30). *Update Corona 30 Maret 2020: Data di Indonesia, 31 Provinsi & Dunia*. Retrieved from Tirto.id: https://tirto.id/update-corona-30-maret-2020-data-di-indonesia-31-provinsi-dunia-eJJx

Paul, R. (1990). Towards a new measure of success: Developing independent learners. *Open Learning, 5*(1), 31-38.

Pelz, B. (2007). My three principle of effective online pedagogy. *Open Education Research*.

Redaksi. (2020, Maret 13). *Virus Corona Diduga Muncul Pertama Kali pada 17 November 2019 di Hubei*. Retrieved from Kumparan: https://kumparan.com/kumparannews/virus-corona-diduga-muncul-pertama-kali-pada-17-november-2019-di-hubei-1t11BcMNz73/full

PEMBELAJARAN *UBIQUITOUS* BERBASIS GOOGLE-CLASSROOM (PUBG): *LEARNING DESIGN RESOURCES* (LDR)

Roni Wiranata, Lukman Jakfar Shodiq

World Helath Organization (WHO) tanggal 24 April 2020 menyatakan sebanyak 213 negara telah terjangkit Covid-19, 2.631.839 diantaranya terkonfirmasi positif dan 182.100 meninggal dunia. Covid-19 merupakan penyakit menular yang berarti dapat menyebar, baik secara langsung maupun tidak langsung dari satu orang ke orang lain. Salah satu cara pemerintah memutus mata rantai penyebaran Covid-19 ialah dengan kebijakan *physical distancing.* Implikasi pada dunia pendidikan ialah memindahkan proses belajar mengajar disekolah/ kampus menjadi di rumah dengan menerapkan *Work From Home (WFH)* dan *Study From Home (SFH)* yang tertuang dalam Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PAN & RB) Nomor 50/2020 tentang perubahan kedua atas Surat Edaran Menteri PAN & RB Nomor 19/2020. Pembelajaran harus tetap dilaksanakan apapun kondisinya sehingga pemerintah memberikan kebijakan dengan mengimplementasikan pembelajaran online.

Pembelajaran *online* sendiri memiliki tujuan yang sama dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yang memiliki karakteristik menjunjung tinggi keilmuan

di dalam kampus atau perpendidikan tinggi. Pembelajaran *online* dirancang, dilaksanakan dan terus dikembangkan oleh pendidik agar tetap efektif untuk dilaksanakan. Perancangan tersebut haruslah senantiasa dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kemajuan jaman (Archer, Garrsion & Anderson, 1999). Dalam fenomena ini, Perpendidikan tinggi negeri maupun swasta memiliki tanggung jawab moral keilmuan yang harus dilaksanakan untuk menjaga paradigma pendidikan selaku penyelenggara pembelajaran di lingkungan pendidikan tinggi.

Pembelajaran di lingkungan pendidikan tinggi pada Tahun Ajaran 2020/2021, tetap dimulai pada Agustus 2020 dan Tahun Akademik Pendidikan Tinggi Keagamaan 2020/2021 dimulai pada September 2020 yang telah disampaikan melalui siaran pers Nomor 137/sipres/A6/VI/2020. Mengenai pola pembelajaran, metode pembelajaran pada semua zona wajib dilaksanakan secara daring untuk mata kuliah teori. Sementara untuk mata kuliah praktik juga sedapat mungkin tetap dilakukan secara daring.

Pembelajaran daring yang akan diterapkan oleh kalangan dosen harus dapat terealisasikan dengan baik dalam penyampaian materi mata kuliah yang diampu. Selain merubah konsep pembelajaran menjadi pembelajaran *online* dalam menyampaikan materi pendidik/dosen harus memiliki wawasan penggunan teknologi dalam pembelajaran yang akan diimplementasikan. Untuk mengembangkan dan

menerapakan pembelajaran online seorang dosen sangat perlu memperhatikan sarana dan prasana mahasiswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar secara *online*, hal ini tentunya tidak mudah bagi beberapa dosen yang lokasinya berada di daerah mengingat kemampuan mahasiswanya tidaklah sama. Secara otomatis dosen perlu memikirkan secara matang dalam menggunakan aplikasi, website dan sumber belajar online lainnya. Kemampuan mahasiswa terkait sarana teknologi belajarnya sangat beragam, ada yang kesulitan signal, keterbatasan *memory smartphone*, kualitas kamera, kapasitas kuota internet dan banyak lagi. Hal itu sangat penting bagi dosen untuk menjadi pertimbangan dalam menerapkan pembelajaran online agar pembelajaran efektif dan tidak memberatkan mahasiswa dalam belajar.

Selama observasi yang dilakukan dalam minggu pertama yang dilakukan oleh beberapa dosen dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara online, ada beberapa dosen yang melakasanakan pembelajaran secara *Synchronous* yaitu pembelajaran secara *real time* misalkan konversi video atau pembelajaran secara *live* melalui beberapa aplikasi yang mendukung *real time*. Telah dilakukan evaluasi dimana banyak keluhan terkait kuliah *live* akan menghabiskan kuota internet minimal 1 *Gigabyte* tiap pertemuan, mengingat kemampuan mahasiswa sangat perlu menghemat kuota internet untuk beberapa mata kuliah yang mereka tempuh dalam satu semester ini.

Pembelajaran *real time* sangat efektif untuk mengganti kuliah tatap muka, namun terkendala masalah tersebut. Sehingga beberapa dosen melakukan evaluasi agar perkuliahan tetap dilaksanakan dan dapat berjalan efektif sehingga tujuannya tercapai dengan baik. Setelah melakukan evaluasi maka dosen secepatnya merubah konsep pembelajaran yang telah dilakukan dalam minggu pertama masa *Work from Home* dan *Study from Home*. Langkah-langkah evaluasi tersebut yang pertama melakukan identifikasi masalah dalam pembelajaran online, ini penting dilakukan untuk membentuk ekosistem penerapan matakuliah online berikutnya. Langkah kedua melakukan perancangan ulang pembelajaran online yang mudah diterima oleh mahasiswa dan melakukan kombinasi aplikasi agar pembelajaran tetap menarik dan efektif. Langkah ketiga menggambarkan strategi setiap pertemuan. Studi ini dilakukan melalui kajian literatur dari berbagai referensi dan dianalisa dalam pelaksanaan matakuliah daring di Indonesia saat ini.

Ubiquitous Learning

Pembelajaran dimana-mana dapat didefinisikan sebagai lingkungan belajar sehari-hari yang didukung oleh device dan jaringan nirkabel yang tertanam dalam kehidupan kita sehari-hari (Ogata et al. 2009). Ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dan berinteraksi kapan saja dan dimana saja (Hwang et al. 2008). Proses pembelajaran mencakup pengalaman kehidupan nyata yang ditambah dengan informasi virtual dan disesuaikan dengan lingkungan pelajar. Objek konten, kegiatan, dan interaksi dengan sistem itu sendiri atau bahkan dengan sesama (termasuk instruktur dan teman sejawat) disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan, minat dan preferensi, karakteristik kognitif, sejarah dan keadaan kompetensi mata pelajaran, karakteristik dan lokasi, teknologi yang digunakan sebagai media dan fasilitator untuk pembelajaran, serta konteks situasi dimana pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran dimana-mana adalah paradigma pendidikan baru yang dimungkinkan sebagian oleh harga media digital. Makalah ini berangkat untuk mengeksplorasi dimensi proposisi ini. Kita dapat menggunakan teknologi baru untuk mempelajari hal-hal lama dengan cara lama, tetapi hubungan pelajar dengan pengetahuan dan proses pedagogi tidak berubah secara signifikan. Munculnya komputasi dimana-mana menciptakan kondisi baru untuk semua bekerja sebagai profesional pendidikan dan belajar sebagai mahasiswa. Kuncinya bukan logika atau spesifikasi teknis mesin. Melainkan itu adalah cara-cara baru dimana makna itu dibuat, disimpan, disampaikan, dan diakses.

Dalam tulisan ini, kami menyarankan tujuh langkah yang merupakan karakteristik pembelajaran dimana-mana. Masing-masing mengeksplorasi dan mengeksploitasi potensi komputasi dimana-mana. Namun, tidak ada yang merupakan pemikiran pedagogis atau agenda sosial yang baru di era komputasi dimana-mana. Satu-satunya perbedaan hari ini adalah bahwa sekarang tidak ada alasan

praktis untuk tidak melakukan setiap gerakan ini. Harga terjangkau disana, dan jika kita bisa, mungkin kita harus melakukannya. Dan ketika kita melakukannya, kita mungkin menemukan bahwa paradigma pendidikan baru mulai muncul. Dan ketika paradigma baru muncul, kita mungkin menemukan mereka mengambil peran utama dalam inovasi teknologi. (William Cope dan Mary Kalantzis, 2010)

Ubiquitous learning atau banyak disebut dengan *u-learning* merupakan paradigma belajar baru. Hal ini dikatakan sebagai perluasan dari paradigma pembelajaran sebelumnya ketika kami beralih dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran elektronik (*e-learning*) dan dari pembelajaran elektronik ke pembelajaran mobile (*m-learning*) dan sekarang kami beralih ke pembelajaran *ubiquitous* (*u-learning*). Tiga dari paradigma pembelajaran utama ini yang meliputi e-learning, m-learning dan u-learning akan dibandingkan dibagian selanjutnya untuk memberikan pemahaman lebih lanjut tentang konsep-konsep pembelajaran. (Saadiah Yahya, Erny Arniza Ahmad and Kamarularifin Abd Jalil. 2010)

Google Classroom

Dalam penggunaan aplikasi untuk menerapkan pembelajaran *ubiquitous* yang bersifat *open source*, aplikasi *Google Classroom* adalah aplikasi yang telah digunakan juga sebagai *u-learning*. Selain itu, dalam dunia pendidikan di kampus, aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai pembelajaran multimedia. Multimedia *u-learning* disini merupakan penggunaan *google classroom* ke dalam

pembelajaran dengan pengaplikasian materi dalam bentuk teks, animasi, gambar, video, dan suara untuk menyampaikan informasi, pesan atau materi kepada pengguna sehingga tampak menarik. Dalam kajian ini lebih ditekankan pada implementasi pembelajaran *Google* di kelas dengan konsep dasar dari *u-learning* (belajar dimana saja dan kapan saja).

Hasil survey awal yang dilakukan melalui media *google form* terhadap mahasiswa di STKIP PGRI Lumajang diperoleh tiga aplikasi yang paling disukai yaitu *Google Classroom. WhatsApp Group,* dan *Youtube.* Mereka menyukai media tersebut karena sifatnya yang mudah diterapkan, praktis, dan lebih hemat kuota internet. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mustakim (2020). Selain itu, Hikmatiar dkk. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, minat dan motivasi peserta didik dalam belajar serta menumbuhkan sikap kreatif pada peserta didik ataupun mahasiswa. Maharani & Kartini (2019) juga menyatakan bahwa *google classroom* dapat meningkatkan minat dan motivasi karena bahan ajar sudah lengkap tersedia di *google classroom.*

Google Classroom (GC) sebagai salah satu *Learning Management System (LMS)* dinilai praktis, mudah dan lengkap karena selain tidak berbayar dan hemat kuota internet, fitur didalamnya sudah lengkap seperti bisa mengupload materi dalam bentuk dokumen, file pdf, *link* materi, video *youtube,* presensi *online* melalui *link google*

form. Terdapat juga kolom berbagai macam tugas yang terintegrasi dan *realtime* sehingga mahasiswa yang terlambat mengumpulkan tugas akan terdeteksi. Kelebihan lainnya ialah mayoritas pengguna internet saat ini sudah mengenal *google* dan memiliki akun email dalam format *gmail* sehingga aplikasi *GC* bisa menjadi semakin familiar. Utami, R. (2019) mengatakan bahwa mahasiswa menunjukkan respon yang baik dalam penggunaan *Google Classroom.* Namun, bukan berarti *GC* tidak memiliki kelemahan. Berdasarkan survey awal yang telah dilakukan dalam bidang pembelajaran matematika yang penuh dengan simbol dan gambar, kolom komentar/ diskusi dalam *GC* masih tidak mendukung penulisan simbol matematika, *upload* foto/ video/ gambar dan *voice note* sehingga psoses diskusi sedikit terhambat dan kurang menarik.

Selain itu, perspektif pendidik terhadap *GC* dalam penelitian Shampa I. (2016) menyimpulkan mayoritas tugas peserta didik yang dikumpulkan melalui *GC* tidak orisinil, rendahnya kecepatan internet menjadi kendala, serta beberapa pendidik lebih suka menggunakan *Moodle* yang mana gratis dan merupakan *open source software learning management system.* Hal ini sesuai dengan penelitian Nadziroh, F. (2017) yang mengatakan adanya berbagai macam sistem *e-learning* belum sepenuhnya efektif karena membutuhkan koneksi internet yang stabil dan perlu adanya pelatihan secara menyeluruh kepada pengajar agar dapat memanfaatkan *e-learning* secara maksimal.

Dari hasil observasi selama kegiatan pembelajaran daring dilingkungan STKIP PGRI Lumajang *Google Classroom* merupakan bagian media belajar yang dikhususkan untuk setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk membantu menemukan jalan keluar dari kesulitan yang dialami dalam membuat tugas tanpa menggunakan kertas diskusi secara chatting dan dapat membentuk kelas sesuai dengan kebutuhan masing masing. Pemanfaatan *Google Classroom* dapat melalui *multi platform* yang melalui *Smartphone* yang sangat mudah untuk didownload melalui *playstore* dan juga dapat mengguanakan komputer/perangkat lainnya. Dosen (pendidik) dan Mahasiswa (pembelajar) dapat mengunjungi situs https://classroom.google.com atau dapat mengunduh aplikasi melalui *PlayStore* di Android atau melalui *App Store* di iOS dengan kata kunci *Google Classroom*. Penggunaannya gratis sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan sehingga membuat *Google Classroom* mudah diakses.

Penggunaan *Google Classroom* akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, mudah dan komplit. Dalam penggunaan pada aplikasi *google classroom* tersebut dosen dan mahasiswa dapat melakukan diskusi kapan saja melalui kelas online ini juga merupakan konsep dasar penerapan pembelajaran *Ubiquitous* atau yang lebih dikenal *u-learning*. Penggunaan aplikasi *google classroom* dapat mengunggah materi pembelajaran segala jenis format misalnya *file word, excel, powerpoint, pdf*, simulasi atau video dan sebagainya. Materi yang disediakan dalam

implementasi ini juga berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa. Ini dilakukan oleh pendidik untuk mengakomodasi perbedaan dalam kecepatan berpikir, latar belakang pengetahuan, dan perbedaan dalam gaya belajar mahasiswa.

Penggunaan teknologi yang terintegrasi dalam sistem pembelajaran akan sukses jika dilakukan pengembangan profesionalisme pendidik. Shampa I. (2016) menyimpulkan bahwa mengajar pada abad 21 artinya mengajar generasi abad 21 yang artinya pendidik harus membantu dan memonitor peserta didik untuk belajar dan mengimplementasikan kemampuan abad 21. Sehingga pendidik harus sangat terbuka dengan teknologi baru untuk memberikan pembelajaran terbaik secara virtual selain pembelajaran langsung di kelas. *The Partnership for 21st Century Skills (2007)* telah mengembangkan *Frameworks 21st Century Learning* yang mendeskripsikan tentang kompetensi masa mendatang. Sejumlah keterampilan strategis yang meliputi keterampilan hidup, keterampilan belajar dan inovasi, serta penguasaan teknologi informasi secara rinci dideskripsikan sebagai berikut: (1) keterampilan hidup dan karir terdiri atas *flexibility and adaptability, initiative & self-direction, social and cross-cultural skills, productivity & accountability,* dan *leadership & responsibility,* (2) keterampilan belajar dan inovasi terdiri atas *critical thinking, communication, collaboration,* dan *creativity,* (3) penguasaan informasi, media, dan teknologi.

Gambar 1. Kerangka kerja dan Sistem Pendukung Keterampilan di Abad 21

Syaiful H.N. (2018) dalam penelitiannya mengatakan seorang calon pendidik matematika perlu dibekali keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan pada abad 21 serta menguasai, memanfaatkan, dan memilih teknologi yang sesuai dalam pembelajaran melalui belajar desain web, *e-learning (Learning Management System: Moodle,* dll*)*, Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer (*Maple, GeoGebra,* dll), *Mobile Learning* dan Pengembangan Media Pembelajaran Matematika.

Konsep Pembelajaran *Ubiquitous* berbasis *Google Classroom*

Pembelajaran *online* pada masa pandemi Covid-19 yang sedang dihadapi Indonesia saat ini merupakan tuntutan bagi lembaga pendidikan untuk meningkatkan kompetensi tenaga pendidik dalam menerapkan pembelajaran secara online. Negara indonesia masih tergolong rendah di wilayah Asia untuk pemanfaatan

pembelajaran online. Berbagai cara dilakukan untuk pengembangan pembelajaran *online* dalam mempermudah tanpa harus tatap muka yang telah dilakukan oleh kementrian baik Kemdikbud sendiri namun dalam penerapannya masih dikatakan belum maksimal. Dengan adanya *Work from Home* dan *Study from Home* menuntut semua pendidik berlomba-lomba menggunakan berbagai aplikasi, website, dan memaksa merancang ulang pembelajaran yang bertumpu pada model *e-learning*.

Konsep pembelajaran *ubiquitous* pada dasarnya memiliki prinsip belajar yang dapat dilakukan (*anywhere*) dari mana saja, (*every time*) kapan saja, dan (*with anything*) melalui apa saja yang mengikuti perkembangan zaman dimana teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Konsep *ubiquitous learning* yang bertumpu pada kebebasan peserta didik dalam memilih sendiri bahan ajar yang diinginkannya dari mana saja, kapan saja, dan melalui apa saja ke dalam tataran ekosistem mata kuliah di perpendidikan tinggi adalah tantangan tersendiri bagi perancang desain pembelajaran (Zinn, 1990).

Penerapan pembelajaran *ubiquitous* pada pendidikan formal di Indonesia yang mungkin saat ini sangat banyak diperbicangkan dan bagaimana pemebalajaran ini dapat diselenggarakan secara efektif dan efisien. Kajian ini memamparkan konsep pembelajaran *Ubiquitous* yang dapat dilaksanakan dalam pembelajaran fromal khususnya perpendidikan tinggi yang saat ini sedang melaksanakan perkuliahan daring. Hal ini juga memberikan informasi

kerangka strategis yang menggambarkan penerapan pembelajaran *ubiquitous* dengan aplikasi *GC* serta membuat desain pembelajaran dari berbagai sumber untuk dilaksanakan diskusi secara online, dimana pembelajar (mahasiswa) mencari informasi sebanyak mungkin untuk dibahas dalam diskusi online. Konsep pembelajaran ini berdasarkan berbagai studi yang mengimplementasi definisi dasar dari *ubiquitous learning* yang diaplikasikan dalam lingkungan pendidikan tinggi.

Pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan definisi dasar pembelajaran ubiquitous ini digunakan sebagai landasan dalam menerapkan *PUBG* (Pembelajaran *Ubiquitous* Berbasis *Google-Classroom*) yang memanfaatkan aplikasi *Google Classroom* sebagai perantara pelaksanaan absensi online, penyampaian materi secara online dan diskusi online. Dimana *Google Classroom* sendiri dapat diunduh melalui *Play store/App store* di *Smartphone* baik dari Sistem operasi IOs maupun Android yang sebagian besar mahasiswa telah memiliki *smartphone* kedua jenis sistem tersebut. Mahasiswa juga dapat menggunakan Dekstop/PC portable/Laptop untuk pengoperasian dalam menggunakan aplikasi *google classroom*. *Google Classroom* dapat dioperasikan melalui akun gmail dan dalam perangkat *smartphone* sehingga pembelajaran dapat menerapkan konsep dasar *U-Learning*.

Learning Design Resources (LDR)

Demikian pula pendidikan tinggi selaku penyelenggara perkuliahan yang memiliki tanggung jawab moral dan keilmuan harus memiliki paradigma dan

perspektif yang utuh dalam mencermati fenomena ini. Memahami ubiquitous learning tidak hanya dapat terisolasi dalam kerangkeng mata kuliah semata, namun harus dilihat dari perspektif yang lebih luas, dimana terdapat berbagai komponen yang saling berhubungan, berpengaruh, dan terintegrasi.

Dalam konteks definisi saat ini, istilah teknologi, sebagai modifikator sumber menunjukkan bahwa sumber daya dibuat dan digunakan di pendidikan teknologi yang paling sering adalah alat, bahan, perangkat, pengaturan, dan orang-orang. Sumber daya lainnya, seperti sumber daya alam atau sumber daya politik, tidak dianggap terutama teknologi atau pendidikan dan karena itu tidak tengah ke lapangan. Sementara profesional teknologi pendidikan mungkin memang memahami dan memperhitungkan alam, politik, atau lainnya (Nurdiansyah. 2017).

Perkembangan ilmu dan teknologi merupakan salah satu hasil produktivitas dari manusia yang memiliki pengetahuan yang didapat dari pendidikan. Dimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki implikasi yang luas dalam kehidupan manusia sehingga diharapkan manusia-manusia tersebut perlu mendalami untuk mengambil manfaatnya secara optimal dan mereduksi implikasi negatif yang ada. Teknologi Pendidikan hanya mungkin dikembangkan dan dimanfaatkan dengan baik bilamana ada tenaga yang menanganinya. Mereka itu adalah tenaga terampil, mahir dan atau ahli dalam melaksanakan kegiatan.

Berbagai pengetahuan yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk meraih kompetensinya berasal dari sumber daya belajar, baik yang bersifat fisik maupun virtual (elektronik/digital). Karena sifatnya yang beragam tersebut, maka peserta didik membutuhkan berbagai cara berbeda untuk mengaksesnya (Bhagya & Sivakumar, 2016). Teknologi merupakan piranti utama dal am mengakses sumber daya belajar dimaksud. Di samping itu, sumber daya belajar yang tersedia di dalam lingkungan kampus, berasal dari lingkungan atau arena virtual yang jauh lebih besar (jejaring internet), yang telah diorganisasikan sedemikian rupa sebagai bagian tak terpisahkan dari rancangan mata kuliah daring terkait (Chen & Huang, 2012). Artinya kampus selaku pendidikan tinggi akan memiliki dua arena tempat informasi dan pengetahuan disimpan maupun diorganisasikan, yaitu internal (dalam perimeter organisasi) dan eksternal (berada di luar organisasi, yaitu pada internet dan jejaring terkait lainnya).

PUBG-LDR

Berdasarkan hasil kajian literatur dan penelitian yang telah dilakukan terkait pembelajaran online, maka dapat disusun sebuah Pembelajaran *Ubiquitous* Berbasis *Google-Classroom (PUBG): Learning Design Resource (LDR)* yang ideal yaitu pembelajaran daring yang menggunakan media *Google Classroom* dengan Media diskusi berupa *WhatsApp Group*. Penggunaan *GC* efektif sesuai hasil penelitian Maharani dan Kartini (2019) yang menunjukkan penggunaan *GC* berjalan optimal dan

memiliki efektifitas untuk menunjang keterampilan pemecahan masalah. Sedangkan penggunaan media *WhatsApp* sebagai *e-learning* senada dengan kesimpulan penelitian Prajana, A. (2017) bahwa aplikasi jejaring sosial yang sekarang berkembang salah satunya seperti *WhatsApp* dapat dimanfaatkan sebagai *e-learning* yang merupakan salah satu karakteristik dari generasi teknologi web 2.0, *colaborating and sharing*. Adapun desain pembelajaran *PUBG:LDR* yang dapat diimplementasikan ialah seperti pada gambar 2.

Gambar 2. PUBG-LDR

a. Constructing

Tahap konstruksi ialah tahap pengajar membuat ruang virtual pembelajaran. Ruang virtual tersebut adalah *Google Classroom, WAG* dan *Presensi Online.* Apabila *GC* dan *WAG* sudah terbentuk, maka pendidik dapat menginstruksikan peserta didik/ mahasiswa untuk bergabung ke dalam kelas online yang sudah tersedia. Selain itu, perlu juga pembuatan presensi online supaya proses administrasi presensi mudah. Salah satu cara yang mudah dan efisien diterapkan ialah membuat presensi online melalui *google form* dan melakukan penyingkatan alamat *url* menggunakan *url shortener*, salah satunya melalui *gg.gg*.

b. Conditioning

Tahap pengkondisian ialah langkah pembelajaran dimana pengajar mengumumkan tata tertib pembelajaran online yang akan dilakukan. Tata tertib ini harus diumumkan kepada peserta kelas maksimal satu hari sebelum pelaksanaan pembelajaran melalui media *Google Classroom,* dan link pengumuman tersebut bisa di share ulang pada *WAG.* Pengumuman tata tertib ini membutuhkan kreativitas dari seorang pengajar, bagaimana seorang pengajar dapat menghidupkan kelas online dan memastikan peserta didik selalu *standby* mengikuti perkuliahan selama jam pembelajaran. Desain tata tertib untuk mengaktifkan kelas bisa menggunakan metode diskusi terbimbing, tanya jawab secara acak, quiz terstruktur berhadiah dan sebagainya.

c. Applying

Pada tahap pelaksanaan, pengajar wajib berpedoman pada tata tertib yang telah disepakati. Pengajar perlu mengkonfirmasi kehadiran terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran, bisa melalui kolom komentar yang tersedia pada *Google Classroom* atau dengan menulis/ mengucapkan nama_hadir pada *WAG* sesuai kesepakatan pada tata tertib. Tahap pelaksanaan akan lebih efektif jika mahasiswa diberikan keleluasaan mencari materi secara mandiri dan dalam diskusi dilakukan diskusi terbimbing sehingga pembelajaran akan lebih komunikatif dan menyeluruh. Tentunya pelaksanaan

pembelajaran matematika secara daring ini akan memiliki efektifitas tersendiri sesuai level pendidikan peserta didik.

d. *Evaluating*

Tahap evaluasi dapat berupa soal evaluasi diri, angket pemahaman dan kolom komentar. Pada desain presensi online melalui *google form* tahap konstruksi di atas sudah memuat semua bahan evaluasi ini. Pengajar dapat sewaktu-waktu melihat hasil evaluasi dan melakukan perbaikan yang diperlukan sehingga pembelajaran daring yang selanjutnya bisa lebih baik. Pada akhirnya, akan diperoleh *Learning Design Resource* yang sesuai dengan lingkungan pembelajar dengan biaya dan penggunaan data yang minimal dengan menggunakan kombinasi antara *Google Classroom* dan *WhatsApp Group.* Apabila sudah dilakukan evaluasi, maka dapat dibentuk lagi tata tertib perkuliahan berikutnya yang siap untuk diimplementasikan dengan efektivitas yang lebih tinggi.

Daftar Pustaka

Anderson, T., Rourke, L., Garrison, D. R., & Archer, W. (2001). Assessing teacher presence in a computer conferencing context. Journal of Asynchronous Learning Networks, 5(2),1-17

Archer, W., Garrison, R. & Anderson, T. (1999). Adopting Disruptive Technologies in Traditional Universities: Continuing Education as an Incubator for Innovation. Canadian Journal of University Continuing Education,25(1),13-30

Auliya, R. N. (2016). Kecemasan Matematika dan Pemahaman Matematis. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 6(1), 12–22. https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.748.

Bhagya, R. & Sivakumar, K. Mobile Educational Learning Using Qr Based U-Learning for Personalised Tutoring. Middle-East Journal of Scientific Research 24 (Techniques and Algorithms in Emerging Technologies.

Chen, C. & Huang, T. (2012). Learning in a u-Museum: Developing a Context-Aware Ubiquitous Learning Environment. Computers & Education 59,873-883

Hauswirth, M., Euzenat, J., Friel, O., Griffin, K., Hession, P., Jennings, B., et al. (2010). Towards Consolidated Presence. Retrieved November 11, 2010, from http://axel.deri.ie/~axepol/publications/hausw-etal2010CollaborateCom.pdf.

Hikmatiar, H., Sulisworo, D., & Wahyuni, M. E. (2020). Pemanfaatan *Learning Manegement System* Berbasis *Google Classroom* Dalam Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Fisika, 8(1), 78–86. https://doi.org/10.26618/jpf.v8i1.3019.

Hwang, G., Tsai, C. & Yang, S. (2008). Criteria, Strategies and Reserach Issues of Context-Aware Ubiquitous Learning. Educational Technology & Society, 11 (2), 81-91.

Iftakhar, S. 2016. *Google Classroom: What Works and How?*. Journal of Education and Social Sciences, Vol.3, (Feb.)

Maharani, N., & Kartini, K. S. (2019). Penggunaan google classroom sebagai pengembangan kelas virtual dalam keterampilan pemecahan masalah topik kinematika pada mahasiswa jurusan sistem komputer. PENDIPA Journal of Science Education, 3(3), 167–173. https://doi.org/10.33369/pendipa.3.3.167-173.

Nadziroh, F. (2017). Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E -Learning. Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual (Jikdiskomvis), 2(1), 1–14.

Nasution, S.H. 2018. *Pentingnya Literasi Teknologi Bagi Mahasiswa Calon Pendidik Matematika*. Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika, Vol.2 No.1.

Nurdyansyah, N., 2017. Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Ogata, H. et al. (2008). A Framework for Capturing, Sharing, and Comparing Learning Experiences in a Ubiquitous Learning Environment. Research and Practice in Technology Enhanced Learning Vol. 3, No. 3, 297–312. World Scientific Publishing Company & Asia-Pacific Society for Computers in Education.

Prajana, A. 2017. Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp dalam Media Pembelajaran di UIN AR-RANIRY Banda Aceh. *Cyberspase:* Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi. Vol.1 No2. Hal.122-133.

Pelz, B. (2004). Three Principles of Effective Online Pedagogy. JALN Volume 8, Issue 3.

Saadiah Yahya , Erny Arniza Ahmad , Kamarularifin Abd Jalil. 2010. The definition and characteristics of ubiquitous learning: A discussion. International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology (IJEDICT)

Siaran Pers Nomor: 137/sipres/A6/VI/2020 tentang Keputusan Bersama Kemdikbud, Kementerian Agama, Kementerian Kesehatn, Kementerian Dalam Negeri, Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran dan Tahun Akademik Baru di Masa Pandemi Covid-19.

Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PAN & RB) Nomor 50/2020 tentang Perubahan Kedua atas Surat Edaran Menteri PAN & RB Nomor 19/2020.

The Partnership for 21st Century Skills. 2007. *Framework for 21st Century Learning*. Diakses di laman www.p21.org

Utami, R. 2019. Analisis Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan *Google Classroom* pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran Matematika. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, PRISMA 2 (2019): 498-502.

William Cope, Mary Kalantzis. 2010. Ubiquitous learning: An agenda for educational transformation. Education Policy, Organization and Leadership National Center

for Supercomputing Applications (NCSA) Page 1-14, ISBN Print 9780252034961 University of Illinois Press.

Zinn, L.M. (1990). Identifying Your Philospical Orientation. In M. Gailbraith (Ed.), Adult Learning Methods, pp. 39-77. Malabar, FL:Krieger.

"COVID-19 Dashboard by the Center for Systems Science and Engineering (CSSE) at Johns Hopkins University (JHU)". *ArcGIS*. Johns Hopkins University. Retrieved 27 June 2020.

QUIZIZZ SOLUSI MENGATASI *CULTURE SHOCK* MAHASISWA DI MASA PANDEMI

Ni Putu Candra Prastya Dewi

Dunia sungguh dikejutkan dengan kehadiran wabah Covid-19. Segala aspek kehidupan sangat terlihat berbeda dari sebelumnya. Berbagai kebijakan pun dibentuk oleh pemerintah untuk menghentikan laju penyebaran virus Covid-19. Mulai dari kebijakan *physical distancing, work from home* (WFH), pembelajaran daring (dalam jaringan), penggunaan APD (Alat Pelindung Diri) saat keluar rumah, kebiasaan mencuci tangan, serta di berbagai tempat telah disediakan *handsinitizer.* Perubahan-perubahan ini tentunya menimbulkan beragam reaksi dari masyarakat. Tak jarang masyarakat mengalami *culture shock* (gegar budaya) karena perubahan yang sungguh signifikan. Orang yang tidak dapat menyesuaikan diri dengan situasi ini cenderung merasa cemas, tidak nyaman, dan lain sebagainya. Hal ini juga dapat dijumpai pada mahasiswa yang belum bisa menyesuaikan diri dengan metode perkuliahan baru yang harus diterapkan. Banyak mahasiswa yang mengeluhkan pembelajaran daring (dalam jaringan atau online) karena merasa tidak nyaman dan kurang dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

Oleh karena itu, dosen perlu memilih teknik mengajar mahasiswa dengan format belajar kreatif. Salah satu hal

yang dapat dilakukan yaitu melalu kuis interaktif pada aplikasi Quizizz. Berikut akan diuraikan lebih rinci mengenai pemanfaatan Quizizz untuk alternatif belajar menyenangkan para mahasiswa, sekaligus menghilangkan *culture shock* (gegar budaya) mahasiswa dalam proses pembelajaran formal.

Kondisi Pembelajaran di Masa Pandemi

Pandemi Covid-19 memberi dampak yang sangat luas di berbagai sektor, salah satunya sektor pendidikan. Para dosen harus memastikan bahwa pembelajaran dapat tetap berlangsung meskipun kondisi pandemi Covid-19. Ini bukanlah hal yang mudah karena belum semua dosen siap dengan perubahan pembelajaran yang drastis. Namun meskipun begitu, ini menjadi semacam pemicu bagi dosen untuk dapat merancang pembelajaran yang baik meskipun kondisi lingkungan sekitar sedang kurang baik. Oleh karena itu, dosen harus dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan *media online*.

Ada empat pokok utama strategi yang diusung Kemendikbud. Pertama, adalah pembelajaran daring, baik secara interaktif maupun non interaktif. Pembelajaran harus terjadi meskipun di rumah. Tanpa para dosen harus memiliki target bahwa kurikulum harus tercapai, namun memilih materi yang diperlukan mahasiswa di rumah. Kedua, dosen perlu memberikan pendidikan kecakapan hidup, yakni pendidikan yang bersifat kontekstual sesuai kondisi rumah masing-masing, terutama mengenai karakteristik Covid-19 hingga cara pencegahannya.

Ketiga, pembelajaran di rumah disesuaikan dengan minat dan kondisi mahasiswa, termasuk ketika mahasiswa mengalami kendala dalam hal koneksi internet. Dosen jangan sampai memaksakan mahasiswa yang memiliki kendala koneksi, namun justru memberikan alternatif agar pembelajaran tetap dapat diikuti mahasiswa. Keempat, tugas yang diberikan kepada mahasiswa tidak harus dinilai seperti biasanya di kampus, namun lebih banyak pada penilaian kualitatif yang sifatnya memberikan motivasi kepada mahasiswa.

Masa pandemi Covid-19 ini bisa dikatakan sebuah peluang dalam dunia pendidikan, karena dengan adanya pembelajaran daring, dosen dituntut untuk menguasai teknologi. Sedangkan, masa ini juga adalah masa revolusi industri 4.0, dimana kehidupan bisa dikatakan serba teknologi. Penguasaan teknologi oleh seluruh masyarakat sangat diperlukan dalam masa revolusi industri 4.0. Begitu pun pada bidang pendidikan, teknologi memang harus dikuasai oleh dosen ataupun mahasiswa. Oleh karena itu, masa pandemi Covid-19 inilah waktu yang tepat untuk dosen dan mahasiswa semakin meningkatkan kemampuan dalam mengoperasikan berbagai media digital melalui pembelajaran online yang harus dilaksmahasiswaan.

Tidak hanya di masa pandemi saja, namun pada keadaan pasca pandemi atau *new normal* nantinya, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat menjadi suatu kebiasaan baru di dunia pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa pandemi Covid-19 tidak hanya membawa dampak negatif, namun juga dampak positif,

khususnya dalam kemajuan di bidang pendidikan. Dosen harus dapat memanfaatkan kesempatan ini dengan baik, agar nantinya dapat menciptakan kualitas perkuliahan yang bermutu bagi mahasiswa.

Gegar Budaya di Masa Pandemi

Perubahan drastis yang terjadi di masa pandemi, menyebabkan reaksi yang beragam dari masyarakat. Banyak masyarakat yang merasa tidak nyaman dengan kebiasaan-kebiasaan baru yang telah ditetapkan. Kondisi inilah disebut *culture Shock. Culture Shock* diidentikkan dengan gangguan mental. Bowbly (dalam Dayakisni, 2008) menggambarkan bahwa kondisi ini sama seperti dengan kesedihan, berduka cita dan kehilangan. Sehingga dapat dikaitkan mirip dengan kondisi seseorang ketika kehilangan orang yang dicintai. Bedanya dalam *culture shock* individu merasa kehilangan relasi, objek atau pendeknya kehilangan kulturnya. Oberg seperti yang dikutip oleh Dayakisni (2008:187) menggambarkan konsep *culture shock* sebagai respon yang mendalam dan negatif dari depresi, frustasi dan disorientasi yang dialami oleh orang-orang yang hidup dalam suatu lingkungan budaya yang baru.

Untuk menolong orang-orang yang mengalami *culture shock* tersebut adalah dengan cara membantunya untuk beradaptasi terhadap kultur baru. Ide-ide tentang teknik beradaptasi terhadap kultur baru ini memunculkan tentang kurve U. Samovar (dalam Devinta et al, 2015) menyatakan bahwa orang biasanya melewati empat tingkatan *culture shock*. Keempat tingkatan ini dapat digambarkan dalam bentuk kurva U, sehingga disebut U – Curve.

1) Fase optimistik

   Fase pertama yang digambarkan berada pada bagian kiri atas dari kurva U. Fase ini berisi kegembiraan, rasa penuh harapan, dan euforia sebagai antisipasi individu sebelum memasuki budaya baru.

2) Masalah Kultural

   Fase kedua di mana masalah dengan lingkungan baru mulai berkembang, misalnya karena kesulitan bahasa, system lalu lintas baru, sekolah baru, dan lain-lain. Fase ini biasanya ditandai dengan rasa kecewa dan ketidakpuasan. Ini adalah periode krisis dalam *culture shock*. Orang menjadi bingung dan tercengang dengan sekitarnya, dan dapat menjadi frustasi dan mudah tersinggung, bersikap permusuhan, mudah marah, tidak sabaran, dan bahkan menjadi tidak kompeten.

3) Fase *Recovery*

   Fase ketiga dimana orang mulai mengerti mengenai budaya barunya. Pada tahap ini, orang secara bertahap membuat penyesuaian dan perubahan dalam caranya menanggulangi budaya baru. Orang-orang dan peristiwa dalam lingkungan baru mulai dapat terprediksi dan tidak terlalu menekan.

4) Fase Penyesuaian

   Fase terakhir, pada puncak kanan U, orang telah mengerti elemen kunci dari budaya barunya seperti

nilai-nilai, adab khusus, pola komunikasi, keyakinan, dan lain-lain.

Fase-fase tersebut juga dialami oleh mahasiswa yang sedang melaksanakan pembelajaran online di masa pandemi. Oleh karena itu, dosen perlu membantu mahasiswa dalam melewati fase kritisnya dalam *culture shock* agar tidak mempengaruhi mental mahasiswa dalam belajar.

Ide dari *pseudo medical* menyarankan bahwa untuk mencegah *culture shock* harus dilakukan transformasi mental dalam pikiran individu. Sehingga model ini menganggap bahwa satu kultur adalah lebih unggul dari kultur yang lain. Jika seseorang dapat dibujuk untuk membuang ide-ide lamanya dan beradaptasi terhadap ide baru, maka semua masalah akan teratasi (Dayakisni, 2008).

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *culture shock* merupakan kejutan yang dialami oleh individu saat memasuki budaya baru yang berbeda dengan budaya asalnya.

Apabila dihubungkan dengan kondisi saat ini yaitu di masa pandemi Covid-19, *culture shock* yang dihadapi oleh mahasiswa yaitu belum bisa menyesuaikan diri dengan budaya baru yaitu budaya pembelajaran online. Untuk itu, para dosen perlu merancang pembelajaran menyenangkan yang membuat mahasiswa senang dalam belajar online, sehingga kecemasan yang dialami mahasiswa ketika pembelajaran daring dapat diatasi. Salah satu caranya dapat dilakukan dengan pemberian kuis interaktif melalui aplikasi Quizizz.

Apa itu Quizizz?

Quizizz adalah salah satu game interaktif berbasis android. Quizizz dideskripsikan sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran misalnya saja untuk penilaian formatif (Bahar dalam Aini, 2019). Purba (2019) juga menyatakan bahwa Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Aplikasi ini sifatnya online artinya dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai. Quizizz mudah dibuat dan dimainkan sebagai media pembelajaran.

Media evaluasi pembelajaran Quizizz memberikan data dan statistik tentang kinerja mahasiswa, bahkan bisa mendownload statistik ini dalam bentuk spreadsheet Excel. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Dosen dapat melacak jumlah jawaban mahasiswa. Hal ini menjadi kelebihan aplikasi Quizizz yaitu hasilnya bisa menjadi bahan evaluasi tindak lanjut pembelajaran. Pemanfaatan Quizizz membantu dosen dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan

yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi mahasiswa (Sulastri, 2019).

Fitur lain berupa media ini dipakai sebagai media belajar di rumah yaitu pekerjaan rumah (PR) yang dapat memberikan kesempatan mahasiswa untuk belajar di luar kelas yaitu di kelas maya juga menjadi wadah belajar sambil bermain dengan media ini. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar mahasiswa (Aini, 2019). Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi (dalam Setiawan et al, 2019) yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Melalui Quizizz ini siswa akan merasa ditantang, karena ada skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat, dimana terdapat kecepatan akan ada skor sendiri dalam menjawab pertanyaan per soal.

Kuis Interaktif dengan Quizizz

Media pembelajaran dengan aplikasi Quizizz ini pembuatannya sangat mudah yaitu dengan terlebih dahulu menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban dalam aplikasi online Quizizz ini. Setelah siap dengan kontennya langkah selanjutnya yaitu masuk ke aplikasi yang ada di web. Berikut langkah pembuatan kuis interaktif dengan aplikasi Quizizz lebih jelasnya.

1) Masuk ke situs https://Quizizz.com/
2) Klik sign up/daftar. Pilih “sign up with email” atau “sign up with google”
3) Klik “Teacher” jika ingin login sebagai dosen
4) Masukkan identitas (Username, email, dan password) lalu Continue
5) Jika sudah masuk, buatlah kuis dengan cara mengklik “create new quiz” pada bagian kiri atas.
6) Akan muncul tampilan Let’s create a quiz : Masukkan nama kuis, bahasa lalu klik “save”
7) Akan muncul tampilan selanjutnya lalu klik “Create new question”
8) Masukkan pertanyaan pada kolom “Write your question here” lalu masukkan opsi jawaban (jika menggunakan pilihan ganda) pada kolom “Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya”
9) Beri centang pada bagian kolom jawaban yang benar, atur durasi pengerjaan dalam satu soal, lalu klik “save”
10) Jika sudah menulis semua kuis, klik “Finish Quiz”
11) Maka akan muncul tampilan Quiz Detail (atur kelas berapa kuis itu ingin ditujukan dan mata pelajaran apa yang digunakan) lalu klik “save details”
12) Akan muncul tampilan selanjutnya, pilih “Homework” jika ingin digunakan sebagai PR dan pilih “Play Live” jika ingin digunakan sebagai mulai sekarang.

13) Masukkan deadline pengerjaan (atur tanggal dan jam) lalu klik “Procced”
14) Akan muncul tampilan selanjutnya yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.

Setelah dosen mengikuti langkah tersebut, maka kuis siap untuk dibagikan kepada mahasiswa. Adapun cara mahasiswa dalam mengerjakan kuis adalah sebagai berikut.

1) Mahasiswa membuka link https://join .Quizizz.com
2) Mahasiswa memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh dosen lalu klik “Proceed”
3) Mahasiswa memasukkan nama mereka masing-masing lalu klik “start”
4) Mahasiswa mengerjakan kuis tersebut dengan waktu setiap soal, misal 20 detik (sesuai dengan aturan dosen)

Adapun keterangan dalam kuis yang perlu diketahui oleh mahasiswa ketika mengerjakan kuis di aplikasi Quizizz adalah sebagai berikut.

1) Setiap mahasiswa selesai menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul berapa point yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut.
2) Jika mahasiswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar/ correct.
3) Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan Review Question untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.

4) Dalam pengerjaan kuis, setiap mahasiswa mendapatkan daftar pertanyaan yang berbeda dengan mahasiswa lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk Homework/PR sehingga daftar soalnya diacak dan setiap mahasiswa, soal yang muncul berbeda-beda.

Quizizz telah dilakukan oleh peneliti untuk membangun semangat dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, hasil wawancara dan pengamatan, mereka para mahasiswa menyukai bentuk penilaian seperti yang ditampilkan oleh Quizizz (Agustina dan Rusmana, 2019). Karena hasil yang dapat dilihat dan para mahasiswa dapat lebih mengetahui dimana letak kesalahan mereka. Selain itu, aplikasi Quizizz dapat menampilkan soal dalam bentuk gambar dan suara. Sehingga kebutuhan dosen dalam memanfaatkan aplikasi ini dapat ditunjang dengan baik.

Hal ini membuktikan bahwa dengan penggunaan aplikasi Quizizz pada masa pandemi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang tepat, khususnya bagi mahasiswa. Dengan tampilan gambar dan suara yang dapat ditambahkan dalam aplikasi Quizizz dapat mempermudah mahasiswa memahami materi pembelajaran sehingga mereka mampu menjawab pertanyaan yang disajikan dalam Quizizz.

Peran Quizizz dalam Mengatasi Gegar Budaya

Masa pandemi covid-19 ini tentunya menjadikan dunia pendidikan harus menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan kondisi yang sedang terjadi. Salah

satunya dengan pembelajaran berbasis online yang dilaksmahasiswaan dari rumah masing-masing. Tak jarang mahasiswa merasa kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan budaya baru ini. Pada keadaan inilah mahasiswa mengalami *culture shock* (gegar budaya). Ia merasakan kebosanan, kecemasan, dan mungkin hingga perasaan frustrasi karena tidak nyaman dengan perkuliahan online dan tidak dapat berinteraksi langsung dengan teman seperti kegiatan perkuliahan tatap muka pada umumnya. Keadaan ini dapat diatasi dengan pembelajaran menarik oleh dosen yaitu dengan menggunakan kuis interaktif dengan aplikasi Quizizz. Kuis interaktif dengan aplikasi Quizizz dapat memicu semangat dan ketertarikan belajar mahasiswa karena mereka diminta menjawab soal dengan cepat dalam waktu yang telah ditentukan. Setelah selesai, maka muncul nilai dan peringkat mahasiswa tersebut sesuai skor yang diperolehnya. Mereka akan berusaha mempersiapkan diri dengan belajar yang baik sebelum kuis dilaksmahasiswaan agar memperoleh nilai yang baik dan peringkat yang baik pula.

Kuis dapat diberikan di awal perkuliahan, akhir perkuliahan ataupun keduanya. Jika di awal perkuliahan, mahasiswa akan berusaha mempelajari materi pembelajaran sebelum diberikan. Apabila di akhir, mereka akan dituntut untuk dapat memperhatikan materi dengan baik sehingga ia berhasil menjawab kuis dengan baik. Perkuliahan dengan bantuan kuis melalui aplikasi Quizizz ini dapat mengobati *culture shock* mahasiswa terhadap perkuliahan online yang berlangsung. Dalam hal ini

Quizizz berperan sebagai motivasi ekstrinsik mahasiswa dalam belajar. Ketika motivasi ekstrinsik dibiasakan, maka lama kelamaan akan dapat menjadi motivsi intrinsik mahasiswa terhadap pembelajaran tersebut.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Bernard (dalam Sastranegara, 2017) yang menyatakan bahwa adanya motivasi secara intrinsik akan membuat pembelajar memperoleh prestasi yang lebih baik daripada pembelajar yang hanya memiliki motivasi ekstrinsik. Meskipun motivasi secara intrinsik sangat berpengaruh terhadap output pembelajar, motivasi ekstrinsik juga merupakan hal penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu media pemicu motivasi secara eksternal seperti tes kuis juga mutlak diperlukan. Dengan meningkatnya motivasi intrinsik mahasiswa dalam belajar, maka lama kelamaan akan dapat menghilangkan *culture shock* mahasiswa terhadap pembelajaran daring di masa pandemi covid-19.

Apabila disesuaikan dengan fase *culture shock* yang telah dijelaskan, diawal dikenal fase optimistik. Pada fase optimistik ada perasaan gembira dan penuh harapan. Implementasi pada keadaan pada masa covid-19 terlihat mahasiswa merasa senang diawal penetapan kebijakan belajar di rumah karena merasa lebih santai dan tidak perlu datang ke kampus seperti pada pertemuan langsung. Kemudian pada fase kedua yaitu masalah kultural. Pada fase ini merupakan periode krisis karena seseorang akan mulai merasa tidak puas, kecewa, bosan, dan lain sebagainya. Jika diimplementasikan pada masa pandemi, mahasiswa akan mengalami kebosanan belajar daring

karena tidak dapat berinteraksi dengan teman-temannya di sekolah, merasa kurang nyaman dan kurang mampu memahami materi karena hanya dijelaskan melalui media online. Terkadang ada juga yang merasa frustrasi karena tidak terbiasa belajar sendiri, dan lain sebagainya. Pada fase inilah peran dosen sangat diperlukan. Pemberian kuis interaktif menggunakan aplikasi Quizizz dapat diberikan saat mahasiswa memasuki tahap masalah kultural. Karena hal ini dapat membantu mahasiswa nantinya lebih cepat bangkit dan berlanjut pada fase *recovery.*

Fase ketiga yaitu fase *recovery.* Pada fase ini, seseorang mulai memahami budaya barunya dan secara bertahap dapat menyesuaikan diri dengan budaya baru. Ketika mahasiswa sudah diajarkan dengan pembelajaran yang menyenangkan, yaitu dengan pemberian kuis interaktif dengan aplikasi Quizizz, maka memberikan kesadaran kepada mahasiswa bahwa belajar di sekolah ataupun di rumah sama-sama menyenangkan dan sama-sama dapat memahami materi dengan baik. Hingga tiba saatnya pada fase keempat yaitu fase penyesuaian. Pada fase terakhir ini, seseorang memahami elemen kunci dari budaya barunya. Hal ini dapat diimplementasikan yaitu ketika mahasiswa diajarkan dengan pembelajaran menarik dengan aplikasi Quizizz, ia dapat mengambil nilai positif dari pembelajaran daring. Nilai positifnya misalnya, dengan perkuliahan daring di masa pandemi ia mengenal variasi perkuliahan baru yaitu pembelajaran online melalui aplikasi Quizizz yang juga menyenangkan. Mahasiswa juga merasa senang karena mengenal lebih teknologi lebih baik lagi selama masa pandemi.

Kesimpulan

Culture shock timbul karena seseorang tidak dapat menyesuaikan diri dengan kebiasaan barunya. Hal inilah yang dialami mahasiswa selama masa pandemi. Ketidakmampuannya menyesuaikan diri dengan kegiatan pembelajaran online yang harus dilakukan selama pandemi covid-19 menjadikan semangat belajarnya menurun, merasa bosan, cemas, dan tidak nyaman. Oleh karena itu, dosen perlu memberikan format belajar kreatif pada mahasiswa. Salah satu caranya yaitu dengan perkuliahan menggunakan kuis interaktif melalui aplikasi Quizizz. Pemberian kuis melalui aplikasi Quizizz, dapat membangun motivasi ekstrinsik mahasiswa, yang selanjutnya akan menjadi motivasi intrinsik dalam belajar. Dengan meningkatkanya motivasi ekstrinsik dan intrinsik mahasiswa saat pembelajaran, maka membantunya dalam menghadapi tahapan kritis dalam *culture shock.*

Terdapat 4 fase dalam *culture shock* yang membentuk kurve U*,* yaitu fase optimistik, fase masalah kultural, fase *recovery,* dan fase penyesuaian. Fase masalah kultur merupakan fase yang paling kritis dalam fase-fase *culture shock* yaitu mahasiswa merasa tidak nyaman terhadap pembelajaran online yang sedang berlangsung. Pembelajaran kreatif dengan kuis melalui aplikasi Quizizz dapat membantu mahasiswa untuk bangkit dan lebih cepat melewatif fase ini, sehingga ia dapat menyesuaikan diri

dengan budaya baru yang sedang belangsung di masa pandemi covid-19.

Daftar Pustaka

Agustina, Lasia dan I.M. Rusmana. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Sesiomedika.* Vol 2, No.1a. Tersedia pada https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2249. Diakses pada 25 Juni 2020.

Dayakisni, Tri. (2008). *Psikologi Lintas Budaya.* Malang : UMM Press.

Devinta, Marshellena, Nur Hidayah, dan Grendi Hendrasmoto. (2015). Fenomena *Culture Shock* (Gegar Budaya) pada Mahasiswa Perantauan di Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Sosiologi.* Vol.5, No.3. Tersedia pada http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/societas/article/viewFile/3946/3612. Diakses pada 26 Juni 2020.

Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan.* Vol 12, No.1. Tersedia pada http://ejournal.uki.ac.id/index.php/jdp/article/view/1028. Diakses pada 2 Juni 2020.

Sastranegara, J.P. (2017). Peranan Tes Kuis dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajar alam Memahami Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra.* Vol. 17, No. 1. Tersedia pada https://media.neliti.com/media/publications/119380-ID-peranan-tes-kuis-dalam-meningkatkan-moti.pdf. Diakses pada 24 Juni 2020.

Setiawan, A., S.Wigati, D. Sulistyaningsih. (2019). "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA NEGERI 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020". *Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS.* Tersedia pada http://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/viewFile/229/232. Diakses pada 26 Juni 2020.

Sulastri, Susi, dkk. (2019). "Pengaplikasian *Quizizz* pada Pembelajaran *LAPS-TALK-BALL* dalam Melatih Kemampuan *Complex Problem Solving* Siswa". *Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat 2019.* Tersedia pada http://jurnal.poliupg.ac.id/index.php/snp2m/article/viewFile/1965/1808. Diakses pada 25 Juni 2020.

PENGEMBANGAN MODEL INSTRUCTIONAL DESIGN DAN TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS *E-LEARNING*

Zahratul Maujudatul Mufidah dan Siti Khodijah

- *What I hear, I forget.*
- *What I hear and see, I remember a little*
- *What I hear, see and ask questions about or discuss with someone else, I begin to understand.*
- *What I hear, see, discuss and do, I acquire knowledge and skill.*
- *What I teach to another, I master*. (Silberman)

Pendidikan memiliki peran penting dalam keberhasilan pembangunan dan peradaban suatu bangsa. Oleh karenanya, pendidikan merupakan sistem penggerak yang menentukan peradaban dan kemajuan suatu bangsa. Namun, akhir-akhir ini sistem pendidikan yang biasanya dilakukan diruang kelas, harus dilakukan dirumah masing-masing. Pembelajaran yang bi asan ya dilakukan secara *face to face* di bangku sekolah kini berubah sepenuhnya menjadi *e-learning* sejak kemunculan Covid- 19 di Indonesia pada awal bulan

Januari 2020 lalu. Biasanya, dosen dan mahasiswa berhadapan langsung. Namun, sekarang mereka harus berhadapan melalui bantuan elektronik yang dilakukan di tempat yang berbeda. Keberadaan virus tersebut telah melumpuhkan sendi-sendi kehidupan sebagian besar rakyat Indonesia. Perubahan tatanan sosial, ekonomi bahkan sistem pendidikan juga semakin tidak terhindarkan. Dampak mewabahnya virus corona mampu membuat dunia pendidikan bermetamorfosis agar tetap eksis dalam rnendidik dan mencerdaskan generasi bangsa. Dalam hal ini, UNESCO rnencatat ada 113 Negara yang menutup fasilitas pendidikan dan 300 juta mahasiswa terancam tidak mendapatkan hak-hak pendidikan sebagaimana mestinya. Keadaan seperti ini membuat berbagai kalangan, khususnya para *expert* dibidang pendidikan turut prihatin terhadap keberlangsungan kegiatan peinbelajaran di tengah pandemi.

Dalam hal kasus virus corona yang tidak menunjukkan tanda-tanda kapan akan berakhir, keberadaan internet dinilai menguntungkan pihak akademisi untuk melaksanakan pembelajaran dengan lebih mudah. Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah merniliki berbagai peran penting termasuk didalamnya untuk pendidikan atau pembelajaran. Pemakaian internet secara tepat dapat menstimulasi dunia pendidikan untuk dapat menyesuaikan diri terhadap arus informasi globalisasi. Selain itu internet juga bisa dimanfaatkan sebagai sumber referensi pembelajaran jarak jauh untuk dapat memperoleh ilmu

pengetahuan dengan cepat dan mudah. Keberadaan informasi yang tanpa batas di dalam internet rnemudahkan para praktisi pendidikan tidak lagi disibukkan untuk mencari buku di perpustakaan untuk mendapatkan referensi yang diinginkan, cukup hanya dengan memanfaatkan fitur pencarian, materi yang diperlukan akan langsung tersedia dengan cepat. Disamping dapat menghemat energi dan biaya, informasi yang terkandung di dalam internet juga lebih *up to date.*

Adanya pandemi Covid-19 telah menyadarkan seluruh pihak di lingkungan pendidikan baik dosen dan peserta didik akan pentingnya penguasaan terhadap teknologi komunikasi diantarnya internet. Sebelum terjadinya panderni Covid-19, proses pernbelajaran dilakukan secara konvensional artinya tatap muka langsung. Ketika wabah ini mengglobal dan corona telah menjadi virus yang mematikan, maka proses pembelajaran pun tidak dilakukan dengan metode konvensional melainkan dengan model pembelajaran daring. Menurut Dabbagh dan Ritland (dalam Amesi dan Hamid, 2015) pembelajaran daring merupakan sebuah sistem belajar jarak jauh, dimana dalam pelaksanaannya memanfaatkan internet dan teknologi sebagai fasilitas pembentuk proses belajar.

Sistem *e-learning* diartikan sebagai suatu media pembelajaran dengan memanfaatkan seperangkat elektronik yang bisa dikontrol dan dioperasikan sesuai kebutuhan dan keinginan pengguna untuk kepentingan

pembelajaran. Manfaat dari penggunaan system belajar daring adalah baik dosen dan mahasiswa dapat saling berinteraksi jarak jauh sehingga penyampaian materi belajar dan tersampaikan dengan baik karena dosen dapat memantau perkembangan hasil belajar mahasiswa dengan fitur atau layanan yang tersedia. Mahasiswa juga dapat mengunduh, mengirim, merespon dan menyimpan materi dalam jangka waktu yang lama.

Perubahan proses belajar dari *conventional* ke model *e-learning* bisa menjadi solusi agar proses pembelajaran tetap berlangsung sebagaimana mestinya. Dalam model pernbelajaran daring setiap dosen dan peserta didik dituntut untuk menguasi teknologi ilmu computer (TIK). Penguasaan terhadap teknologi ilmu komputer menjadi syarat yang paling utama dalam pelaksaan pembelajaran daring. Dosen dan peserta didik berkomunikasi melalui media web dengan berbagai varian teknologi yang tersedia.

Dengan memanfaatkan teknologi internet, model pembelajaran *e-learning* akhirnya menjadi pilihan utama serta solusi alternative pembelajaran untuk mencegah penyebaran virus corona. Di dalam pelaksanaan *e-learning* sendiri ketersediaan fasilitas penunjang yang terhubung dengan internet adalah penting untuk keberlangsungan proses belajar dan mengajar. Baik peserta didik maupun dosen sama-sama dituntut untuk dapat menggunakan atau mengoperasikan sistem belajar daring dengan baik sehingga peserta didik dapat tetap mengikuti pembelajaran kapanpun dan dimanapun tanpa mengenal jarak, ruang dan

waktu. Dengan demikian, diharapkan peralihan sistem belajar daring dapat mernbantu keberlangsungan pernbelajaran di masa pandemi ini.

Penggunaan sistem belajar *e-learning* dapat memberi ruang bagi peserta didik dan dosen untuk dapat saling berinteraksi dan berbagi informasi terkait pelajaran atau pengembangan potensi peserta didik. Selain itu, proses pembelajaran berbasis *e-learning* memungkinkan dosen dan mahasiswa untuk dapat melakukan diskusi baik secara personal atau dalam jumlah yang besar, sehingga mahasiswa dapat bertanya atau menanggapi pembahasan materi dengan lebih jelas. Dalam hal ini, peran peserta didik menjadi lebih aktif dalam memperoleh pengetahuan atau info secara mandiri, memahami materi pembelajaran dan tidak hanya mengandalkan informasi dari dosen. Peserta didik juga dapat mempelajari berulang kali materi-materi yang telah diunduh sesuai keinginan dan kebutuhan. Sistem *e-learning y*ang didesain secara sistematis dan menarik diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang nyaman, efektif dan efisien bagi peserta didik dengan memanfaatkan fitur-fitur atau aplikasi-aplikasi yang tersedia.

Model pembelajaran merupakan kerangka berpikir yang medeskripsikan langkah-langkah kegiatan dan disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar tertentu serta berfungsi sebagai dasar untuk merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik (Winaputra, 2005). Konsep desain pembelajaran menurut Trianto (2007) adalah suatu perencanaan yang dilakukan secara matang dan terorganisir sebagai pedoman dalam mengimplementasikan proses pembelajaran dalam suatu kelas dan mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan.

Model pembelajaran biasanya ditentukan oleh dosen karena disesuaikan dengan kondisi peserta didiknya dengan memperhatikan tujuan dan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Model pembelajaran yang digunakan di tengah merebahnya pandemi covid-19 adalah model pembelajaran dengan jarak jauh atau belajar dari rumah dengan menggunakan jaringan internet. Purwanto A, et all, (2020) menyatakan bahwa seluruh jenjang pendidikan turut serta merasakan dampak negatif dari virus corona. Para mahasiswa dituntut untuk belajar dan melakukan berbagai aktivitas pembelajaran dari rumah melalui metode pembelajaran daring. Namun, seiring dengan berjalannya waktu, ternyata terdapat beberapa masalah yang dihadapi baik mahasiswa maupun dosen. Masalah yang paling dominan adalah terkait sinyal atau jaringan yang seringkali lemah atau bahkan tidak ada sama sekali. Akibatnya, kegiatan belajar jarak jauh menjadi terhambat karena mahasiswa tidak bias fokus mengerjakan tugas ataupun mengikuti materi pembelajaran. disamping itu, para mahasiswa juga mengeluhkan banyaknya intensitas tugas yang diberikan oleh dosen selama proses pembelajaran daring membuat mahasiswa malas dan bosan dengan tugas atau kegiatan pembelajaran daring

yang dirasa monoton. Untuk itu, perlu adanya model-model pembelajaran daring yang tepat dan efisien untuk menghilangkan kejenuhan selama belajar di rumah.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajar merupakan kegiatan wajib yang dilaksanakan dosen di era digitalisasi saat ini. Proses belajar mengajar tetap bisa dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang ada (Yudhi A dan Amelia N., 2018). Terdapat beberapa jenis metode pembelajaran daring yang digunakan di Sekolah ataupun di Perguruan Tinggi yaitu metode Portal Schoology, Vlog, Zoom, Google Classroom, WhatsApp Group, dan masih banyak lagi. Teknologi canggih yang diaplikasikan dalam banyak aplikasi tersebut bisa membuat mahasiswa berkreasi dalam mengembangkan pengetahuan yang telah dimiliki dalam menyelesaikan tugas.

Metode Schoology adalah suatu metode pembelajaran melalui web social seperti facebook yang memungkinkan para pengguna dapat saling berinteraksi dengan mudah. Metode ini dapat membantu dosen untuk berkomunikasi dengan mahasiswa baik secara personal maupun kelompok dengan memanfaatkan banyak media seperti foto, audio dan video pembelajaran yang dapat menarik minat mahasiswa untuk belajar. Dengan menggunakan metode Schoology mahasiswa dapat rnembentuk diskusi ilmiah sehingga bisa mendukung keaktifan mahasiswa yang didukung dengan memberikan studi kasus yang menantang sehingga memicu mereka untuk mencipatakan forum-forum diskusi

ilmiah yang disesuaikan terhadap materi pembelajaran yang menarik. Selain itu, dosen juga bisa membuat masalah-masalah penelitian yang dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar. Selain itu, mahasiswa juga dapat memberikan dan mendapatkan feedback sebagai hasil proses pembelajaran berupa tanggapan tentang aktivitas belajar serta keterangan yang kurang jelas secara langsung.

Metode pembelajaran berikutnya yaitu dengan menggunakan metode Vlog. Vlog adalah salah satu sosial media berbasis video dan web yang menggabungkan antara hiburan dan informasi dalam satu wadah. Pembelajaran berbasis Vlog dapat menyajikan materi berupa video ataupun gambar-gambar ilustrasi pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik. Peminatnya berasal dari banyak kalangan mulai dari kalangan akademisi sampai kalangan hiburan. Seringkali, vlog digunakan sebagai metode pembelajaran untuk dapat menampilkan penjelasan-penjelasan yang lebih detail, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Dalam proses pembuatannya, Vlog bisa rnemanfaatkan smartphone, handycam, atau kamera yang dilengkapi dengan mikrophone untuk rnengambil suatu kejadian dan gambar sesuai dengan kebutuhan dengan durasi tertentu. Vlog memiliki fungsi yang sama dengan blog yaitu dapat menampilkan catatan pribadi kepada publik yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran (Priana R.Y.S. 2017).

Zoom adalah metode ketiga yang bisa dipakai dalam kegiatan belajar mengajar. Aplikasi ini memungkinkan dosen maupun mahasiswa untuk dapat melakukan konferensi video jarak jauh, sehingga dosen dan mahasiswa dapat bertemu atau bertatap muka secara langsung melalui video berbasiskan *cloud computing*. Metode pembelajaran melalui Zoom juga sangat cocok dilakukan pada kelas yang memiliki kapasitas jumlah mahasiswa yang besar, semuanya dapat berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain dengan baik melalui panggilan video maupun audio. Ada banyak fitur Zoom yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan baik berupa grup, pekerjaan, pembelajaran dan lain sebagainya. Saat ini, aplikasi ini paling banyak digunakan baik untuk melakukan pekerjaan dirumah, *e-learning* maupun video conference di sekolah atau di kampus. Metode pembelajaran menggunakan Zoom juga memiliki fitur presentasi yang dapat menampilkan *powerpoint* dan fitur *chat* yang memudahkan pengguna mengirimkan pesan text, sehingga dosen dan mahasiswa dapat saling berbagi informasi satu sama lain walaupun dilakukan dari rumah masing-masing.

Selain media tersebut, ada juga Google Classroom. Metode *e-learning* menggunakan Google Classroom juga banyak diminati oleh kalangan akademisi. Fitur-fitur yang terdapat di dalam Google Classroom mendukung keberlangusngan proses pembelajaran diantaranya *reuse post* dimana baik dosen maupun mahasiswa dapat memposting hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran seperti *create question* yang dapat digunakan jika ada pertanyaan yang diajukan oleh mahasiswa terhadap materi pembelajaran yang kurang dipahami. Selanjutnya, ada fitur *create assignment* yang dapat digunakan dosen untuk memberikan tugas mandiri kepada mahasiswa. Fitur yang tak kalah menariknya adalah *create topic*, dimana dosen dapat menyusun topik atau bahasan pembelajaran di dalam kelas online (Hapsari dan Pamungkas, 2019). Aplikasi ini bertujuan untuk dapat memberikan kemudahan dalam membuat dan menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat *paperless*.

Dari beberapa model media yang diberikan oleh beberapa platform untuk menjalankan pembelajaran daring, WhatsApp Group merupakan layanan yang paling mudah, efektif dan efisisen. Hal ini dikarenakan semua orang, baik dosen sebagai pendidik maupun mahasiswa sebagai pelajar, mereka semua pasti memilikinya. Menurut Niken, Sekretaris Jenderal Kementerian Komunikasi dan Informatika, WhatsApp merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat. Setidaknya 83% dari 171 juta pengguna internet adalah pengguna WhatsApp yang menawarkan berbagai fitur penunjang proses pembelajaran seperti fitur *Chat* yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa dan dosen untuk dapat mengirim pesan dan bertukar informasi. Selain itu, terdapat juga fitur video

yang membuat dosen dan mahasiswa dapat saling berinteraksi satu sama lain.

Dari banyak aplikasi diatas, dosen bisa mengembangkan dan memadukan berbagai sarana pembelajaran daring sehingga dapat menciptakan variasi baru pembelajaran berbasis teknologi. Misalnya, dosen dapat membuat sendiri materi menggunakan konten video menarik yang dapat membangun motivasi belajar mahasiswa. Dosen juga diharuskan untuk kreatif dan aktif dalam membentuk suasana belajar yang nyaman untuk menghilangkan kejenuhan saat mahasiswa belajar di rumah. Variasi metode pembelajaran yang kreatif dapat juga memberikan pemahaman yang mendalam terhadap mahasiswa karena mahasiswa menjadi lebih semangat dalam mencari dan menciptakan ide-ide baru dengan mengedepankan pendekatan persuasif.

Desain pembelajaran yang dirancang secara tepat akan menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik. Pengembangan model *instructional design* dan *technology* merupakan suatu upaya untuk merancang, mengembangkan serta menyampaikan materi pembelajaran, untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang bisa membuat mahasiswa memahami materi dengan baik, dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi namun tetap mengutamakan nuansa pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien. Dalam menentukan rancangan peinbelajaran

berbasis *e-learning*, dosen harus mempertimbangkan beberapa hal yaitu:

1. *Course content and learning unit analysis* berupa ruang lingkup yang akan dibahas, urutan materi pembelajaran ataupun topic yang berkaitan yang disesuaikan dengan sub kompetensi
2. *Learner analysis* yaitu kesesuaian antara latar belakang pendidikan, status pekerjaan, usia dan sebagainya dengan bahan ajar.
3. *Learning context analysis* meliputi peningkatan kompetensi pembelajaran yang ingin dibahas secara mendalam.
4. *Intructional analysis* adalah materi pembelajaran yang ingin dikelompokkan menurut kebutuhannya, mulai dari yang sederhana hingga yang rumit.
5. S*tate instructional objectives* berisi hal-hal yang ingin dicapai selama atau sesudah pembelajaran berdasarkan hasil pembelajaran.
6. C*ontruct criterion test items*, meliputi tes-tes yang diambil berdasarkan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.
7. S*elect instructional strategy* adalah strategi yang diterapkan berdasarkan fasilitas penunjang yang tersedia.

Perkembangan *e-learning* harus terus menerus dievaluasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang lebih baik. Model-model pembelajaran juga di desain sedemikian rupa agar dapat memenuhi capaian atau tujuan pembelajaran. Sistem *e-learning* di desain dengan

mengutamakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai subyek belajar (*Student Centered Approaches*), sehingga mahasiswa mempunyai kesempatan yang terbuka untuk meningkatkan potensinya sesuai dengan minat dan keinginannya.

Sistem pembelajaran berbasis *e-learning* memang tidak dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan, namun sistem ini sangat efektif untuk menggantikan perkuliahan selama adanya wabah pandemi yang tidak memungkinkan dosen dan mahasiswa untuk melakukan pembelajaran secara konvensional. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Khairunnisa dkk (2015:5) yang menunjukkan bahwa 78,67% penggunaan *e-learning* pada materi keperawatan bencana dasar dinilai sudah efektif. Untuk menjaga agar pembelajaran tetap berlangsung, dosen tetap harus memberikan materi kuliah, memberikan penugasan bahkan pengumpulan tugas melalui daring. Dari penggunaan beberapa fitur atau aplikasi *e-learning* tersebut, mahasiswa merasakan kemudahan dalam mengakses materi perkuliahan, sehingga mereka dapat mengetahui materi yang akan dipelajari.

Kunci utama keberhasilan sistem *e-learning* adalah dosen harus mampu menjadi fasilitator yang baik dalam mendampingi peserta didik saat pembelajaran daring berlangsung. Selain itu, dosen juga harus mampu mendesain materi pembelajaran yang menarik dan mendorong minat mahasiswa untuk ikut aktif dalam setiap rangkaian kegiatan belajar mengajar berbasis *e-learning.* Pada umumnya, dalam mengembangkan instructional design, berbagai model-model pembelajaran dapat diterapkan dan divariasikan satu dengan yang lainnya sesuai kebutuhan dan metode yang akan dipakai. Salah satu model yang sesuai dalam proses pembelajaran daring adalah model ADDIE. Model ini adalah bentuk instructional design yang mencakup *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation.* Model ini juga sangat cocok diterapkan dalam pelaksanaan belajar system daring, mulai dari proses perencanaan sampai evaluasi desain pembelajaran.

Langkah pertama adalah *Analysis*, pada tahapan ini dosen menganalisis subjek pembelajaran untuk mengukur pengetahuan dan keahlian dari mahasiswa sehingga dapat menentukan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran. Langkah kedua adalah *Design*, pada langkah ini dosen menentukan jenis media dan metode akan dipakai seperti penggunaan outline atau median lain sebagai penunjang pembelajaran. Langkah ketiga adalah *Development*, dimana dosen mengembangan

kerangka isi pembelajaran meliputi konten tulis, gambar, audio dan foto yang relevan. Langkah keempat adalah *Implementation*, pada proses ini mencakup pembuatan materi pembelajaran untuk kemudian disampaikan kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dan langkah terakhir adalah *Evaluation*, pada tahapan ini dosen melakukan evaluasi desain yang telah dilaksanakan berdasarkan *feedback* dari pengguna.

Pengembangan mobel instructional design memiliki ciri khas tersendiri. Akan tetapi, hal yang terpenting dalam mendesain model pembelajaran adalah bagaimana seorang dosen mampu membawa peserta didik dalam nuansa pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dalam pelaksanaannya mahasiswa tidak merasa dituntut untuk belajar dan menguasai materi dari sistem hafalan melainkan dari sistem praktek mandiri yang membuat mahasiswa memiliki *long term memory* yang lebih kuat dibandingkan metode pembelajaran yang monoton dengan tanpa mengurangi esensi dari materi tersebut.

Daftar Pustaka

Atwi Suparman.2012. Desain Instruksional Moderen: Panduan Para Pengajar & Inovator Pendidikan, Penerbit Erlangga, Jakarta.

Arnesi Novita dan Hamid Abdul. 2015. "Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. Jurnal Teknologi Informasi &Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 2, No. 1, Juni 2015, p-ISSn: 2355-4983; e-ISSN: 2407-7488, diakses 09Juli 2020

Dahar, R. Wilis.2011. Teori-Teori Belajar & Pembelajaran, Penerbit Erlangga, Jakarta.

Dick and Carey. 2009. The Systematic Design Of Instruction. Pearson

Gagne, R.M., Wager, W.W., Golas K.C., and Keller, J.M. 2005.Principles of Instruction Design, 5th, Thomson-Wadsworth.

Gofur, A. (2018). Using Google Classroom on Inquiry Based Learning to Improve Student's Learning Participation. Jurnal Penelitian Pendidikan, 10(2), 1503-1509.

Hapsari, S., dan Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online di Universitas Dian Nuswantoro. Wacana, 18(2), 225-233.

Mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, 2012.

Muslik, A. (2019). Google Classsroom sebagai Alternatif Digitalisasi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0. Andragogi : Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan, 7(2), 246-255.

McLeod Jr., Raymond & Schell, George P., 2004.Management Information System 9th, Terjemahan Hery Yuliyanto, Indeks, Jakarta.

Priana R.Y.S. 2017. Pemanfaatan Vlog Sebagai Media Pembelajaran Teritegrasi Tekhnologi Informasi.

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA 2017 ISBN 978-602-19411-2-6.

Purwanto, dkk. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. Journal of Education, Phsycology, and Counselling, 2(1), 2716-4446.

Siahaan, Sudirman. 2002. Studi Penjajagan tentang Kemungkinan Pemanfaatan Internet untuk Pembelajaran di SLTA di Wilayah Jakarta dan Sekitarnya dalam Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Tahun Ke-8, No. 039, November 2002. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan-Departemen Pendidikan Nasional.

Trianto. 2007. Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta : Prestasi Pustaka.

Winataputra, U.S. 2005. Mengajar di Perguruan Tinggi : Model-Model A. Jayul & E. Irwanto , Model Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid 19 199 Pembelajaran Inovatif. Jakarta : PAU-PPAI Universitas Terbuka.

Yusufhadi Miarso. 2004. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan,Prenada Media Group, Jakarta,.

Yudhi A dan Amalia N. 2018. Desain Media Pembelajaran Berbasis Daring Memanfaatkan Portal Schoology pada Pembelajaran Apresiasi Sastra. Jurnal Basatra. Vol.7 No.1.

Manifesto Milenial Kampus dengan Konsep *Academic Information Society*

Zafirah Quroatun 'Uyun

Don't stop learning because life doesn't stop teaching - Oscar Auliq-Ice

Munculnya gerakan-gerakan sosial maupun politik tidak hanya berlangsung di dunia nyata. Dinamika gerakan sosial dan politik dunia maya boleh dibilang lebih intens dalam hal memberikan ruang gerak bagi para aktivis dan impact pada masyarakat luas. Realitas sejarah membuktikan, gerakan-gerakan social dan politik kecil yang tidak disadari, diinisiasi oleh kalangan yang tidak terduga dan berasal dari hati nurani khalayak luas, mampu muncul ditengah-tengah kontestasi gerakan social politik yang memang berskala luas, sengaja disebarluaskan dan mencangkup isu global. Sebut saja fenomena kampanye Trump yang digagalkan sederetan millennial penggemar Kpop dan pengguna Tiktok lewat aksi di media social yang cukup gencar hingga akhirnya muncul gerakan nyata. Bergeser ke konteks masa sebelum itu, fenomena *Arab springs* juga merupakan gerakan nyata yang diinisiasi melalui media social. Fenomena-fenomena tersebut dari masa kemasa menunjukkan perlunya keintiman dunia maya/online dan dunia nyata/offline. Generasi pencetus

gerakan-gerakan ini adalah generasi milenial yang sangat dekat dengan ketergantungan akan teknologi.

Mengapa dikatakan ketergantungan? Bukan sebuah alasan tendensius mengatakan generasi ini memiliki ketergantungan. Generasi millennial telah terpola dengan lingkungan yang bernuansa gambar bergerak. Tingkat kecepatan menyerap pembelajaran paling tinggi memang dengan animasi/gambar bergerak/video. Sejak kecil, mereka telah terbiasa menggunakan media digital baik dalam hal belajar, bersosialisasi, berkomunikasi dan mengambil keputusan. Jika ada pekerjaan rumah yang tidak dapat mereka selesaikan, mereka akan memilih untuk menggunakan mode berselancar di dunia maya daripada mencari jawaban dengan bertanya kepada orang terdekat atau bahkan guru dan dosen. dalam hal bersosialisasi mereka lebih condong menyaksikan kotak ajaib bernama televisi daripada pergi keluar dengan teman/rekannya. Meskipun ada kesempatan untuk pergi keluar berkumpul, mereka hanya akan sibuk dengan dunia digitalnya. Dalam hal berkomunikasi, mereka telah terbiasa melakukan curhat atau melakukan cuitan di social media, menekan jari-jari di atas layar sentuh gadget untuk membagikan sekelumit kisah dan menegaskan gaya hidupnya. Dalam hal pengambilan keputusan individu misalnya, generasi ini akan mempertimbangkan suara mayoritas yang mereka lihat di dunia virtual. Dengan senang hati generasi millennial mengikuti informasi apa yang sedang trending/hot meskipun pada dasarnya mereka tidak mengerti akan kebenaran, faedah apalagi

konsukensinya. Meski begitu, generasi millennial yang mampu menggunakan dengan bijak tingkat ketergantungannya akan media digital, ia akan menjadi generasi handal. Ia akan mampu melakukan manajemen resiko siklus maya tak kasat mata yang berlangsung antara manusia, bencana dan sumber daya. Untuk kasus baru-baru ini boleh diterjemahkan antara civitas akademika, pandemi covid-19 dan teknologi yang digunakan sehingga akhirnya memunculkan variasi konsep yang cocok diterapkan serta mampu menjawab tantangan. Seperti sebuah kata bijak di awal tulisan saya ini yang memiliki makna "Jangan pernah berhenti belajar karena kehidupan tidak pernah berhenti memberikan pelajaran".

Generasi Milenial Kampus dalam Persepektif Bermedia

Generasi millennial bukanlah istilah baru, bahkan mungkin sangat akrab ditelinga kita. Istilah tersebut berasal dari kata millennials yang diciptakan oleh dua pakar sejarah dan penulis Amerika, William Strauss dan Neil Howe dalam beberapa bukunya. Istilah milenial pertama kali dicetuskan oleh William Strauss dan Neil dalam bukunya yang berjudul Millennials Rising: The Next Great Generation (2000). Mereka menciptakan istilah ini tahun 1987, yaitu pada saat anak-anak yang lahir pada tahun 1982 masuk pra-sekolah. Saat itu media mulai menyebut sebagai kelompok yang terhubung ke milenium baru di saat lulus SMA di tahun 2000. Pendapat lain menurut Elwood Carlson dalam bukunya yang berjudul The Lucky Few: Between the Greatest Generation and the Baby Boom (2008), generasi milenial adalah mereka yang

lahir dalam rentang tahun 1983 sampai dengan 2001. Jika didasarkan pada Generation Theory yang dicetuskan oleh Karl Mannheim pada tahun 1923, generasi milenial adalah generasi yang lahir pada rasio tahun 1980 sampai dengan 2000. Generasi milenial juga disebut sebagai generasi Y. Istilah ini mulai dikenal dan dipakai pada editorial koran besar Amerika Serikat pada Agustus 1993. Disamping peneliti mancanegara, ada beberapa pendapat tentang generasi milenial dari peneliti dalam negeri. Menurut Hasanuddin Ali dan Lilik Purwandi (2017) dalam bukunya Millennial Nusantara menyebutkan bahwa Generasi milenial adalah mereka yang lahir antara tahun 1981 sampai dengan tahun 2000. Sementara para peneliti sosial dalam negeri lainnya menggunakan tahun lahir mulai 1980-an sampai dengan tahun 2000-an untuk menentukan generasi milenial (Mengenal Generasi Milenial, Sindonews.com, 2015).

Ditinjau dari perspektif bermedia, generasi milenial punya ciri khas yang melekat padanya berdasarkan kondisi sosial ekonomi dan wilayah. Akan tetapi, ciri yang paling menonjol adalah bagaimana preferensi dan intensitas penggunaan mereka terhadap media, komunikasi dan teknologi digital. Menyusul kondisi pandemic yang menuntut hampir seluruh sector menguasai pemahaman akan literasi digital, millennial memiliki keuntungan karena perkembangan mereka diiringi oleh kemauan teknologi yang begitu pesat sehingga sangat lumrah berciri kreatif, informative, *passionate* dan produktif. Generasi millennial telah lebih bersahabat dengan teknologi

dibandingkan generasi pendahulunya. Mereka melibatkan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Bukti nyata yang dapat diamati adalah hampir seluruh individu dalam generasi tersebut memilih menggunakan gawai/ponsel pintar. Mereka meyakini, pengunaan perangkat tersebut membuat pekerjaan lebih efisien dan menjadi individu yang lebih produktif. Melalui gawai/ponsel pintar, mereka mampu melakukan apapun lebih dari sekedar berbagi pesan singkat, berbagi status hari ini, mengakses situs pendidikan, bertransaksi bisnis *online,* hingga memesan jasa *online.* Mereka mampu menciptakan berbagai peluang baru seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju.

Milenial kampus baik tenaga pendidik maupun mahasiswa mempunyai karakteristik komunikasi yang terbuka, media sosial digunakan secara massif, ketergantungan tinggi akan teknologi, serta lebih terbuka wawasan dan pandannya tehadap kondisi ekonomi dan politik. Sehingga, mereka terlihat sangat reaktif terhadap perubahan lingkungan yang terjadi di sekelilingnya. Begitu juga dalam hal pemilihan media untuk kelancaran proses akademik di kampus masa pendemi covid-19 ini, milenial kampus lebih menyukai pilihan yang praktis, tidak meyedot banyak kuota tapi dapat menikmati berbagai manfaat serta menggunakan jejaring social medianya untuk memperoleh dan berbagi informasi. Keakraban terbangun dalam bentuk komunikasi banyak arah di dunia maya/online. Dalam hal ini, millennial kampus tidak lagi peduli tentang informasi apa yang

dibagikan, tetapi bagaimana informasi tersebut bisa diperoleh.

Begitu juga dalam hal pemilihan media untuk kelancaran proses akademik di kampus masa pendemi covid-19 ini, milenial kampus lebih menyukai pilihan yang praktis, tidak meyedot banyak kuota tapi dapat menikmati berbagai manfaat serta menggunakan jejaring social medianya untuk memeperoleh dan berbagi informasi. Keakraban terbangun dalam bentuk komunikasi banyak arah di dunia maya/online. Dalam hal ini, millennial kampus tidak lagi peduli tentang informasi apa yang dibagikan, tetapi bagaimana informasi tersebut bisa diperoleh. Sehingga, mereka terlihat sangat reaktif terhadap perubahan lingkungan yang terjadi di sekelilingnya. Hal ini mengakibatkan minat membaca secara konvensional di kalangan millennial kampus menurun karena kecenderungan memilih membaca lewat *smartphone* mereka. Di satu sisi mereka wajib memiliki akun sosial media sebagai alat komunikasi dan pusat informasi.

Dari sisi pendidikan, generasi milenial kampus juga memiliki kualitas yang lebih unggul. Generasi ini juga mempunyai minat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Mereka menyadari bahwa pendidikan merupakan prioritas yang utama. Menurut Yoris Sebastian dalam bukunya *Generasi Langgas Millennials Indonesia,* ada beberapa keunggulan dari generasi milenial, yaitu ingin serba cepat, mudah berpindah pekerjaan dalam waktu singkat, kreatif, dinamis, melek teknologi, dekat dengan media sosial, dan sebagainya.

Dalam hal perilaku bermedia social, generasi millennial kampus lebih terbuka dengan isu-isu minoritas dan bahkan ikut memperjuangkan. Sejalan dengan penyataan sebelumnya, hasil riset yang dilakukan tahun 2013 oleh *The Intelligence Group* (lembaga pemerhati perilaku konsumen yang berbasis di Los Angeles, Amerika Serikat) menyatakan dua per tiga generasi milenial percaya bahwa kini perkara gender makin buram dan tak berlaku lagi sebagaimana generasi terdahulu memandang serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam survei itu dituliskan bahwa "daripada mengikuti peran gender secara tradisi, kaum muda menafsirkan makna gender menurut pemahaman pribadi mereka masing-masing." Ruang kehidupan yang dahulu memiliki garis tegas kini makin netral gender. Satu hal yang pasti, kini gender tak lagi dipandang sebagai sesuatu yang berat sebelah. Selain berubah menjadi ekspresi diri yang pantas untuk dihormati, gender bukan lagi dipandang sebagai tembok penghalang bagi seseorang untuk mencapai suatu tujuan dalam hidup, utamanya karier. Apalagi dimasa pandemic ini, para milllenial kampus memutar otak untuk memenuhi kebutuhan akademik dan sehari-harinya melalui berwirausaha, bersaing dalam hal usaha dan melakukan berbagai manuver kegiatan yang dapat menghasilkan materi.

Seperti dijelaskan sebelumnya bahwa generasi milenial kampus lahir dan tumbuh besar dalam kuatnya

arus perkembangan teknologi. Sikap dan perilaku mereka banyak dipengaruhi oleh *gadget* dan internet. Mereka cenderung lebih mementingkan penggunaan teknologi, selera musik, dan gaya hidup. Pilihan-pilihan yang mereka ambil lebih banyak didasarkan pada informasi dari internet, terutama media sosial. Bukan tanpa alasan fenomena generasi millennial kampus memiliki angka kesakitan yang cukup tinggi. Fakta berbicara, angka kesakitan generasi milenial lebih banyak dipengaruhi oleh konsumsi makanan tidak sehat (junk food) sebagai pilihan gaya hidup ternyata semakin mudah ditemui. Selain itu, kurangnya olahraga, stres berkepanjangan dan konsumsi rokok serta alkohol yang berlebihan juga ikut memengaruhi angka kesakitan generasi milenial. Meski begitu, millennial kampus punya cara yang lebih baik menghadapi stress dan penyakit lainnya. Mereka mempunyai sikap ingin tahu yang lebih tinggi. Ketika mengalami gejala sakit tertentu, generasi milenial biasanya akan mencari tahu informasi pertama kali melalui internet sebelum pergi berkonsultasi ke tenaga kesehatan. Dengan kemudahan teknologi yang ada, generasi milenial juga memanfaatkan konsultasi ke tenaga kesehatan lewat platform- platform kesehatan *online*. Begitu pula untuk kondisi pengobatan pertama, pencegahan maupun pengaturan pola hidup sehat. Maka, tidak mengherankan jika generasi milenial lebih sehat dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya (Majalah Mediakom Kemenkes RI, Edisi 86 Bulan September 2017). Milenial kampus sedikit banyaknya terpengaruh dari iklan di media cetak maupun televisi,

tetapi juga dari *influencer* di sosial media seperti artis Instagram (*selebgram*), *youtuber*, *vlogger* maupun *influencer-influencer* di *platform online* lain yang seringkali tidak terfilter.

Perkembangan teknologi telah mengubah cara pandang dan pola sikap milenial kampus, Beberapa dekade lalu, mungkin kita yang lebih dekat dengan generasi millennial belum mendengar istilah *facebook,re-tweet, trending topic, influencer, smartphone*, dan *online shop*, berkat perkembangan situasi dan teknologi, istilah-istilah ini sudah akrab di kehidupan kita sehari-hari. Mayoritas alasan generasi milenial dalam mengakses internet adalah untuk mengakses media sosial, termasuk didalamnya adalah *Instagram, Facebook, twitter, whatsapp* dan berbagai *platform* sosial media lainnya. Namun media sosial di sini belum dapat disimpulkan apakah sesuatu yang baik ataupun buruk, karena media sosial sekarang dapat berisikan informasi yang berguna maupun sebaliknya. Hal ini berganung pada kebijakan dari pengguna. Bimbingan yang baik bagi generasi milenial yang notabene adalah generasi muda sangatlah dibutuhkan dalam memfilter informasi yang ada pada media sosial. Dengan bimbingan dan literasi yang tepat, media sosial secara khusus dan internet secara umum akan mampu memberikan pengaruh kuat untuk menjadikan para generasi millenal kampus mengembangkan potensi dirinya dan berkontribusi pada masyarakat luas.

New normal life : antara satire mewah dan tatanan yang berubah

Ketika memasuki *new normal life*, yang kemudian muncul dalam benak milenial kampus adalah sesuatu yang berkebalikan dari filosofi kehidupan normal. Wajar mengingat karakteristik mereka yang *out of the box*, generasi ini kemudian lebih terfokus pada kreasi makna *normal life*. Selentingan-selentingan kata, meme dan bentuk kode audiovisual diruang maya akhirnya menjadi pilihan dalam mengungkapkan pendapat. Kebanyakan dari mereka menganggap *new normal life* sebagai bentuk lain dari *new (ab)normal life* yang harus dicarikan formula baru versi mereka sendiri. Karena sifat dasar mereka yang kritis di media social, pemaknaan bagaimana untuk berdamai dengan keadaan seperti yang dicetuskan pemerintah hanya dianggap sebagai narasi tanpa aktualisasi. Cara pandang mereka adalah apa yang ada dibalik narasi itu? Sehingga mereka lebih sibuk mencari cara untuk menghadapi kemungkinan lain dari *new normal life*. Mereka akan lebih menghargai kekuatan jaringan informasi di dunia maya sehingga dapat diterapkan konsep yang sesuai untuk lingkungan akademik kampus daripada resiko apa yang mungkin ditimbulkan jika mereka abai. Tentu, tatanan kehidupan kampus harus berubah mengikuti jaringan informasi yang mereka dapat di dunia maya.

Konsep tatap muka yang selama ini dilakukan baik dalam hal pelayanan akademik maupun proses pembelajaran dituntut mengikuti pola *daring* atau *interface*. Hal ini semata dilakukan bukan karena seruan *new normal life*, tetapi lebih kepada penerimaan millennial kampus dalam mengikuti trend bersosial media yang cenderung reaktif dan pola pikir *out of the box* yang menganggap masa pandemic covid 19 ini adalah satir megah untuk mereka jawab tantangannya. Sementara pola *new normal life* di dunia nyata terus berubah, di ruang maya terjadi perdebatan sengit antara millennial kampus. Sebagian menganggap situasi pandemic harus dihadapi dengan tenang dan terus berkarya, sebagian lain terus mengusahakan tatanan yang baru. Ada semacam interkoneksi antara ruang maya dan ruang nyata. Bagi millennial kampus yang terbiasa dengan situasi penggunaan teknologi, mereka antusias mengerjakan berbagai hal lewat online dan memanfaatkan semaksimal mungkin koneksi dunia maya. Akan tetapi, kemudian muncul masalah baru ketika ada hal-hal yang sangat sulit dilakukan hanya sebatas melalui runag maya. Perlahan demi perlahan muncul rasa rindu kembali ke keadaan sebelumnya dimana rasa percaya, keadilan dan kebenaran hanya dapat ditemui di dunia nyata. Misalnya saja untuk penilaian mahasiswa dan dosen dalam hal proses belajar mengajar dan akhlak perilaku selama perkuliahan berlangsung.

Dekat dengan dunia maya, memiliki pengetahuan tinggi dalam menggunakan platform dan perangkat mobile, ternyata melahirkan titik lemah bagi para generasi internet/milenial. Titik lemah tersebut berdampak buruk terhadap keamanan generasi millennial di dunia maya. Salah satunya ancaman siber yang siap menerkam para pengguna. Norton Cyber Security mengeluarkan

Insight Report November 2016. Melibatkan tiga negara Asia Tenggara, di antaranya Malaysia, Singapura, dan Indonesia. Penelitian berlangsung pada 14 September sampai 6 Oktober 2016. Sampel di Indonesia melibatkan lebih dari seribu pengguna berusia 18 tahun ke atas yang dipilih secara random. Pada hasil penelitian ini, generasi millennial secara mengejutkan menunjukkan kebiasaan keamanan daring yang mengendur.

Dalam kasus millennial kampus menghadapi pandemi korona ini adalah dengan mengubah kebiasaan dari konsumen pesan dan informasi menjadi produser dan distributor melalui peran serta menjadi khalayak media. Apa itu khalayak media? Secara sederhana khalayak media kemudian dijelaskan oleh Hiebert dan Reuss (1985) sebagai individu yang memilih produk media berdasarkan seleksi kesadaran, tersebar di berbagai wilayah, heterogen, cenderung anonim, dan dipisahkan oleh posisi receiver-sender. Menjadi catatan penting di sini bahwa khalayak media kemudian tidak sekadar berhenti pada karakter yang telah disebutkan. Beragam isu muncul sebagai diskursus menarik dan selanjutnya menjadi peluang bagi akademisi maupun peneliti yang tertarik mengkaji khalayak media. Khalayak kemudian memiliki ideologi begitupun media. Keduanya kemudian bertarung untuk "memperebutkan" posisi ideologi di khalayak media. Realitas ini menjadi menarik karena selama ini khalayak dianggap sebagai konsumen dan media adalah produsen dari ideologi itu sendiri. Dari ideologi itulah kita bisa melihat praktik-praktik khalayak media, sebagaimana dijelaskan lebih

detail dalam buku ini. Konstruksi identitas, khalayak sebagai individu dan sebagai komunitas, budaya yang ada dan berlaku di antara khalayak media, sampai pada perkembangan teknologi baru yang memunculkan redefenisi terhadap khalayak atau pengguna (*users*) itu sendiri. Media kini bahkan tidak bisa dikatakan sebagai satu-satunya produsen konten. Kehadiran internet terutama media sosial memberikan peluang yang luar biasa terhadap aktivitas khalayak media.

Dunia maya memang penuh dengan subjektifitas, kita merasa dekat hanya karena saling bertegur sapa lewat pesan singkat dan pengisian absen secara berkala lewat ruang maya. Boleh jadi saat itu, warganet sedang tidak bermaksud mengikuti perkuliahan dan bahkan hanya sekedar menunjukkan eksistensi dirinya kemudian raga mereka entah di mana. Bias kebenaran, rasa percaya dan keadilan telah terdistorsi menjadi informasi-informasi yang berbaur dengan informasi hoax dan penuh manipulasi. Keadaan ini membutuhkan koreksi dan koneksi langsung ke ruang nyata/fisik. Jika hal ini terus berlanjut, tatanan millennial kampus/perguruan tinggi di era pandemic covid-19 menjadi tidak terkendali, terus berganti tanpa ada solusi. Krisis identitas dan kepercayaan terniscayakan. Maka memang perlu sebuah konsep yang mengakumulasi kebutuhan ruang maya dan ruang nyata.

Konsep Academic Information Society

Komunikasi komputer (e-mail, komunikasi data dan teks, pertukaran informasi online, dll.) Saat ini menginspirasi sebagian besar spekulasi tentang

pembentukan masyarakat baru (Negroponte, 1995; Gates, 1995; Dertouzos, 1997). Pertumbuhan Internet yang cepat khususnya, dengan kapasitasnya untuk secara simultan mempromosikan keberhasilan ekonomi, pendidikan dan proses demokrasi, telah memicu banyak perdebatan. Media secara teratur menampilkan informasi tentang kedatangan 'jalan raya super' tempat masyarakat ruang nyata dan ruang maya harus mahir mengemudi dan siapa pun yang melewati jalan raya ini menghadapi kehancuran jika tak dapat mengendalikan kendaraannya (Angell, 1995).

Generasi milenial kampus tumbuh di era teknologi yang telah menyentuh tiap sudut kehidupan dan memang sudah seharusnya dapat menjawab setiap kebutuhan dan gaya hidup generasi milenial yang semakin menantang dan lebih dinamis. Generasi milenial kampus telah terbukti memiliki angka yang paling tinggi dalam hal pemanfaatan teknologi baru. Hal ini semakin menegaskan bahwa memang generasi milenial lebih responsif terhadap teknologi baru dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya. Disparitas pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi tersebut dikenal dengan istilah "Digital Divide". Hal ini menyebebabkan kesenjangan sosial dan ekonomi sehingga terjadi perbedaan pola penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Penggunaan internet menajdi sesuatu yang baru di tangan millennial. Perubahan ke arah kemajuan telah membuat jangkauan internet menjadi lebih variatif sehingga Levinson (2009) menyebutnya sebagai *"new new media"* atau media yang lebih baru daripada media baru. Media ini bukan hanya alat bagi kemudahan penyebaran informasi melainkan juga menjadi alat bagi media sosial yang memiliki tujuan untuk menyampaikan redaksi dan isi media dan menyediakan kemudahan interaksi antara pembaca dan penulis. Beberapa tahun terakhir, media sosial dapat dikategorikan pada satu platform yaitu jaringan sosial. Kadangkala, definisi media sosial dan jaringan sosial sering digunakan secara sinonim. Diawali dengan beberapa situs pelopor seperti Friendster, myspace, dan facebook, di tahun 2008, kini jaringan sosial menjadi populer di seluruh dunia sebagai tempat untuk golongan atau kaum yang memiliki kesamaan keinginan dan minat untuk saling berinteraksi dan bertindak. Jaringan sosial sendiri menjadi alat sosial untuk membangun hubungan dengan hampir 90% teman dan sahabat yang berada dimanapun mereka berada.

Generasi millennial kampus selanjutnya membutuhkan formula baru dalam mengahadpi situasi pandemic ini. Untuk konsep perguruan tinggi, ada istilah terobosan baru yang disebut dengan academic information society. Konsep ini menggabungkan fenomena masyarakat informasi atau yag lebih sering dikenal dengan istilah khalayak informasi dengan konsep akademik di perguruan tinggi yang telah beradaptasi dengan masa pandemic. Oleh karena itu, tidak berlebihan apabila Kim Christian Schroder (2016) mengatakan bahwa mendefinisikan khalayak secara teoritis menjadi pekerjaan yang cukup berat apabila diaplikasikan.

Dalam kasus millennial kampus, pola penggunaan media sosial bagi dirinya serta memiliki alasan tertentu dalam pemilihan penggunaan aplikasi di media sosial. Para millennial kampus juga mampu memanfaatkan internet sesuai dengan kebutuhan mereka, juga bagaimana mereka bisa mendapatkan dan menilai informasi yang dibutuhkan serta menggunakan strategi pencarian informasi tersebut. Hal ini dirasa sesuai mengingat waktu penggunaan sosial media bagi para milenial kampus bisa mencapai 5 jam dan bahkan lebih.

Adapun motif mahasiswa selaku warga civitas akademika yang mengikuti siklus maya sumberdaya, manusia dan bencana, mereka mencari informasi adalah untuk mendapatkan informasi seputar akademik, misalnya terkait dengan mengambilan transkrip akademik, informasi beasiswa, absensi mata kuliah, konfirmasi kehadiran dosen, dan seputar kegiatan di kampus. Melalui media sosial, mahasiswa bisa mendapatkan informasi akademik dengan lebih cepat dan bisa langsung ikut berpartisipasi secara aktif sebagai pemberi informasi di media sosial. Media sosial bisa dipertimbangkan sebagai media yang paling efektif dalam menyebarluaskan informasi akademik kepada mahasiswa. Penggunaan media social dan pelayanan akademik yang berbasis platform social media dapat menjadi salah satu referensi bagi para pemangku kepentingan dalam menyampaikan kebijakan yang bersentuhan dengan mahasiswa, karena media sosial sendiri telah menjadi media utama bagi mahasiswa dalam mencari informasi akademik jika dibandingkan dengan media lain seperti website dan bahkan mengalahkan media tatap muka serta berinteraksi langsung dengan admin, pegawai, atau dosen selaku komunikator dalam bidang akademik kampus. kami meyakini bahwa media sosial mengambil peran penting dalam kehidupan akademik mereka dikarenakan kemudahan akses informasi yang didapat, dan fleksibilitas media sosial sebagai media penyebar informasi yang memungkinkan mahasiswa berperan dalam proses penyampaian informasi akademik, baik sebagai sumber pesan, penerima pesan, atau sebagai komentator yang membuat grup tersebut menjadi lebih menarik untuk diakses bagi kalangan mahasiswa. Selain itu hal ini memperkuat argumen dalam teori *computer mediated communication* (CMC) yang menyatakan bahwa saat ini dalam proses komunikasi, telah terjadi peleburan antara komunikasi menggunakan alat komputer, perantara dan langsung.

Daftar Pustaka

Christian Schroder,Kim, 2016, Media Cultures: Reappraising Transnational Media, New York : Routledge

Arik Levinson Technology, International Trade, and Pollution from U.S. Manufacturing NBER Working Paper No. 13616 Issued in November 2007 NBER Program(s):Environment and Energy Economics, Industrial Organization, International Trade and Investment

Hasan, A. M. (2017, April 21). Ketimpangan Gender dan Kendali Perempuan Milenial. Dipetik September 9, 2018, dari tirto.id: https://tirto.

Koran Sindo. (2018, Januari 18). Generasi Milenial dan Pudarnya Nasionalisme Pangan. Dipetik September 12, 2018, dari Sindonews.com: https://nasional.sindonews.com/read/1274556/18/generasimilenial-dan-pudarnya-nasionalisme-pangan-1516213536/13

Kroski E., 2008. "On the move with the mobile Web: Libraries and mobile technologies," Library Technology Reports, volume 44, number5 (July)

Naafs, Suzanne, dkk. 2012. Generasi Antara : Refleksi tentang Studi Pemuda Indonesia. Jurnal Studi Pemuda

_____. 2017. Ada Apa dengan Milenial? Orientasi Sosial, Ekonomi dan Politik. Jakarta : __(Rilis dan Konferensi Pers "Survei Nasional CSIS 2017")

National Chamber Foundation (NCF) , 2012,"The Millennial Generation Research Review",

Papp R. & Matulich E, 2011, "Negotiating the deal: using technology to reach the Millennials", Journal of Behavioral Studies in Business, Dec 2011, volume 4

Pew Research center, 2018, http://www.pewresearch.org/fact-tank/2018/05/02/millennials-stand-out-for-their-technology-use-butolder- generations-also-embrace-digital-life/

Purwandi l. dkk, 2016, "Indonesia 2020: The Urban Middle Class Millenials", Alvara Research Center

Purwandi l. dkk, 2017," Milenial Nusantara", PT Gramedia Pustaka Utama

Puteri, Eka Nanda. 2015. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tinggi Rendahnya

Angka Morbiditas dan Mortalitas di Indonesia. Banjarmasin : Universitas Lambung Mangkurat.

Ratnaningsih, I. Z., & Prasetyo, A. R. (2017). Work-Life Balance pada Generasi Y. Dalam Asosiasi Psikologi Industri dan Organisasi, Prosiding Temu Ilmiah Nasional APIO 2017 (hal. 208-216). Jakarta: Himpunan Psikologi Indonesia.

Ristekdikti. "Mengoptimalkan Bonus Demografi". 31 Agustus 2017. Diakses pada, 8 November 2017. https://www.ristekdikti.go.id/mengoptimalkan-bonus-demografi/

Sebastian, Yoris. 2016." Generasi Langgas Millenials Indonesia" Jakarta: Gagas Media

Sezin, Baysal. Dkk, 2014, "Working With Generations X And Y In Generation Z

Period: Management Of Different Generations In Business Life", Mediterranean Journal of Social Sciences MCSER Publishing, Rome-Italy

Surya Putra, Y "Teori Perbedaan Generasi" The Council of Economic Advisers. (2014). 15 Economic Facts about Millennials. Washington D.C: The Council of Economic Advisers.

https://www.kominfo.go.id/content/detail/8566/mengenal-generasi-millennial/0/sorotan_media

https://amp.tirto.id/kompromi-pernikahan-ala-generasi-milenial-bGz4
http://goukm.id/peluang-bonus-demografi/
http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4555370.stm
https://journal.sociolla.com/lifestyle/generasi-millennial-cenderungmenunda-pernikahan/amp/
https://kompas.id/baca/gaya-hidup/2018/02/25/kesehatan-mental-generasimilenial-rentan-akibat-medsos/
https://lifestyle.kompas.com/read/2018/08/23/073100420/bahayaglorifikasi-generasi-milenial

Tantangan dan Upaya Adaptasi Kuliah Daring

Abdul Rosyid

Satu bulan yang lalu, saya sempat menulis di salah satu media online tentang dampak pandemi, di antara banyak dampak yang paling banyak disorot adalah ekonomi. Kali ini penulis mencoba mengurai dampak pandemi dari sisi pendidikan di mana banyak lembaga pendidikan menutup seluruh kegiatan akademik. Baik Lembaga Pendidikan di bawah koordinasi Kemendikbud maupun Kemenag, keduanya sama-sama mengeluarkan surat edaran terkait penyelenggaraan kuliah secara daring. Hal itu dilakukan agar upaya pencegahan penyebaran Covid-19 dapat dilakukan dan perkuliahan bisa tetap berjalan.

Kebijakan *physical distancing* harus diterapkan dalam rangka meminimalisir persebaran Covid-19. Kebijakan ini dipilih untuk memperlambat laju persebaran Covid-19 di tengah masyarakat yang hingga saat ini belum menunjukkan tanda akan melandai. Kampus, di mana setiap hari terjadi interaksi antara dosen dan mahasiswa dapat menjadi sarana penyebaran Covid-19. Guna melindungi setiap insan dari paparan Covid-19, berbagai wilayah di Indonesia menetapkan kebijakan belajar dari rumah. Salah satu sasaran dari kebijakan tersebut adalah seluruh jenjang pendidikan baik sekolah maupun perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta. Kebijakan belajar di rumah dilaksanakan dengan tetap melibatkan

dosen dan mahasiswa melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), tentu dengan cara ini kegiatan belajar mengajar tetap bisa dilaksanakan meskipun fakta dilapangan banyak problem dan tantangan yang harus dihadapi.

Covid-19 menjadi *gen* baru dalam masyarakat global, banyak *habit* yang tidak biasa dilakukan. Memakai masker, kuliah daring, ngaji virtual, membiasakan pola hidup sehat seperti mencuci tangan, meningkatkan imunitas dan lain sebagainya. Semuanya terasa baru, meskipun pola hidup tersebut seharusnya tetap dilakukan meski tanpa adanya Covid-19. Inilah era *new normal*, sebuah pola hidup yang tidak biasa dilakukan menjadi sesuatu yang harus dibiasakan. Dalam menyesuaikan *new normal* tentu semuanya tidak bisa kita lakukan 100%, ada proses dialektikanya, ada konflik sosialnya, ada banyak hal yang harus dilalui oleh masyarakat. Tentu ini sebagai proses manusia di dalam menghadapi situasi yang baru.

Dunia pendidikan juga sedang mengalami proses adaptasi dalam menghadapi Covid-19. Kebijakan kuliah daring ternyata mengalami banyak problem. Namun ini adalah konsekuensi ketika manusia mengalami perubahan pola hidup. Ada sebuah problem yang harus dilalui dan diselesaikan. Seorang ekonom asal Amerika, Clayton Magleby Christensen pernah mengatakan akan ada suatu masa perubahan besar terjadi, yaitu era *disruption*, jika orang-orang tidak siap dengan perubahan itu merekalah yang pertama kali akan tersapu oleh arus.

Penulis mengartikan, istilah *new normal* dalam pandangan Clayton adalah *disruption*, yaitu sutau masa yang mengalami kekacauan. Manusia yang tidak siap dengan *disruption* mereka akan tersapu oleh arus, dan terombang-ambing tanpa arah dan tujuan. Itu kenapa Clayton mengatakan bahwa landasan hidup sangat penting karena menjadi modal awal masyarakat sosial. *New normal* dan *disruption* adalah dua istilah yang sama-sama membutuhkan kekuatan baik dogma maupun sains. Kekuatan dogma karena manusia sebagai makluk ciptaan Tuhan, kekuatan sains karena masyarakat dari waktu ke watu semakin rasio/ilmiah.

Problem *new normal* dalam sektor pendidikan menjadi proses dilektika yang menarik untuk ditulis, karena mayoritas masyarakat belum siap dengan perubahan baru, masyarakat belum siap jika badai sewaktu-waktu datang. Essai ini fokus pada problematika kuliah daring yang banyak dialami oleh dosen dan mahasiswa. Seberapa siapkah mereka dalam menjalani aktifitas daringnya, aktif atau pasif, atau hanya tumpukan tugas yang tidak jelas arahnya. Bagi penulis problem ini harus segera di atasi dan diselesaikan agar kapal besar Indonesia tidak terlalu banyak menampung manusia-manusia pasif yang berserah diri tanpa solusi.

Problem Baru Kuliah Daring

Persebaran Covid-19 yang semakin massif di berbagai negara di dunia dengan jumlah positif kian meninggi, memaksa semua orang untuk melihat kenyataan bahwa Covid-19 merupakan jenis virus yang berbahaya. Oleh karena itu, dalam rangka mengantisipasi persebaran Covid-19 kita harus merubah pola hidup, terutama dalam

bidang kesehatan. Kita bisa melihat bagaimana perubahan-perubahan di bidang ilmu kesehatan, teknologi, ekonomi, politik hingga pendidikan di tengah wabah pandemi. Perubahan itu mengharuskan setiap individu untuk bersiap diri, merespon dengan sikap dan tindakan sekaligus selalu belajar hal-hal baru. Ada banyak tantangan yang akan dihadapi baik selama pandemi berlangsung maupun setelah pandemi. Di tengah Covid-19 berlangsung, semua aktivitas yang biasa kita lakukan tiba-tiba berubah drastis. Belajar-mengajar yang biasa dilakukan secara *face to face* tiba-tiba harus berhenti total, agar perkuliahan tetap berjalan dengan normal maka harus memanfaatkan teknologi yang ada.

Tetapi, pemanfaatan teknologi ini tidak semua orang bisa manfaatkan dengan baik, masih banyak terjadi ketimpangan baik dari sisi SDM maupun ekonomi. Dari sisi SDM banyak dosen dan mahasiswa yang tidak terbiasa menggunakan teknologi *e-learning, zoom, google meet* dan sejenisnya untuk kegeiatan belajar mengajar. Sementara dari sisi ekonomi, tidak semua mahasiswa berasal dari kalangan yang mampu, banyak di antara mahasiwa yang mengeluh kouta internet. Dalam pemanfaata teknologi tersebut tentu harus didukung dengan kouta internet yang kuat. Sebagai dosen di salah satu perguruan tinggi negeri, penulis mendapat banyak keluhan dari beberapa mahasiswa. Mayoritas mahasiswa mengeluhkan akses kouta internet yang mahal mengingat kuliah daring harus mereka ikuti.

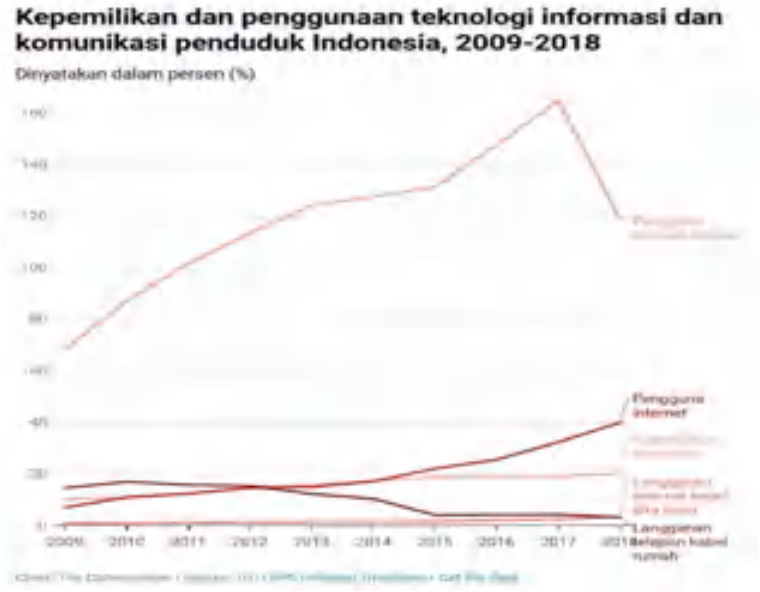
Pemberlakuan kebijakan *physical distancing* ini menjadi dasar pelaksanaan kuliah daring, tentu dengan pemanfaatan teknologi informasi yang tersedia, tetapi problemnya adalah tidak jarang membuat dosen dan mahasiswa gugup karena tidak biasa memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran teknologi informasi memang sudah diberlakukan di berbagai perguruan tinggi luar negeri. Namun, pembelajaran daring yang berlangsung sebagai kejutan dari pandemi Covid-19, membuat kaget dunia Pendidikan Indonesia.

Problem dan tantangan baru yang harus dihadapi dalam kuliah daring di era *new normal* kali ini: (1) *digital gab* atau internet yang tidak merata, (2) keterbatasan SDM dosen dan mahasiswa dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran, (3) krisis ekonomi, (4) dosen dan mahasiswa yang belum terintegrasi dalam kuliah daring. Empat tantangan nyata di atas yang akan menjadi fokus penulis dalam artikel ini.

Digital Gab

Persebaran Covid-19 di Indonesia ternyata juga terus meningkat, Covid-19 mengubah segalanya, aktifitas belajar-mengajar yang biasa kita lakukan dengan tatap muka, tiba-tiba harus kita lakukan dengan daring. Tidak semua dosen ataupun mahasiswa terbiasa melakukan aktifitas seperti ini, terutama di Indonesia. Pemanfaatan *e-learning* dan sejenisnya di negeri kita masih sangat rendah, ada banyak alasan kenapa masih minim pemanfaatannya.

Digital gab dan akses internet adalah salah satu alasan utama pemanfaatan *e-learning* dan sejenisnya masih sangat minim. Indonesia salah satu negara dengan jumlah penduduk tertinggi di dunia dengan letak geografis yang terdiri dari gugusan pulau-pulau menjadi tantangan tersendiri. Di era seperti ini, teknologi bagian dari kebutuhan primer di mana masyarakat sangat membutuhkan. Belanja dari rumah, melakukan transaksi dari manapun, serta *meeting online* bisa dilakukan kapan dan di mana saja. Akan tetapi, perlu kita ingat bahwa negara kita adalah negara besar yang tersebar diseluruh penjuru Nusantara. Tidak semua anak bangsa kita mampu memanfaatkannya. Ketimpangan ekses internet saat ini masih terjadi.



Walaupun hampir semua operator telepon selular di Indonesia memang sudah menawarkan sambungan 4G LTE, tapi kualitas sambungan yang tidak selalu stabil masih menjadi kendala besar. Data International Telecommunication Union (ITU) dan Biro Pusat Statistik (BPS) menggambarkan kurang dari 40% penduduk Indonesia yang menjadi pengguna internet. Hanya 3% yang secara regular mendapatkan akses internet pita lebar yang cepat karena ini menjadi elemen penting dalam kuliah daring mengingat metode pembelajaran menggunakan audio-visual yang membutuhkan kapasitas sambungan besar (theconversation.com).

Kuliah daring tidak bisa kita lakukan dengan maksimal, karena ketimpangan tekonologi dan akses internet masih terjadi. Banyak di daerah-daerah pelosok nusantara yang belum bisa mengakses teknologi dengan baik. Covid-19 menjadi tantangan baru, kita secara bersama-sama bahu membahu untuk memperbaiki ini semua. Ketimpangan infrastruktur digital antara kota besar dan daerah harus dijembatani dengan kebijakan teknologi afirmasi untuk daerah yang kekurangan. Akses internet harus diperluas dan kapasitas *bandwithnya* juga harus ditingkatkan. Peresmian infrastruktur komunikasi Palapa Ring di akhir tahun 2019 lalu oleh Presiden Joko Widodo memberikan sedikit nafas yang ada di pelosok Nusantara, serta menjadi tulang punggung infrastruktur digital dari Sabang hingga Maraukei. Tapi, jangkauan akses harus diperluas agar sebanyak mungkin lembaga pendidikan merasakan manfaatnya.

Keterampilan Digital: Problem SDM Mahasiswa dan Dosen

Negeri kita tidak hanya mengalami ketimpangan teknologi dan akses internet, tetapi juga ketimpangan SDM. Antar lembaga perguruan tinggi tentu memiliki SDM yang berbeda. Semakin unggul SDM yang dimiliki maka semakin maju perguruan tingginya, begitulah kira-kira kesimpulan awal penulis. Itu kenapa Mendikbud membuat sistem zonasi dalam memilih sekolah, agar ketimpangan antar lembaga pendidikan tidak terlalu tinggi. Tetapi ini belum berlaku untuk kampus dan perguruan tinggi. Di tempat penulis mengajar misalnya, rata-rata mahasiswanya adalah menengah ke bawah. Sangat jarang sekali ditemukan mahasiswa dengan kemampuan ekonomi yang memadai. Bahkan terkadang menjadi tempat pelarian ketika mereka tidak diterima di kampus-kampus favorit di Indonesia.

Teknologi menjadi tawaran strategis yang dapat digunakan untuk beradaptasi dengan kebiasaan baru. Keterbatasan SDM menjadi salah satu kendala tidak maksimalnya kuliah daring. Penggunaan teknologi pendidikan khususnya aplikasi untuk *conference* atau kuliah daring tidak bisa sembarangan, ada ilmu khusus agar pemanfaatan aplikasi dapat memberi jembatan dalam kuliah daring. Dosen dituntut untuk lebih *up to date* dalam pemanfaatan teknologi, agar tidak hanya memberikan tugas-tugas yang menumpuk untuk mahasiswanya. Teknologi pendidikan didesain agar kuliah daring lebih efektif dan maksimal. Jangan sampai dosen ataupun mahasiswa dalam menjalani kuliah daring mengalami kegagapan teknologi. Memang ini bagian dari masalah teknis dari sekian problem kuliah daring, namun pengoperasian komputer atau *smartphone*, kecukupan kouta, sampai pengoperasian aplikasi harus dibiasakan.

Ada beberapa prinsip yang harus menjadi acuan dosen dalam pemanfaatan teknologi, salah satunya adalah dosen harus mampu menghadirkan suasana baru yang belum menjadi *habit* setiap mahasiswa, memberikan ruang gerak mahasiswa untuk bereksplorasi, memudahkan interaksi dan kolaborasi antara mahasiswa dan dosen, serta menyediakan layanan secara individu tanpa henti. Tetapi sayangnya tidak banyak dosen yang mampu menerapkan prinsip ini, para dosen hanya memberi tugas sebagai pengganti kuliah, yang pada akhirnya *output* mata kuliah menjadi tidak jelas karena penyampaian materi yang tidak maksimal.

Prinsip selanjutnya adalah dosen harus mampu mengontrol setiap mahasiswa agar aktif di dalam perkuliahan, yang menjadi kekawatiran penulis adalah ketika mahasiswa tersebut hanya mengisi absen sebagai formalitas kehadiran semata, karena era virtual seperti sekarang memang banyak kasus yang terjadi, mahasiswa hanya memanfaatkan momen untuk mendapatkan nilai semata, tanpa melalui proses materi, itu kenapa penulis menekankan sikap kesadaran, integritas dan tanggungjawab. Semua lini harus bahu membahu membangun kesadaran dan integritas secara bersama-sama. Kampus di mana mahasiswa tidak hanya

membangun kekuatan akademik semata, tetapi juga tempat dalam membangun kualitas integritas bersama.

Keterbatasan SDM antara dosen dan mahasiswa tentu menjadi catatan penting bagi perguruan tinggi. Ketertinggalan semacam ini harus menjadi evaluasi baik pemerintah maupun lembaga perguruan tinggi ke depan. Dunia begitu cepat berubah, karena setiap detik dan menit pasti akan melahirkan suatu yang baru, dan kita sebagai pendidik harus mampu mengikuti gerak perubahan itu. Jika kita tidak mampu, maka kita akan redup dengan sendirinya, dan ketertinggalan adalah konsekuensi logis yang harus kita tanggung. Ingat, selama ruang dan waktu masih bisa kita nikmati, perubahan itu pasti terus akan terjadi. Oleh karena itu, rekomendasi penulis pola pembelajaran daring harus menjadi bagian dari sistem edukasi, meskipun Covid-19 memaksa kita untuk melakukan itu. Membiasakan kuliah daring sudah dilakukan di banyak perguruan tinggi luar negeri. Ke depan, kebijakan perubahan sistem kuliah harus dilakukan, satu, dua ataupun tiga pertemuan perlu diterapkan secara daring.

Dosen harus mampu menyesuaikan diri, bahkan perlu menjadi *agen of change* dari rupa pendidikan di negeri ini. Keaktifan dan keterampilan dosen perlu didorong kembali agar inovasi-inovasi dalam sektor pendidikan lahir kembali. Sangat tidak elok jika dosen hanya melakukan aktifitas belajar mengajar tetapi kemampuan ilmunya tidak *up to date*. *Upgrade of knowledge* sebagai pengajar sangat diperlukan dalam rangka meningkatkan kapasitas akademik, sehingga ketertinggalan SDM tidak muncul kembali. Tentu juga sebagai mahasiswa, pewaris tahta untuk masa depan negara harus lebih aktif dalam rangka *ngangsu kaweruh.* Menjadi mahasiswa tidak elok jika hanya sebatas kupu-kupu (kuliah-pulang). Justru menjadi mahasiswa adalah kesempatan emas untuk mengasah kecerdasan baik akademik maupun emosional, karena kampus adalah pusatnya pengetahuan, sehingga dengan begitu kesenjangan SDM dapat diatasi bersama.

Krisis Ekonomi

Point ke tiga ini menjadi perbincangan masyarakat dunia yang paling menarik, krisis ekonomi akibat Covid-19 menjadi bagian terpenting dalam essai ini. Di tengah kuliah daring memang ada sisi positif dan negatifnya. Positifnya kuliah menjadi lebih efesien tanpa harus datang ke kampus, sementara sisi negatifnya adalah banyak kouta internet yang harus dibeli. Tantangan terbesar kami selaku dosen adalah memberi pengertian ketika mahasiswa harus izin untuk tidak mengikuti kuliah daring karena keterbatasan kouta internet. Bukankah banyak fasilitas internet gratis yang bisa dimanfaatkan di tempat-tempat umum?, sekali lagi, ini pandemi bro, tidak keluar rumah adalah salah satu cara untuk menghentikan persebaran Covid-19. Kenapa juga tidak pasang jaringan *wifi* di rumah misalnya, beli kouta internet saja tidak kuat apalagi pasang jaringan *wifi* di rumah, *mikir dong*. Dilematis memang, tetapi sekali lagi kuliah daring adalah solusi tepat agar perkuliahan tetap berjalan, terlepas ada sisi positif dan negatifnya.

Penulis mencatat paling tidak ada tiga dimensi krisis ekonomi global di tengah pandemi, pertama Covid-19 itu sendiri, kedua kebijakan sosial-politik, ketiga efek Covid-19 yang tidak hanya menelan krisis ekonomi. Covid-19 memang membawa dampak yang cukup kompleks, salah satunya adalah krisis ekonomi global. Banyak negara-negara di dunia yang kolaps akibat pandemi. Amerika misalnya, sebagai negara yang super power ternyata mereka cukup kewalahan dalam memerangi Covid-19. Sampai tulisan ini dibuat, Amerika menjadi salah satu negara dengan jumlah kasus Covid-19 tertinggi di dunia, termasuk korban yang meninggal. Akibatnya laju ekonomi mereka merosot, dan krisis ekonomi menjadi fakta global. Dampak Covid-19 kepada ekonomi global memang luar biasa.

Pada triwulan pertama 2020, pertumbuhan ekonomi di sejumlah negara tumbuh negative, Uni Eropa misalnya tumbuh di angka -2,7%, Hongkong -8,9%, Singapura -2,2%, dan pusatnya Covid-19 yaitu China mengalami penurunan sampai -6,8%. Sementara itu, beberapa Negara yang masih mengalami pertumbuhan positif namun menurun jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya (2019) yaitu Amerika Serikat dari 2,3% turun menjadi 0,3%, Korea Selatan dari 2,3% menjadi 1,3%, Vietnam dari 6,8% menjadi 3,8%, Indoneia dari 4,97% menjadi 2,97% di tahun 2020 (Kompas.com)

Lalu bagaimana dengan dimensi kebijakan sosial-politik?, pada level ini, kebijakan pemerintah dalam menangani persebaran Covid-19 juga dilematis. Pemerintah sepertinya entah ragu-ragu atau kurang tegas dalam menerapkan kebijakan ini silahkan disimpulkan. Dilematis menjadi konsekuensi yang harus kita sadari bersama, *physical distancing* tidak keluar rumah, misalnya, keijakan ini dinilai salah satu cara untuk mengurangi persebaran covid-19, tapi *actionnya* banyak masyarakat yang tidak mempedulikan kebijakan ini. Sampai tulisan ini ditulis, persebaran Covid-19 terus terjadi, bahkan pasca diberlakukan *new normal* kasus Covid-19 semakin tinggi. Ketegasan adalah cara untuk mensukseskan kebijakan ini. Tetapi banyak masyarakat yang protes atas kebijakan tersebut karena dinilai tidak bisa melakukan aktifitas apapun karena *in come* mereka terganggu.

Selama pandemi berlangsung juga ada banyak kasus yang terjadi di tengah masyarakat. Penolakan jenazah akibat positif Covid-19 misalnya, terjadi di banyak daerah. Terlepas apa yang menjadi landasan rasionalitas masyarakat, perlu digaris bawahi, kasus semacam ini sungguh sangat ironis. Ini bagian dari kegagalan pemerintah dalam mengedukasi masyarakat atas gerakan penghentian persebaran Covid-19. Masyarakat juga tidak mencerna secara jernih atas informasi yang ada, sehingga provokasi-provokasi informasi tidak bisa mereka *filter* dan hanya *follow* atas berita yang ada.

Dimensi selanjutnya adalah Covid *effect*, maksudnya adalah dampak non ekonomi dan sosial politik, meskipun dua dimensi di atas juga bagian dari Covid-19 *effect*. Agama misalnya yang belakangan ramai diperbincangkan

atas dampak kebijakan pemerintah dalam pencegahan Covid-19. Pemerintah tidak begitu memperhatikan *effect* dari kebijakan ini, karena masyarakat menilai tidak *balance* antara mall yang tetap dibuka dan masjid yang harus ditutup. Banyak para pemeluk agama yang protes dengan kebijakan ini, bahkan ada yang harus membuka paksa pintu rumah ibadahnya. Pro-kontra dalam mensikapi kebijakan pemerintah sudah menjadi hal yang wajar di tengah tatanan negara demokrasi. Kesadaran masyarakat secara bersama perlu ditingkatkan dalam rangka menghentikan persebaran Covid-19. Kebijakan pemerintah juga perlu dipatuhi terlepas dari pro dan kontra, karena ini bagian dari *hajat* kita bersama untuk menghentikan persebaran Covid-19.

Tiga dimensi ini saling berkaitan, karena saling memberikan pengaruh. Kuliah daring harus dilakukan dalam rangka untuk menekan laju persebaran Covid-19, efeknya adalah terjadi penurunan nilai transaksi, sehingga laju ekonomi menjadi loyo. Selain itu juga berdampak pada UKT mahasiswa, banyak terjadi demo dimana mana dengan tuntutan penurunan UKT. Di tengah badai Covid-19, apalagi pembelajaran dengan sistem daring, kuliah memang belum begitu maksimal, sehingga mereka menuntut ganti rugi atas kebijakan tersebut. Penulis memaklumi atas tuntutan mahasiswa semacam ini, karena itu adalah hak mereka. Covid-19 memberikan pelajaran yang luar biasa untuk kita semua, oleh karena itu kebijaksanaan dari setiap insan perlu dipupuk dalam rangka menumbuhkan kesadaran kita bersama. Terlalu

lama gaduh dalam urusan kebijakan pemerintah juga tidak akan menemukan titik temu meskipun di sana terjadi banyak perdebatan dan kritik, inilah proses dialektika yang harus kita lewati untuk menyesuaikan diri menuju era new normal.

Integrasi Dosen dan Mahasiswa Dalam Pembelajaran Daring

Integrasi merupakan sebuah sistem yang mengalami pembauran hingga menjadi suatu kesatuan yang utuh (KBBI). Relasi dosen dan mahasiswa sangat dibutuhkan demi kelancaran kuliah daring, karena kerja sama dan saling percaya merupakan bagian dari cara agar integrasi dosen dan mahasiswa dapat terjadi. Dosen sebagai pendidik profesional dan atau ilmuwan yang diangkat oleh lembaga perguruan tinggi dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat harus mampu menyesuaikan diri dalam ruang yang baru. Tentu tanggungjawab dosen harus tetap berjalan meskipun di tengah pandemi.

Sistem kuliah daring memang ada sisi positif dan negatifnya, oleh karena itu dibutuhkan integrasi keduanya dalam ruang yang baru. Partisipasi aktif oleh mahasiswa juga sangat dibutuhkan dalam rangka menumbuhkan semangat akademik. Mahasiswa sebagai masyarakat intelektual tentu memiliki tugas dan tanggung jawab yang tidak ringan. Sebab, idealnya mahasiswa dituntut bukan hanya cerdas secara akademik, tetapi juga cerdas dan kritis

terhadap wacana sosial yang ada. Jika meminjam istilah Ali Syariati mahasiswa sebagai *agent of modernization*, hal ini mahasiswa yang akan mewarisi tahta keilmuan sebagai bentuk regenerasi ke depan, sebagai regenerasi, tentu ia tidak hanya sebatas *copy paste* keilmuan, tetapi harus ada upaya *creating new knowledge* atas perkembangan pengetahuan.

Lalu Bagaimana integrasi mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran daring?, Integrasi dosen dan mahasiswa dalam kuliah daring harus diciptakan, mengingat kuliah ini tidak dalam bentuk *face to face* di mana dosen tidak dapat mengontrol setiap mahasiswa yang hadir. Solusi konkritnya adalah partisipasi aktif dan kesadaran akademik bersama. Penekanan kesadaran akademik bersama karena bagian dari sisi negative kuliah daring, meskipun ada media atau aplikasi yang mampu mengontrol setiap mahasiswa, itupun membutuhkan *cost* yang cukup tinggi, karena jaringan kouta yang tinggi. Sekali lagi perlu penulis tekankan, kita berhadapan dengan mahasiswa yang notabene belum berkemandirian secara ekonomi. Kerjasama akademik mahasiswa dan dosen menjadi *key word* dalam mensukseskan kuliah daring, ini bagian dari *new normal* di mana integritas keduanya sama-sama dipertaruhkan.

Tujuan dari pada integrasi adalah agar materi pembelajaran dan kegiatan perkuliahan tetap berjalan sesuai rencana. Harus diakui bahwa metode pembelajaran kuliah daring memberikan dampak terhadap materi pembelajaran. Adanya kebijakan kuliah daring, capaian mata kuliah juga sedikit terganggu. Materi atau topik yang akan dibahas di setiap pertemuan tidak semua dapat disampaikan secarang daring. Mata kuliah praktikum misalnya yang harus dilakukan di laboratorium. Kecepatan pembahasan materi secara *offline* berbeda dengan kecepatan pembahasan materi secara daring, kemungkinan terdapat beberapa materi yang tidak sempat disampaikan selama periode perkuliahan daring. Plus-minus kuliah daring memang wajar terjadi, hal penting yang perlu diperhatikan adalah bagaimana kuliah daring dapat dimaksimalkan dengan baik. Perkuliahan tetap dapat berjalan selama ada kerja sama dan kedisiplinan antara dosen dan mahasiswa. Bagaimanapun juga, kuliah daring merupakan hal yang harus dilakukan karena merupakan bagian dari kebijakan pemerintah dengan tujuan untuk mengurangi resiko penyebaran Covid-19.

Solusi Daring

Metode kuliah daring memang plus-minus. Minusnya, tidak semua dosen dan mahasiswa memiliki fasilitas yang memadai untuk melakukan kuliah daring. Ketersediaan internet, seperangkat alat seperti *smartphone*, laptop, dan lain sebagainya sangat diperlukan agar kuliah daring dapat berjalan. Selain itu, keterampilan digital juga sangat dibutuhkan, ini juga salah satu *key word* untuk kelancaran kuliah daring. Banyaknya aplikasi untuk kuliah daring harus diimbangi dengan keterampilan digital, tidak semua dosen mampu mengoperasikan aplikasi semacam itu, apalagi bagi dosen yang sudah senior dan malas untuk *update* teknologi.

Ketiga, kekuatan ekonomi, ini bagian dari problem daring, karena untuk akses itu semua (aplikasi daring) dibutuhkan *cost* yang tinggi, meskipun setiap mahasiswa sekarang mayoritas mahasiswa pegang gadget ataupun laptop. Keempat, dibutuhkan integrasi mahasiswa dan dosen dalam keberlangungan kuliah daring, hal ini dalam rangka meminimalisir bagi mahasiswa yang tidak bertanggungjawab karena bagian dari kelemahan sistem. Dibutuhkannya integrasi dosen dan mahasiswa agar terjadi interaksi antara dosen dengan mahasiswa yang kadang terhambat karena mahasiswa merasa enggan untuk mengajukan pertanyaan atau mahasiwa tidak mengerti materi pembelajaran. Kuliah daring baru akan berjalan secara efektif apabila terdapat kerja sama dan partisipasi antara dosen dengan mahasiswa.

Plusnya, kuliah daring dianggap fleksibel. Kita dapat mengikuti perkuliahan dimanapun kita berada, asal ada jaringan yang memadai. Banyak perguruan tinggi di dunia yang sudah menerapkan kuliah daring sebelum adanya Covid-19, karena dengan sistem daring kuliah lebih fleksibel. Selain itu, kuliah daring dianggap lebih efisien, baik mahasiswa ataupun dosen tidak perlu repot-repot datang ke kampus. Cukup melalui *smartphone*, kita bisa mengikuti perkuliahan, webinar, dan lain sebagainya di manapun tempatnya.

Saran bagi lembaga yang menyelenggarakan kuliah daring, pertama ketersediaan alat akses, kekuatan jaringan, ketersediaan SDM, menjadi salah satu kunci untuk keberlangsungan kuliah daring. Bagi lembaga perguruan tinggi yang menyelenggarakan kuliah daring harus memperhatikan ini semua, jangan sampai perguruan tinggi hanya mengeluarkan surat edaran kuliah daring tetapi tidak memperhatikan sarana dan prasarana yang dimiliki. Bagi lembaga yang tidak siap dengan sistem daring, maka tugas numpuk untuk mahasiswanya adalah fakta yang menggejala. Ke depan, lembaga harus siap baik, SDM, sarana maupun prasarana untuk memfasilitasi baik dosen maupun mahasiswa dalam penyelenggaraan kuliah daring. Bagaimanapun ke depan, wacana kuliah daring akan ditetapkan sebagai salah satu sistem pembelajaran di Indonesia, mengingat kemajuan teknologi yang semakin massif.

Daftar Pustaka

https://money.kompas.com Diakses pada tanggal 06 Juli 2020, dengan judul artikel "Perekonomian Indonesia Pasca-Pandemi Covid-19”

https://theconversation.com. Diakses pada tanggal 15 Juni 2020 pukul 09:38 WIB.

KULIAH DARING TASAWUF: MENCETAK SUFI DI MASA PANDEMI

Ach. Shodiqil Hafil

Bahasa kita beragam tetapi Engkaulah
Satu-satunya Yang Maha Indah
Dan masing-masing kita
menuju Sang Maha Indah
Yang Satu itu - Ibnu Arabi

Pendahuluan

Akhir-akhir ini dunia disibukkan dengan adanya virus korona baru yang disebut dengan Covid-19 (*Corona Virus Disease 19*).[1] Covid-19 merupakan varian terbaru dari penyakit menular dan disertai ancaman kompleks bagi kehidupan manusia. Covid-19 muncul di tengah ancaman kesehatan yang lain seperti resistensi antimikroba atau antibiotik serta naiknya angka penyakit tidak menular yang merupakan tantangan yang sangat sulit bagi umat manusia (Khaedir, 2020). Sejak organisasi kesehatan dunia atau WHO (*World Health Organization*) menyatakan Covid-19 sebagai pandemi global pada tanggal 11 Maret 2020 yang lalu[2], banyak aspek yang

[1] Sampai dengan tulisan ini dibuat, secara global masih mengalami penambahan kasus yang dinamis yakni dengan angka kejadian 17.660.523 kasus yang telah terkonfirmasi dan jumlah meninggal sebanyak 680.894 orang (https://www.covid19.go.id/ diakses 10-08-2020).

[2] Lihat "WHO Director-General's opening remarks at the media briefing on COVID-19 - 11 March 2020"

terdampak sehingga memunculkan tantangan baru untuk diatasi oleh seluruh masyarakat dunia.

Salah satu aspek yang terdampak adalah pendidikan. Dalam hal ini kita dituntut untuk beradaptasi dengan cepat agar wabah ini tidak sampai melumpuhkan aspek pendidikan. Di berbagai negara, termasuk Indonesia, ketika sekolah dan perguruan tinggi tidak memungkinkan untuk membuka kelas tatap muka, maka pembelajaran dalam jaringan (*online*) menjadi alternatif yang harus kita terima dengan segala konsekuensinya.[3]

Kegiatan belajar dan mengajar secara daring (*online*) tidak bisa dianggap dapat memberikan kemudahan dalam mentransmisikan informasi akademik pada beberapa situasi dan kondisi. Beragam platform mulai dari diskusi tertulis hingga virtual dimanfaatkan dengan sebaik mungkin oleh pendidik dan peserta didik. Hal tersebut bisa dilakukan dengan menggunakan infrastruktur daring gratis seperti Google Classrom, Edmodo, Quizizz, Zoom Meetings, Google Meet, dan sebagainya.

Dengan demikian pembelajaran daring melatih kemandirian belajar dan meningkatkan perilaku belajar

https://www.who.int/dg/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-19---11-march-2020, diakses 10-08-2020.

[3] Pemerintah melalui Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, saat tulisan ini dibuat, masih memberlakukan konsep pembelajaran jarak jauh di semua jenjang pendidikan. Kecuali bagi masyarakat yang tinggal di zona kuning, pemerintah membolehkan, bukan memaksakan, pembelajaran tatap muka dengan mengikuti protokol kesehatan yang sangat ketat (Republika, 08/08/2020).

observasional dengan membaca, memaknai postingan diskusi, dan mendiskusikan video atau konten pembelajaran. Sehingga nantinya diharapkan peserta didik terbiasa menghimpun dan mengelola informasi terkait tugas yang diberikan tanpa batasan waktu dan tempat karena disesuaikan dengan kenyamanan peserta didik (Herliandry, Nurhasanah, Suban, & Kuswanto, 2020)

Namun begitu, pembelajaran daring ini tidak terlepas dari segala macam persoalan yang melingkupinya. Misalnya keterbatasan akses internet di daerah, keterbatasan ekonomi peserta didik untuk membeli gawai atau kuota internet, keterbatasan wawasan teknologi dan informasi para pendidik dan peserta didik, hingga persoalan apakah beragam platform daring tersebut dapat mengakomodir dan memfasilitasi segala jenis pembelajaran?

Yang terakhir disebut inilah persoalan substantif yang tidak bisa diselesaikan hanya sekedar memberikan insentif finansial dan artifisial. Diperlukan ekstra kreativitas pendidik untuk meracik metode dan bahan pembelajaran dengan sebaik-baiknya, sehingga relevan untuk mencapai indikator keberhasilan pembelajaran.

Untuk mata kuliah Ilmu Tasawuf misalanya, penulis sendiri sebagai salah satu pengampunya harus berpikir keras baigamana caranya memberikan perkuliahan daring yang efektif sehingga mampu mencapai hasil yang diharapkan. Apalagi pembelajaran Ilmu Tasawuf adalah bagian dari pendidikan karakter yang menuntut integrasi

dan interkoneksi antara pemahaman, pembiasaan dan keteladanan.

Untuk memperoleh pemahaman masih bisa, Ilmu Tasawuf masih bisa diajarkan dengan memberikan teori-teori tekstual atau literatur untuk dibaca secara daring. Tapi untuk melakukan pembiasaan dan memberikan keteladanan, tidak cukup dan tidak mudah jika hanya disampaikan melalui kata-kata secara vulgar. Diperlukan formulasi yang ideal agar peserta didik dapat menyerap ilmu teoritisnya dan mengimplementasikannya menjadi pembiasaan yang positif, bahkan mampu memberikan keteladanan yang produktif bagi masyarakat di sekelilingnya.

Apalagi di masa pandemi Covid-19 seperti ini, Ilmu Tasawuf akan sangat dibutuhkan peranannya sebagai bagian dari misi kemanusiaan yang merupakan bagian dari ajaran Islam (Siraj, 2006). Sementara vaksin artifisial-ilmiah untuk menanggulangi Covid-19 ini belum ditemukan, Tasawuf bisa menjadi vaksin esensial-alamiah untuk melahirkan zat-zat senyawa kimia dalam tubuh manusia yang menyebabkan datangnya rasa bahagia, tenang, dan damai. Sehingga mampu meningkatkan imunitas dan membangun pola pikir positif karena iman yang kuat kepada Tuhan.

Terlebih pada kenyataannya manusia dan agama memang tidak bisa dipisahkan, sebab manusia pada dasarnya adalah makhluk spiritual yang secara instingtif selalu ingin bertuhan (al-Akkad, 1970). Selaras dengan itu Jawadi Amuli mendefinisikan manusia sebagai hewan

spiritual, sebab manusia memang pada asasnya memiliki daya spiritual yang mampu menjangkau kesadaran eksistensi tunggal dan menjadi pembeda utama antara manusia dengan hewan yang sesungguhnya (Gama, 2015).

Selain itu dalam ajaran Islam sebenarnya sudah disebutkan bahwa diciptakannya manusia memang hanya untuk beribadah. Sebagaimana firman Allah s.w.t. dalam al-Quran surah al-Dzariyat 51:56, yang artinya: "Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka menyembah-Ku". Berdasarkan firman tersebut dapat dipahami bahwa tugas utama manusia di bumi ini adalah beribadah dan mengabdi kepada Allah s.w.t. seutuhnya. Tugas utama ini kemudian merangsang titik saraf yang disebut dengan *God Spot* sehingga menjadikan manusia memiliki kecenderungan dan keinginan untuk mendekatkan diri kepada Tuhan Sang Pencipta.

Titik ketuhanan (*God Spot*) yang ada dalam lobus temporal inilah modal utama pembelajaran Tasawuf di masa pandemi Covid-19 ini agar tidak hanya sekedar menjadi mata kuliah formalitas belaka. Pun dilaksanakan secara daring, dan hanya 2 SKS saja, pembelajaran Tasawuf ini diharapkan mampu memantik titik ketuhanan yang dapat memberikan energi hidup sehingga membawa perubahan yang positif dalam kehidupan para peserta didik di tengah musim pandemi ini.

Kesalahpahaman tentang Tasawuf

Sebagai sebuah istilah keagamaan yang belum ada pada zaman Rasulullah s.a.w., sangat wajar bila Tasawuf melahirkan banyak kontroversi dari awal

perkembangannya, bahkan hingga saat ini. Adanya perdebatan tersebut merupakan hal yang biasa terjadi dalam dinamika perkembangan sebuah disiplin ilmu. Bahkan tidak sedikit dari kalangan muslim sendiri yang terjebak dalam kesalahpahaman terhadap Tasawuf ini. Hal tersebut bisa disebabkan oleh kurangnya wawasan, sempitnya cara berpikir, atau terkungkung dalam jurang "katanya" yang tidak bisa dipertanggungjawabkan.

Tidak jarang di kalangan mahasiswa S1 ataupun remaja pada umumnya, Tasawuf dianggap sebagai suatu cabang ilmu tentang keislaman yang elit dan sulit untuk dipahami. Tasawuf dianggap sebagai sebuah mistisisme yang hanya boleh dilakukan oleh orang-orang khusus, di tempat khusus, pada waktu khusus, dan dengan metode yang khusus pula. Padahal sejatinya Tasawuf tidak demikian. Tasawuf bukan mistisisme[4] yang absurd dan misterius, bukan pula filsafat yang muskil dan rigid. Tasawuf meraih sasaran yang tidak bisa digapai oleh cara-cara lain seperti filsafat. Bila filsafat berupaya memahami hakikat dari sebuah realitas (termasuk Tuhan) melalui akal, tasawuf menyingkapnya melalui rasa atau *qalb* (Tafsir, 2004).

[4] Akar kata mistisisme adalah mistik. Dalam kata mistik terkandung sesuatu yang misterius, yang tidak bisa dicapai dengan cara-cara biasa atau dengan akal, harus melalui cara yang luar biasa. Menurut Schimmel, *misteri* dan *mistik* berasal dari bahasa Yunani *myein,* artinya "menutup mata." Bila dikaitkan dengan agama, mistik ialah pengetahuan (ajaran atau keyakinan) tentang Tuhan yang diperoleh melalui meditasi atau latihan spiritual, bebas dari ketergantungan pada indera dan rasio (Tafsir, 2004).

Selain itu Tasawuf juga seringkali dianggap *bid'ah dholalah* atau penyimpangan dalam agama yang menyesatkan karena istilah Tasawuf belum dikenal di zaman Nabi Muhammad s.a.w., sehingga harus dihilangkan dari ajaran Islam. Sebagian dari golongan ini bertaklid pada Ibn al-Jauzi[5] yang menyatakan bahwa Tasawuf merupakan produk jahiliyah atau produk iblis (al-Jauzi, 2009). Ada pula yang bermakmum pada Ibn Taymiyah[6] yang bisa dikatakan sukses melumpuhkan Tasawuf hingga babak belur (Riyadi, 2016). Hal ini tentu bukan tanpa sebab dan alasan. Diperlukan kajian mendalam secara historis dan filologis agar terhindar dari kesalahpahaman mengenai kedua pemikiran ulama di atas.[7]

[5] Nama lengkapnya adalah Jamaluddin Abu al-Faraj Abdul Rahman Ibn al-Jauzi, lahir di Baghdad tahun 508 H/1114 M. Dari kecil ia hidup dalam gemerlap harta yang melimpah namun jarang bergaul dan keluar rumah. Ia hanya keluar rumah untuk sholat dan menuntut ilmu. Ia salah satu ulama langka yang sangat dalam pengetahuannya karena menguasai banyak ilmu. Setidaknya ada 300 buku yang sudah ia tulis. Salah satu karyanya yang cukup kontroversial adalah *Talbis Iblis*. Buku ini banyak menyerang kaum sufi bahkan menyematkan predikat "iblis" kepada mereka (Ibn Katsir, 2001).

[6] Secara umum para pengikutnya banyak dinisbatkan kepada golongan *wahhabi* yang mengambil posisi ekstrem dalam penolakan keyakinan terhadap para wali yang dinilai sebagai bentuk *syirik* (politeisme), dan juga menolak model teologi sufi yang bersifat pantheistik dan praktik penuh dengan ritual magis. Bagi kaum Wahhabi al-Quran dan al-Sunnah adalah satu-satunya otoritas Muslim yang paling valid. Gerakan Wahhabi menyerang sufisme secara frontal dan tanpa ampun, hingga terkesan terlalu revolusioner dan radikal (Donohue & Esposito, 1995).

[7] Memang tidak bisa dipungkiri bahwa pada abad ke-13, ajaran Tasawuf sedang marak dan sangat mempengaruhi akidah umat Islam. Sehingga di antara dampaknya adalah permohonan doa yang tidak lagi

Kemudian ada pula yang menganggap Tasawuf sebagai "pelarian" dari berbagai permasalahan hidup duniawi, atau sebagai "jalan akhir" menuju Allah s.w.t. ketika berbagai cara untuk mencari ketenangan batin sudah tertutup dan buntu, sehingga Tasawuf dianggap hanya cocok untuk orang-orang tua yang ingin bertobat dari dosa-dosa masa lalunya. Sehingga Tasawuf juga dianggap sebagai sesuatu yang sangat individual, privat dan hanya berhubungan dengan Tuhan saja (*mu'amalah ma'allah* atau ibadah *mahdhah*), serta tidak ada hubungannya dengan kehidupan sosial (*mu'amalah ma'annas* atau ibadah *ghayru mahdhah*).

Adanya berbagai asumsi di atas sebenarnya merupakan hal yang wajar mengingat memang banyak ditemukan di kalangan pengamal Tasawuf itu sendiri yang menunjukkan sikap egois dan apatis. Sehingga pada perkembangannya kemudian muncul beberapa tokoh dari kalangan ahli Tasawuf itu sendiri yang merasa peduli untuk menjelaskan kekeliruan-kekeliruan yang menyebabkan kesalahpahaman terhadap tarekat. Salah satunya adalah al-Tusi. Ia melakukan analisis terhadap berbagai faktor yang menjadi penyebab timbulnya distorsi praktik tasawuf. Dia kemudian menyimpulkan adanya tiga golongan sufi berkaitan dengan kekeliruan tersebut; *Pertama*, keliru memahami prinsip-prinsip dasar karena tidak mendalami hukum-hukum syariat. *Kedua*, keliru

langsung kepada Tuhan melainkan melalui wali atau mursyid tarekat yang dianggap lebih dekat dengan Tuhan dan bisa memperoleh rahmat-Nya, karena bagi mereka Tuhan tidak dapat didekati kecuali dengan perantara.

dalam mempraktikkan ajaran-ajaran tasawuf, baik kode etik, moralitas, *ahwal*, maupun *maqamat*-nya yang disebabkan oleh obsesi kepentingan diri dan karakteristik pribadi yang timpang. *Ketiga*, tidak sengaja melakukan pelanggaran, tetapi segera menyadarinya dan kembali ke jalan yang benar (Shihab, 2009).

Karena itu diperlukan upaya sungguh-sungguh dan sistematis dari semua pihak untuk merekonstruksi epistemologi hingga aksiologi dari Tasawuf. Terlebih lagi di masa pandemi Covid-19 ini, kira-kira bagaimana peranan dan kontribusi dari Tasawuf ini? Mengapa harus Tasawuf? Apa hakikat dan nilai-nilai penting dalam bertasawuf? Di sinilah peranan jihad intelektual para akademisi di perguruan tinggi sangat dibutuhkan, baik dosen maupun mahasiswa yang memiliki *concern* terhadap Tasawuf, agar kesalahpahaman tentang Tasawuf tidak terus berlangsung, dan menjadikan Tasawuf sebagai media solusi dari beragam permasalahan hidup.

Tasawuf, Pemuda, dan Kesalehan Sosial

Setelah upaya meluruskan kesalahpahaman tentang Tasawuf secara umum, selanjutnya perlu dibahas pula secara khusus bagaimana caranya menjadikan mahasiswa atau anak-anak muda ini menyenangi Tasawuf yang seringkali dianggap hanya cocok dengan kaum tua. Tidak hanya menyenangi, tapi juga bagaimana mahasiswa ini mampu mempraktikkannya. Tidak hanya mempraktikkannya, melainkan juga menjadikan Tasawuf sebagai bagian dari jiwa dan *attitude* mereka.

Untuk itu bisa dimulai dengan membangun keyakinan bahwa Islam sangat menghargai para pemuda yang beriman, berislam dan berihsan. Hal tersebut dapat dilihat dari sebuah ayat yang menunjukkan betapa anak muda memiliki potensi yang luar biasa hingga dikisahkan dalam al-Quran yang artinya: *Sesungguhnya mereka adalah pemuda-pemuda yang beriman kepada Tuhan mereka, maka Kami tambahkan kepada mereka hidayah (petunjuk) dan Kami teguhkan hati mereka pada saat berdiri (di depan raja Dikyanus yang zalim dan sombong), lalu mereka berkata: "Tuhan kami adalah Tuhan langit dan bumi. Kami tidak sekali-kali menyeru tuhan selain Dia. Sebab kalau demikian, sesungguhnya kami telah mengucapkan perkataan yang amat jauh dari kebenaran"* (al-Kahfi: 13).

Selain ayat di atas, terdapat pula beberapa hadits yang menunjukkan bahwa Islam menempatkan para pemuda pada tempat yang mulia dan potensial. Di antaranya adalah hadits Bukhari dan Muslim yang menyatakan bahwa pemuda ahli ibadah atau yang tumbuh dalam ibadah kepada Allah akan menjadi salah satu dari tujuh golongan yang akan berada di bawah naungan Allah di hari tidak ada naungan selain naungan-Nya.[8] Sungguh luar biasa. Allah menyediakan perlindungan khusus untuk para pemuda yang ahli ibadah. Sebab memang tidak mudah ditemukan pemuda yang demikian.

Penghargaan Allah tersebut sangat layak diberikan kepada pemuda yang mendekatkan diri kepada Tuhannya,

[8] Dikeluarkan oleh al-Bukhari dalam Kitab al-Adzan, no. 660, dan Muslim dalam kitab Zakat, no. 1031.

di saat banyak pemuda lain yang menghabiskan masa mudanya dengan kegiatan yang tidak bermanfaat bahkan melanggar perintah dan larangan Allah s.w.t. Karenanya argumen bahwa Tasawuf hanya cocok untuk kaum tua tidaklah tepat. Justru para pemuda yang mendekatkan diri kepada Allah lebih disukai dan dipuji. Inilah yang harus disadari para pemuda, khususnya mereka yang sedang belajar Tasawuf.

Namun demikian Tasawuf sebagai bentuk manifestasi dari *ihsan*, tidak bisa hanya berkonsentrasi pada ibadah individual saja. Melainkan harus mencakup seluruh aspek dalam kehidupan yang berimbang. Baik yang berkaitan dengan akhirat maupun dunia. Baik yang berhubungan dengan Allah (*mu'amalah ma'allah*) maupun dengan sesama manusia (*mu'amalah ma'annas*). Baik kesalehan individual maupun kesalehan sosial.

Selama ini tidak bisa dipungkiri adanya kesesatan berpikir bahwa Tasawuf hanya masalah urusan individu manusia dengan Tuhannya. Sehingga yang disebut ibadah adalah dzikir, sholat, puasa, dan ibadah *mahdhah* (vertikal) lainnya. Dari sini kemudian timbul asumsi bahwa orang yang bertasawuf itu egois dan apatis. Hal ini pula yang membuat para pemuda atau mahasiswa tidak menyukai bahkan menghindari Tasawuf. Padahal sebenarnya Tasawuf tidak demikian. Tasawuf sejati adalah keseimbangan antara kesalehan individual dan kesalehan sosial. Sebab dalam Tasawuf terdapat konsep hidup bermakna. Sedangkan hidup akan bermakna jika dirasakan memberi manfaat bagi orang lain.

Kesalehan sosial menunjuk pada perilaku orang-orang yang sangat peduli dengan nilai-nilai Islam, yang bersifat sosial. Seperti bersikap santun pada orang lain, suka menolong, sangat *concern* terhadap masalah-masalah kemanusiaan, memperhatikan dan menghargai hak asasi manusia, mampu berpikir dan merasa dalam perspektif orang lain (empati), dan seterusnya. Dengan demikian indikator kesalehan sosial tidak hanya sholat, puasa, haji, melainkan juga ditandai oleh seberapa besar seseorang memiliki kepekaan sosial dan berbuat kebaikan untuk orang-orang di sekitarnya. Sehingga orang merasa senang bergaul dengannya dan merasa nyaman berinteraksi dengannya (Istiqomah, 2019).

Menurut KH. A. Mustafa Bisri, kesalehan sosial juga disebut dengan kesalehan *muttaqi,* yaitu kesalehan orang yang bertakwa. Sehingga benar apa yang disampaikan KH. Abdurrahman Wahid (Gus Dur), bahwa kesalehan sosial tidak cukup ditandai dengan rukuk dan sujud, melainkan juga dengan praktik kebaikan sehari-hari. Hal inilah yang kemudian mendorong beberapa pemuda di Kediri Jawa Timur yang tergabung dalam Majelis Alfatihah untuk mengampanyekan "gerakan *update* status positif" sebagai bentuk keprihatinan atas maraknya ujaran kebencian dan hoaks. Sangat menarik, inspiratif dan cocok untuk generasi milenial. Gerakan ini merupakan bentuk kesalehan sosial dengan memanfaatkan media sosial (Isti'anah & Rosyidah, 2019).

Dengan demikian, sebenarnya banyak cara bertasawuf yang dapat dilakukan oleh mahasiswa sebagai generasi

milenial. Pun di masa pandemi seperti ini, jarak dan waktu bukanlah masalah yang siginifikan, mengingat banyak hal yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan platform daring semaksimal mungkin. Bisa membuat konten video penyuluhan hidup bertasawuf di youtube. Bisa pula dengan menulis kisah sufistik yang penuh hikmah di website, facebook, instagram atau media sosial lainnya. Tidak perlu yang berat-berat, yang penting tulus dan sungguh-sungguh. Kita tidak pernah benar-benar tahu, mungkin terlihat hanya kebaikan kecil, tapi bisa jadi bernilai besar karena penuh inspirasi dan motivasi.

Tasawuf Pandemi bagi Sufi Milenial

Tasawuf menurut Ibn Khaldun adalah salah satu di antara ilmu-ilmu syariat yang baru dalam Islam. Asal mulanya adalah amal perbuatan ulama salaf dari para sahabat dan *tabi'in*. Dasar Tasawuf adalah tekun beribadah, fokus kepada Allah, berpaling dari kemegahan dan kemewahan dunia, melepaskan diri dari apa yang diinginkan oleh mayoritas manusia, baik berupa harta atau jabatan, serta mengasingkan diri dari makhluk dan berkhalwat untuk beribadah (Isa, 2010).

Sedangkan menurut al-Junaydi, Tasawuf adalah membersihkan hati dari apa saja yang mengganggu perasaan makhluk, memadamkan sifat-sifat kelemahan kita sebagai manusia, menjauhi segala seruan hawa nafsu, memiliki sifat-sifat terpuji, mengedepankan ilmu hakikat, saling memberi nasehat pada sesama, memegang teguh janji dengan Allah dan mengikuti ajaran Rasul-Nya (Solihin, 2008).

Dewasa ini tentu bertasawuf tidak semudah mengucapkannya. Apalagi bagi para pemuda atau mahasiswa. Bukan karena ajaran Tasawuf itu sulit. Melainkan kehidupan yang serba dikelilingi oleh teknologi dan digitalisasi ini terkadang menjadi bumerang jika tidak dikendalikan dengan baik. Sebenarnya ini menjadi tantangan tersendiri bagi sufi milenial. Tantangan yang harus dihadapi dengan bijak. Bagaimana agar tetap bisa bertasawuf tanpa meninggalkan gawai dan beraktivitas dalam dunia daring seperti pada umumnya.

Terlebih lagi di masa pandemi ini, Tasawuf bisa menjadi solusi terbaik yang turut andil dalam menyelesaikan kegalauan mahasiswa terhadap banyak hal. Tasawuf yang menyejukkan dan mendamaikan dapat diandalkan sebagai suplemen rohani. Lalu bagaimana hal itu dapat dilakukan oleh mahasiswa Tasawuf yang mengikuti perkuliahan daring? Setidaknya bisa dicoba lima langkah yang dikonsep oleh Jauhari (2003) sebagaimana berikut:

1. *Iyqan al-Nafs* (Meyakinkan Diri)

Dalam beragama harus dimulai dengan iman (kepercayaan). Tiada agama tanpa iman. Iman dan agama merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan. Untuk itu dalam konteks bertasawuf, seseorang harus meyakinkan dirinya sendiri bahwa Tasawuf adalah bagian dari keberagamaan seorang muslim, bahwa asumsi-asumsi yang salah tentang Tasawuf sebenarnya bersumber dari kesalahpahaman yang harus diluruskan, dan bahwa dirinya sebagai pemuda sangat mungkin untuk menjadi Sufi.

Karena Sufi bukan otoritas kaum tua. Siapa pun bisa menjadi Sufi.

Pemuda harus mampu meyakinkan dirinya bahwa Allah dan Rasul-Nya tidak mungkin menghargai pemuda sebagaimana tersirat dari ayat al-Quran dan Hadits Nabi, apabila hal tersebut sesuatu yang mustahil dan tidak terjangkau. Dari keyakinan inilah kemudian timbul optimisme untuk belajar Tasawuf dan optimisme bahwa Tasawuf bisa menjadi benteng permasalahan di masa pandemi ini.

2. *Taqwim al-Niyyah* (Meluruskan Niat)

Niat dalam Islam memiliki peranan yang sentral dan strategis. Setiap pekerjaan apapun sangat tergantung pada niatnya, dan seseorang hanya akan memperoleh sesuatu sesuai dengan apa yang diniatkannya (HR. Bukhori dan Muslim). Menurut beberapa Ulama Sufi, niat itu selalu mencakup awal dan akhir dari suatu perbuatan, yaitu meliputi latar belakang, landasan dan motivasi dari suatu pekerjaan serta tujuan dan sasaran yang akan dicapai. Kalau awal dan akhirnya baik, maka proses yang terjadi di antara keduanya pasti akan baik pula.

Dalam melakukan pekerjaan apapun, baik ururusan dunia maupun akhirat, seorang Sufi akan selalu berniat, paling tidak untuk tiga motivasi dan tujuan utama, yaitu: *Pertama*, niat semata-mata untuk beribadah kepada Allah (*mu'amalah ma'allah*). *Kedua,* niat untuk lebih memantapkan diri sebagai khalifah Allah, dengan cara belajar dan mengkaji apapun yang ditemuinya (*mu'amalah ma'annafsi*). *Ketiga*, niat untuk silaturrahim atau membangun komunikasi hati dengan siapapun dan apapun yang berhubungan dengan dirinya, baik langsung ataupun tak langsung (*mu'amalah ma'annas wal bi'ah*).

Dalam konteks seperti ini harus diluruskan niat bahwa belajar Tasawuf tidak semata karena formalitas perkuliahan belaka, melainkan murni *lillahi ta'ala,* untuk Allah semata, untuk memperbaiki diri sendiri dan berkontribusi kepada lingkungan sekitar.

3. *Al-Tafakkur wa al-Tadabbur* (Berpikir dan Merenung)

Seorang Sufi selalu berupaya untuk memahami dan mendalami hakikat dari apapun yang dia lihat, dengar, rasakan ataupun yang dia lakukan. Dia tidak pernah puas dengan hal-hal yang bersifat lahiriah, seremonial dan serba formal. Dia tidak mudah tertipu dengan kulit luar, kemasan, atau yang nampak di permukaan saja, tapi dia akan berusaha untuk masuk lebih dalam lagi, berpikir dan merenung secara intens untuk mengetahui lebih pasti, mengapa kegiatan atau pekerjaaan tersebut harus dia lakukan, kemana dia akan menuju, apa rahasia dan hikmah yang tersirat di balik yang tersurat, dan sebagainya. Substansi atau esensi dari segala sesuatu ini dalam tasawuf dikenal dengan *Haqiqah.*

Dalam konteks seperti ini mahasiswa harus mendalami bagaimana hakikat seorang mahasiswa sebagai penuntut ilmu? Apa hakikat perkuliahan daring Tasawuf ini? Apa hakikat mempelajari Tasawuf di masa pandemi ini? Dan pertanyaan-pertanyaan selanjutnya tentang hakikat dari setiap apapun yang dia temui.

4. *Al-Takhalli wa al-Tahalli* (Membersihkan dan Menghias Diri)

Dalam melaksanakan proses meyakinkan diri, meluruskan niat, serta tafakkur dan tadabbur, seorang Sufi selalu berusaha untuk membebaskan dirinya dari berbagai penyakit hati dan akhlak yang tercela, seperti takabbur, 'ujub, riya', hasud, tamak, malas, ghibah, fitnah, dan segala penyakit hati yang dapat menggerogoti amal ibadahnya.

Pada saat yang sama, sufi muda harus pula berusaha untuk menghiasi dirinya dengan tambahan dan peningkatan ibadah, amal-amal saleh dan akhlak terpuji. Proses *takhalli* dan *tahalli* inilah pada hakikatnya dalam Tasawuf ini dikenal dengan istilah *Thariqah.*

Thariqah artinya jalan. Dalam konteks ini *takhalli* dan *tahalli* bisa menjadi jalan bagi mahasiswa Tasawuf untuk menata dirinya lebih baik lagi. *Takhalli* dan *tahalli* sangat efektif dilakukan saat pandemi ini mengingat mahasiswa lebih banyak di rumah. Di rumah inilah dia mulai memperbaiki dirinya dengan berlaku baik terhadap keluarga dan tetangga sekitarnya.

5. *Al-Tajalli* (Menampak)

Setelah proses meyakinkan diri, meluruskan niat, tafakkur dan tadabbur itu bisa dilakukan secara istiqamah, maka seorang Sufi akan merasakan kehadiran Allah dalam dirinya dan di sekitarnya, kapan saja, di mana saja dan dalam situasi bagaimanapun. Pada setiap apapun yang dia lihat, dengar, rasakan dan lakukan, pada setiap suka dan duka, karunia dan musibah, kalah dan menang, untung dan rugi, dia selalu merasakan adanya kebesaran, keagungan dan keadilan Allah.

Kalau sudah demikian, maka jadilah jiwanya *muthmainnah* yang *ridha* terhadap apapun yang ditakdirkan Allah untuk dirinya, sehingga akhirnya diapun diridai Allah (*mardhiyyah*) yang masuk dalam kelompok *ibadullah* dan kelak masuk ke dalam surga-Nya. Itulah puncak dari kehidupan seorang Sufi. Proses *al-Tajalli* ini dalam Tasawuf bisa disebut dengan *ma'rifah.*

Ma'rifah artinya mengetahui dengan mendalam dan sungguh-sungguh. Mahasiswa sufi muda harus mengetahui betul apa yang ada dalam dirinya. Potensi apa yang bisa dia kembangkan. Kontribusi apa yang bisa ia berikan di masa pandemi ini. Hikmah apa sebenarnya yang bisa dipetik dari pandemi ini, dan pertanyaan-pertanyaan batiniah lainnya yang harus dijawab dengan menghadirkan Allah di dalam hatinya.

Penutup

Akhirnya seperti kata Ibn Arabi di awal tulisan ini, kita semua beragam, karenanya beragam pula jalan yang kita tempuh untuk mendekatkan diri kepada Tuhan. Tasawuf dengan segala ajarannya ini hanyalah satu dari sekian banyak jalan mendekatkan diri kepada Tuhan. Banyaknya jalan tetap bermuara pada Tuhan. Jadi tidak perlu diperdebatkan. Yang perlu kita bahas selanjutnya adalah bagaimana masing-masing dari kita bisa memberikan sumbangsih berharga kepada sekitar, sebagai tanda terima kasih kepada Tuhan.

Apalagi di masa pandemi Covid-19 ini, dosen dan mahasiswa Tasawuf harus memainkan perannya dengan baik dan berarti. Mengedukasi masyarakat dengan cara sufi diharapkan mampu memberikan solusi. Setidaknya cara ini bisa mendamaikan hati yang galau karena ketakutan dan kecemasan yang tiada henti. *Ala bidzikrillah tathmainnul qulub?*

Mengingat Allah di setiap tindakan dan pikiran membuat manusia sadar bahwa tidak ada suatu apapun yang tidak berhikmah. Ada hikmah di balik pandemi yang mencemaskan. Ada hikmah di balik perkuliahan daring yang merepotkan. Ada hikmah di setiap usaha yang dilakukan. Ada hikmah di balik harap yang dipanjatkan. Pun di sini ada pula hikmah di balik kata yang dituliskan.

Daftar Pustaka

al-Akkad, A. M. (1970). *Ketuhanan Sepanjang Ajaran Agama-agama dan Pemikiran Manusia.* Jakarta: Bulan Bintang.

al-Jauzi, I. (2009). *Talbis Iblis.* (H. al-Haj, Ed.) Kairo: al-Maktabah al-Taufiqiyyah.

Donohue, J. J., & Esposito, J. L. (1995). *Islam dan Pembaharuan: Ensiklopedi Masalah-masalah.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Gama, C. B. (2015). Reduksionisme Eksplanatif untuk Antropologi Transendental Jawadi Amuli. *Kanz Philosophia , 5* (2), 143-157.

Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan , 22* (1), 65-70.

Ibn Katsir, I. A.-F. (2001). *Al-Bidayah wa al-Nihayah* (Vol. VI). Mansurah: Maktabah al-Iman.

Isa, A. Q. (2010). *Hakekat Tasawuf.* Jakarta: Qisthi Press.

Isti'anah, N. S., & Rosyidah, S. M. (2019). Membangun Kesalehan Sosial Melalui Gerakan Update Status Positif (Kajian Living Quran terhadap Gerakan Update Status Positif Majelis Alfatihah Kediri Jawa Timur). *Al-I'jaz: Jurnal Kewahyuan Islam , 05* (02), 1-23.

Istiqomah. (2019). Validitas Konstruk Alat Ukur Kesalehan Sosial. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan , 07* (01), 119-131.

Jauhari, M. I. (2003). *Anak Muda Menjadi Sufi, Mengapa Tidak?* Sumenep: Mutiara Al-Amien Prenduan.

Khaedir, Y. (2020). Perspektif Sains Pandemi Covid-19: Pendekatan Aspek Virologi dan Epidemiologi Klinik. *Jurnal MAARIF , 15* (1), 41.

Riyadi, A. K. (2016). *Arkeologi Tasawuf: Melacak Jejak Pemikiran Tasawuf dari Al-Muhasibi hingga Tasawuf Nusantara.* Bandung: Mizan Pustaka.

Shihab, A. (2009). *Antara Tasawuf Sunni dan Tasawuf Falsafi: Akar Tasawuf di Indonesia.* Depok: Pustaka Iman.

Siraj, S. A. (2006). *Tasawuf sebagai Kritik Sosial: Mengedepankan Islam sebagai Inspirasi, Bukan Aspriasi.* Bandung: Mizan.

Solihin, M. (2008). *Ilmu Tasawuf.* Bandung: Pustaka Setia.

Tafsir, A. (2004). *Filsafat Ilmu.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Urgensi *Human Being* Sebagai Dasar Inovasi Pembelajaran

Ghulam Falach

Pemberlakuan *lockdown* terhadap instansi atau lembaga pendidikan di tengah ganasnya virus Covid-19 telah menghadirkan dampak besar dalam pembelajaran peserta didik baik dari strata dasar sampai perguruan tinggi. Para aktifis, cendikiawan, hingga pemerintahan telah mengupayakan berbagai macam formula untuk kembali memuluskan alur dunia pendidikan di masa pandemi. Merespon keadaan tersebut maka saya pribadi merasa ingin turut andil melalui artikel ini dalam penyajian formula demi keberlangsungan dunia pendidikan. Tulisan artikel ini menjelaskan pemahaman akan pentingnya human being yang harus tetap berpegang pada visi dan misi tiap instansinya agar dapat memunculkan inovasi dan kreasi di dunia pendidikan pada masa pandemi secara linier.

Semua prediksi diseluruh aspek dan lini perihal berkehidupan meleset di tahun 2020. Dikatakan demikian karena akhir-akhir ini, berbagai negara di belahan dunia tengah diberi kejutan oleh datangnya wabah penyakit yang disebabkan oleh Covid-19. Tak disangka bila keadaan ini telah melahirkan stigma baru bagi seluruh umat manusia di bumi. Kegelapan baru dengan modifikasi yang berbeda telah dihadirkan oleh ganasnya virus mematikan tersebut.

Awalnya di penghujung tahun 2019 terdengar seperti biasa saja pemberitaan virus di Wuhan, China dan banyak

penilaian yang kurang menyoroti keadaan tersebut. Sampai pada meluasnya titik penyebaran virus hingga *Word Health Organization* (WHO) menyatakan keadaan ini merupakan wabah yang menjadi pandemic dunia. Pernyataan ini didukung oleh penularannya yang sangat cepat menyebar ke berbagai penjuru negara di dunia. Sangat banyak orang di seluruh dunia yang terpapar virus ini, bahkan hingga membawanya pada kematian. Mungkin, untuk banyak orang virus ini susah untuk dikenali, karena wujud keberadaanya baru dapat diketahui selama 14 hari. Penyebaran virus ini bisa menjadi rekor kematian yang paling tinggi di dunia. Tidak hanya orang biasa, bahkan tenaga medis di luar sana sudah banyak yang menjadi korbannya hingga meninggal dunia.

Sebagai negara yang memiliki letak geografis berdekatan dengan China, pada awalnya Indonesia melalui jajaran pemerintahan menyatakan keyakinan akan terbebas dari ganasnya virus COVID-19. Seiring berjalanya waktu keyakinan ini semakin memudar bersama ketidakmampuan negara dalam melindungi diri dari penyebarluasan virus tersebut. Sejak pengumuman akan positif berdampaknya COVID-19 oleh Presiden pada tanggal 2 Maret 2019 melalui jajaran kementrian kesehatannya, Indonesia memberlakukaan kewaspadaan akan keadaan ini. Pendeteksian awal dari kasus Depok hingga Jakarta sebagai pusat penyebaran hingga saat ini telah terpapar menjalar ke seluruh pelosok nusantara.

Berdasarkan skala ganasnya penyebaran virus Covid-19 di Indonesia, Presiden sontak memberikan pernyataan

melalui Keppres No. 12 tahun 2020 bahwa wabah ini dinyatakan sebagai bencana nasional. Sadar akan hal ini maka seluruh jajaran pemerintahan berusaha dengan semaksimal mungkin untuk mencari pemahaman dan solusi untuk penanggulangan wabah. Tentunya perhatian akan terfokus pada aspek medis, akan tetapi aspek non-medis dirasa juga perlu untuk diberikan perhatian khusus. Dikatakan demikian karena pemahaman virus ini haruslah berkaitan menyeluruh antar aspek satu dan yang lainya dalam keberlangsungan berkehidupan.

Alhasil yang diakibatkan pandemi Covid-19 ini, pemerintah menerapkan berbagai kebijakan demi memutus mata rantai penyebaran virus ini di Indonesia. Wujud upaya realisasi kebijakan salah satunya dilakukan dengan pemberian himbauan berupa penjarakan fisik (*physical distancing*) yaitu menjaga jarak antara individu satu dengan lainya, seminimal mungkin menghindari atau membuat keramaian, bahkan dapat diartikan agar menjauhi pertemuan yang melibatkan individu dalam skala besar kerumunan. Berbagai macam upaya telah ditempuh pemerintah bersama seluruh lini kehidupan agar dapat *survive* di masa pandemi Covid-19.

Sepak terjang pemerintah dalam menangani keadaan ini patut diapresiasi meski sampai hari ini perkembangan pandemi masihlah terbilang pesat pewabahanya. Dilansir dari laman website kawalcovid.id hingga 7 Juli 2020 jumlah kasus terkonfirmasi mencapai 64.958 orang yang menyebar di seluruh Indonesia. Meski jumlah penyembuhan sudah mencapai setengah dari penderita,

akan tetapi kewaspadaan perlu lebih diperhatikan bagi tiap individu. Untuk itu perlu adanya sinergi yang kuat antar individu satu dengan lainya dalam perjaanan menghadapi bencana ini.

Melihat keadaan yang demikian carut marut, pemeritah Indonesia mulai menggalakkan kebijaksanaan *new normal* sebagai opsi pilihan untuk mengiringi keadaan ini dengan bentuk kelaziman baru sesuai protokoler. Terlepas dari tujuan kebijakan ini yang lebih tertuju pada aspek ekonomi agar keberlangsungan masyarakat dan Negara tetap terjaga, begitupun juga sebagai langkah untuk pemicu pergerakan aspek lain di kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Selain fokus terhadap ekonomi, ternyata pemerintah juga memberikan fokus pada aspek pendidikan melalui kementrian pendidikan yang memberikan anjuran berupa perlakuan keberlangsungan dunia pendidikan melalui daring. Hal ini ternyata banyak memunculkan skeptis pada masyarakat perihal adaptasi yang cukup rumit untuk melangsungkan pendidikan melalui daring.

Kebutuhan akan dimensi teknologi tak lepas dari keberlangsungan dunia pendidikan di masa pandemi ini. Seluruh lini pendidikan harus mengupayakan pengadaptasian diri perihal teknologi digital sebagai penunjang eksistensi pendidikan. Tak ayal bila pelaku pendidikan baik pengajar maupun siswa harus sera merta mengikuti percepatan teknologi demi keberlangsungan dunia pendidikan dengan penuh kerelaan. Kerelaan ini tak cukup dengan bentuk kepasrahan dengan menerima

keadaan begitu saja, akan tetapi visi dan misi sebagai pondasi utama instansi pendidikan perlu lebih difungsikan sebagai dasar inovasi dan kreasi yang dihadirkan demi keberlangsungan dunia pendidikan bagi para pelakunya.

Penanaman akan kesadaran visi dan misi yang dimiliki oleh tiap instansi dirasa dapat menjadi dasar kuat dalam pembungkusan inovasi baru yang akan dihadirkan di tengah pandemi ini. Tentu tiap instansi setuju dan jelas tidak mengingikan sematan generasi rebahan yang semakin merubah ekosistem masyarakat di masa pandemi Covid-19 menempel pada pelaku akademiknya. Dikatakan demikian karena fenomena generasi rebahan identik dengan kalangan anak muda yang terbuai hingga terlena dengan percepatan teknologi. Contoh kasus dimana banyak dari mereka yang lebih memilih menghabiskan waktunya ber jam-jam hanya untuk bermain game *online*, tik-tokan, menonton drama korea yang kesemua itu bisa dilakukan dengan rebahan. Bilamana visi dan misi tertanam dengan baik, maka bukan hal yang mustahil kesadaran akan tumbuh dengan baik bagi tiap individu sebagai pelaku aktif dalam instansi tersebut.

Reunderstanding Visi Dan Misi

Salah satu upaya untuk membangkitkan inovasi dan kreatifitas dunia pendidikan di masa pandemi ini, penulis lebih menitik beratkan pada pembahasan terkait optimalisasi fungsi visi dan misi Sekolah Tinggi Teknologi Kedirgantaraan (STTKD) Yogyakarta sebagai pondasi utama bagi *human being*. Maka dari itu diperlukan penjelasan akan definisi dan esensi dasar visi

dan misi sekolah tinggi tersebut dilanjutkan dengan penjelasan terkait *human being* dunia pendidikan agar dapat di aplikasikan lebih lanjut kedepannya. Hal ini dilakukan tidak lain untuk menjaga konsistensi pembahasan agar pemahaman yang didapat bersifat komperhensif.

Pada awalnya istilah kata pendidikan itu sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu, "*Paedagogy*", yang pemaknaanya diambil dari kisah seorang anak pada masa Yunani ketika melakukan aktifitas berangkat dan pulang sekolah ditemani oleh seorang pelayan. Istilah lain bagi pendidikan yang diambil dari bahasa Romawi dengan penyebutan *educate,* yang dapat dipahami sebagai bentuk aktifasi pengeluaran sesuatu yang sebelumnya berada di dalam. Maksud dalam pemaknaan tersebut tidak lain sebagai bentuk pembentukan moral yang ada pada dalam diri dengan cara pelatihan intelektual, sehingga dapat bermanfaat saat keluar dari dalam diri.

Tertulis pada Undang-Undang Nomor 20 pada tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang memberikan paparan bahwa pendidikan merupakan perwujudan usaha sadar dan terencana dalam pengaktifan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi peserta didik. Perwujudan ini tidak lain dilaksanakan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, dan diharapkan mampu memberikan dampak yang efektif dan

baik bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Jadi secara tidak langsung dapat dipahami bahwa pendidikan merupakan seluruh fenomena usaha orang dewasa dalam proses pergaulannya dengan peserta didik untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohani kearah kedewasaan.

Tiap organisasi baik yang berbentuk sebuah instansi pasti memiliki pondasi dasar sebagai penentu langkah perjalanannya ke depan. Pondasi dasar tersebut biasa tertuang dalam bentuk visi dan misi. Visi dapat diartikan sebagai keinginan terhadap keadaan di masa datang yang telah dicita-citakan oleh seluruh pelaku instansi mulai dari jenjang paling bawah sampai atasan. Cita-cita masa depan seluruh pelaku instansi dalam hal ini dapat diwakilkan melalui gagasan yang muncul dari benak pendiri instansi. Langkah berikutnya tersalur melalui adanya misi yang berbentuk penjabaran secara tertulis perihal makna visi agar dapat dipahami oleh seluruh pelaku instansi. Apalagi menyangkut perihal dunia pendidikan yang syarat akan visi dan misi agar tujuan kedepannya bukan merupakan hal yang bias.

Mempunyai visi dan misi yang sedikit berbeda dengan kampus lain pada umumnya, sekolah tinggi bernama STTKD (Sekolah Tinggi Teknologi Kedirgantaraan) yang bermarkas di Daerah Istimewa Yogyakarta ini memiliki ciri-ciri (5T) yaitu, taqwa, teknokrat, tanggap, tanggon, dan trengginas. Bilamana taqwa menjadi poin awal untuk misi kampus tersebut maka sudah jelas nilai sikap dan perilaku kerohanian

untuk mengharap ridha Sang Pencipta dijunjung tinggi. Urusan pengajaran keilmuan di kampus tersebut bisa saja tersampaikan lewat uraian interaksi pengajar dengan peserta didiknya, akan tetapi urusan karakter mesti dicetak lewat pembiasaan, pendisiplinan, serta pengamatan langsung atas contoh perilaku yang baik dan benar.

Sebagaimana diketahui, dimana kondisi wabah global COVID-19 telah menimbulkan keterkejutan bagi seluruh aspek tatanan kehidupan, tak terkecuali juga menimpa para taruna dan taruni sebagai pelaku akademisi di STTKD yang kegiatanya bukan hanya berbentuk pengajaran teori dalam kelas akan tetapi juga berbentuk praktik lapangan. Alhasil dengan adanya himbauan pemerintah ketika datangnya wabah tentang pentingnya penjarakan fisik menyebabkan kampus STTKD terpaksa meliburkan sementara kegiatan yang melibatkan banyak masa di dalamnya termasuk kegiatan belajar mengajar baik secara tatap muka dan praktik yang bersifat langsung. Pemberlakuan keadaan ini tidak serta merta begitu saja dilakukan, akan tetapi masih tetap dengan melihat koridor yang ditentukan melalui penyesuaian visi dan misi.

Untuk menjaga keberlangsungan aktifitas belajar mengajar selama pandemi, kampus STTKD telah meluncurkan program pengajaran *online* secara serentak bagi tenaga pengajarnya, akan tetapi *basic* kegiatan yang lebih tertuju langsung ke lapangan menjadi sedikit terbengkalai. Maka dalam hal ini dirasa pengoptimalan fungsi visi dan misi instansi sebagai pondasi bagi pelaku akademisi layak dijadikan sebagai dasar untuk pembentukan inovasi dan kreasi dalam pemberlangsungan pendidikan di masa pandemi. Bilamana visi dan misi telah dapat diplikasikan dengan baik, maka kedepannya, pengadaptasian diri pelaku akademik tentu akan mudah dijalankan secara linier sesuai tujuan instansi, terkhusus dalam menyikapi keadaan pandemi yang mengharuskan pemberlangsungan kegiatan pendidikan melalui daring.

Urgensi *Human* Being

Berbagai macam faktor telah mewarnai kemampuan pelaku akademik baik pengajar dan peserta didik dalam menjalani masa daring. Pengadaptasian dalam hal ini terpengaruh oleh beberapa macam faktor yang dirasa dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Faktor internal para pelaku akademik semisal ranah motivasi dan disiplin dalam pengaturan waktu perlu diperhatikan dengan detil agar dapat melancarkan adaptasi perihal pembelajaran daring. Begitu juga faktor eksternal yang berupa keadaan keluarga dan lingkungan baik berupa kondisi keuangan untuk mendukung terciptanya pembelajaran daring perlu untuk ditindak lanjuti. Tak lepas dari itu dimana faktor konstektual ternyata butuh andil perhatian ketika pembelajaran daring perlu dukungan kemampuan berteknologi dan pemahaman pelaku secara mandiri terhadap pengetahuan digitalisasi seputar pernak pernik daring. Keseimbangan antara pengajar dan peserta didik perlu dimaksimalkan supaya dapat menghindarkan dari *miss communication* ketika berlangsungnya pendidikan melalui daring.

Dr. Muhammad Ali dalam bukunya yang berjudul "Kebijakan Pendidikan Menengah, dalam Prespektif *Governance* Indonesia memberikan penjelasan bahwa, antara pengajar dan peseta didik adalah dua istilah yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan. Dikatakan demikian karena belajar mengajar sebagai salah satu sarana pendidikan telah melibatkan pengajar sebagai pemberi pendidikan dan peserta didik sebagai penerima pendidikan. Sebab, dimana ada pengajar haruslah ada peserta didik yang mendapatkan pengajaran. Dijelaskan oleh Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005, perihal pengajar, pada bab I pasal 1 ayat 1 menyebutkan, bahwa seorang pengajar adalah tenaga professional dengan tugas utama mengajar, mendidik, membimbing, melatih, mengarahkan, mengevaluasi, dan menilai peserta didik pada pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Paparan pada undang-undang tersebut dilanjutkan dengan penjelasan bahwasanya guru dan dosen sebagai pengajar wajib memiliki kualifikasi akademik, sertifikasi pendidik, kompetensi, sehat jasmani rohani, serta mampu untuk merealisasikan tujuan pendidikan nasional. Pengajar memiliki tugas tanggung jawab pendidikan yang kompleks dalam keseharianya, baik dalam dunia pendidikan di instansi masing-masing, di keluarga, dan juga masyarakat secara umum.

Kepemilikan tanggung jawab seorang pengajar dapat dikatakan efektif apabila dapat memainkan peran *human being* dalam dunia pendidikan secara menyeluruh dengan baik. Dilansir dari situs kbbi.belajarbahasa.id yang memberikan penjelasa *human being* menurut kamus *Oxford Learner's Thesaurus,* dijelaskan pemaknaannya bahwa *"human being*" memiliki definisi *often* of *used when talking about a person's ability to feel, think, and be social when compared with animals.* Pemahaman dalam hal ini bahwa *human being* memiliki keterikatan dengan kata *human* (manusia). Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya kaitan antara manusia sebagai makhluk yang membutuhkan manusia lain (makhluk sosial) telah memiliki kapasitas berfikir dan memiliki perasaan yang tidak dimiliki oleh hewan. Maka peran *human being* harus difungsikan dengan baik oleh pengajar dalam melangsungkan pendidikannya secara menyeluruh terhadap kaitanya yaitu peserta didik. Melihat keadaan pandemi saat ini, dirasa optimalisasi pengajar terhadap fungsi *human being* memiliki peran penting dalam keberlangsungan pendidikan meskipun dilakukan melalui daring.

Armstrong dalam bukunya yang berjudul *Secondari Erducation* (1983) memaparkan bahwa seorang pengajar memiliki beberapa peranan dalam pengoptimalan fungsi *human being* yaitu, pengajar sebagai instruktur, sebagai manajer, sebagai pembimbing, sebagai evaluator, sebagai anggota organisasi profesi, dan guru sebagai spesialis hubungan masyarakat. Hadirnya pengajar yang diwakilkan oleh virtualisasi dirasa tidak boleh menafikan kesadaran akan peran *human being* dalam memberlangsungkan dunia pendidikan. Dikatakan demikian agar hal ini dapat menjaga keutuhan dimensi pendidikan meski harus

melalui tahap adaptasi melalui digitalisasi yang sedang digalakkan dunia pendidikan pada masa pandemi ini. Optimalisasi dalam hal ini dirasa penting demi menumbuhkan kesadaran pada diri masing-masing pengajar yang diharap dapat memberikan dampak kesadaran lanjutan bagi peserta didik.

Terapan Inovasi Pendidikan Di Masa Pandemi

Maraknya pemberlakuan pendidikan secara *online* atau sering disebut pembelajaran dalam jaringan (daring) di masa pandemi ini dirasa oleh beberapa pihak merupakan sebuah solusi kongkrit. Bila menelisik kembali pemberlakuan pendidikan secara daring, ternyata hal ini bukanlah hal yang baru. Pada tahun 1982 tercatat bahwa Universitas Chicago di Amerika telah melangsungkan metode pembelajaran melalui daring. Program pembelajaran ini dirasa sangat efektif, maka Universitas Chicago pun mengaplikasikan sistem ini dimulai dari perguruan tingginya. Dikutip dari laman buku berjudul "Pembelajaran Sains di Era Akselerasi Digital" bahwa pembelajarang daring saat ini sebenarnya sudah dilaksanakan sebelumnya. Salah satunya dapat dilihat kembali semasa wabah Zika menjalar di tanah Afrika. Para siswa di Afrika dituntut untuk belajar dari rumah dan mengumpulkan tugas secara mandiri pada akhir pekan. Dampak yang dihadirkan dari pembelajaran ini terlihat bermacam-macam, dimana tuntutan bagi setiak pengajar dan peserta didik diharuskan menguasai dan memiliki modal sebagai kelancaran sarana daring.

Efek yang dirasa akan keadaan ini tidak lain memunculkan bentuk pergeseran paradigma dalam peningkatan pendidikan. Perpindahan pendidikan secara tradisional yang bercirikan tatap muka dan menghadirkan roh pelaku akademik secara langsung kini harus dijalani secara jarak jauh dan diwakilkan oleh virtualisasi digital yang notabene dianggap oleh sebagian pihak sebagai bentuk peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan ini dirasa tidak optimal apabila tidak diiringi dengan pengoptimalan *human being* seorang pengajar yang disesuaikan dengan visi dan misi instansi pendidikan ketika penerapan yang akan memunculkan dampak bagi peserta didik. Tentunya dampak yang diharapkan tidak lain merupakan kesadaran akan proses adaptasi yang bertumpu pada konsepsi *human being* dan efektifitas fungsi visi dan misi instansi agar selaras dengan hal yang telah diberikan oleh pengajar.

Contoh berbagai terapan telah dihadirkan oleh kampus STTKD untuk menghadirkan inovasi pendidikan dalam menjalani proses transisi di masa pandemi ini. Bila merujuk pada optimalisasi konsep *human being* terkait dengan visi dan misi yang bercirikan taqwa, teknokrat, tanggap, tanggon, dan trengginas, maka penerapannya adalah sebagai berikut;

1. Posisi pengajar sebagai instruktur telah dioptimalkan sesuai visi dan misi instansi berupa ketanggapan dalam menghadirkan materi pembelajaran melalui daring baik menggunakan media *online* berupa google, zoom, maupun youtube dengan pendisiplinan

do'a sebagai awalan dan akhiran pembelajaran agar menjaga ketaqwaan kepada Tuhan YME sebagai pemberi kekuatan, kelancaran, dan berkah ketika berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Sudirman Hi Umar sebagai ketua departemen pembentukan karakter taruna/i menjelaskan perihal budaya kedisiplinan dengan mengawali dan menyudahi pembelajaran melalui do'a sudah diterapkan sejak dulu, maka bagi pelaku akademik ketika pembelajaran daring harus tetap menerapkan disiplin budaya ini.

2. Pengajar sebagai manajer telah diterapkan dengan bentuk manajemen materi melalui media yang berbeda agar menghindarkan peserta didik dari kebosanan. Salah satu dosen STTKD bernama Andi Syaputra melalui akun youtubenya (@uncleandi) mengungkapkan bahwa penerapan media youtube sebagai alternatif pengajaran dirasa cukup optimal sebagai pembuktian mental teknokrat, tanggap dan tanggon seorang pengajar dalam memberikan warna pendidikan bagi para peserta didik.
3. Sebagai seorang pembimbing, pengajar memerlukan perhatian khusus kepada peserta didik maupun keluarganya. Salah satu poin yang dapat diperhatikan saat pembelajaran daring semasa pandemi yaitu berupa kemampuan peserta didik dalam mengikuti prosesi daring terutama dalam kepemilikan kuota sebagai prasarana daring. Ketua Program Studi D3 STTKD sekaligus dosen bernama Joko Widagdo mengucapkan bahwa ketua STTKD ibu Hj. Vidyana Mandarawaty, S.E.,M.M. memutuskan untuk memberikan bantuan kepada peserta didiknya berupa bantuan kuota (paket internet) kepada mahasiswa aktif di semester genap 2019/2020 selama masa pandemi. Hal ini ditegaskan dalam surat pemberitahuan No. 01/IV/2020/STTKD. Pemberian ini tidak dilakukan secara langsung, akan tetapi dilakukan melalui pemotongan biaya SPP untuk semester yang akan datang. Pemberlakuan kebijakan ini merupakan salah satu bentuk ketanggapan instansi dan ketrengginasannya dalam memberikan putusan yang diharap memudahkan bagi peserta didik ke depan ketika mengikuti pembelajaran daring.
4. Pengajar sebagai spesialis hubungan masyarakat dirasa penting penerapanya karena hal ini berhubungan dengan keseimbangan umum baik terhadap peserta didik, keluarga, dan masyarakat sekitar. Ketanggapan telah dihadirkan oleh kampus STTKD perihal himbauan untuk meniadakan sementara pembelajaran baik secara tatap muka langsung di kelas maupun bersifat lapangan hingga waktu yang ditentukan (melihat kelayakan kondisi di masa pandemi). Penerapan ini dilaksanakan untuk menindak lanjuti himbauan pemerintah perihal ketentuan penjarakan fisik. Tujuanya tidak lain agar tidak menimbulkan kekhawatiran bagi keluarga peserta didik dan juga masyarakat sekitar kampus perihal keberadaan peserta didik yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia.

Kesimpulan

Bagaimanapun keadaanya ternyata peran pengajar sesungguhnya tidak bisa digantikan dangan teknologi. Dikatakan demikian karena sosok pengajar bukanlah semata sekedar sumber ilmu pengetahuan, melainkan harus mengahadirkan contoh dan keteladanan dalam memformulasikan adab dan tata nilai agar dapat diterima. Keberadaan wujud sosok seorang pengajar tetap dibutuhkan oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar karena fungsinya tidak hanya menyampaikan materi dan transfer ilmu namun mendidik karakter serta mengajarkan bagaimana memaknai dan menjalani hidup dengan lebih baik. Urusan pengajaran keilmuan dalam dunia pendidikan bisa saja tersampaikan lewat uraian interaksi pengajar dengan peserta diidiknya melalui daring, akan tetapi urusan keteladanan sikap dan perilaku mesti dicetak lewat pembiasaan, pendisiplinan, serta pengamatan langsung atas contoh perilaku pengajar yang baik dan benar.

Harapan ke depan dengan pentingnya *human being* dapat memunculkan dampak bagi peserta didik melalui inovasi yang didasari pada visi dan misi tiap instansi pendidikan. Urgensi *human being* yang sesuai visi dan misi instansi diharap mampu diterapkan bukan hanya oleh pengajar, akan tetapi juga dapat dioptimalkan oleh peserta didik secara linier. Bila pengajar dan peserta didik dapat bersama-sama sadar dan mengaplikasikan konsepsi *human being* saat memberlangsungkan belajar mengajar, maka bukanlah hal yang mustahil untuk dapat menghadirkan dunia pendidikan yang baik dan bermanfaat. Semoga prosesi inovasi pendidikan yang dihadirkan oleh *human being* STTKD dengan tumpuan pada visi dan misi sebagai pondasi utama dapat menjadi contoh bagi instansi pendidikan lainya.

BIJAKSANA MEMILIH PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI

Siti Aminah

Kita ketahui bahwa virus corona masuk ke Indonesia di awal Maret 2020. Di pertengahan bulan, *World Health Organization* (WHO) menetapkan status penularan Covid-19 dari *Public Health Emergency of International Concern* menjadi status Pandemi. Sehingga Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi mengeluarkan surat edaran No 1 Tahun 2020, yang menyatakan bahwa Perguruan Tinggi harus menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan mahasiswa melakukan pembelajaran dari rumah. Tentu saja pembelajaran jarak jauh yang dilakukan disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi Perguruan Tinggi masing-masing

Pembelajaran jarak jauh adalah penyampaian materi kuliah dari dosen ke mahasiswa secara tidak langsung. Makna secara tidak langsung disini adalah mahasiswa dan dosen tidak berada dalam kondisi waktu dan tempat yang bersamaan. Sehingga mahasiswa dapat belajar kapan pun dan dimana pun. Metode penyampaian pembelajaran jarak jauh bisa melalui *e-learning*, program televisi, dan atau menggunakan bahan-bahan tertulis.

E-learning adalah pembelajaran dalam bentuk teknologi informasi yang membutuhkan akses internet dan

dapat diakses di mana saja. Banyak aplikasi pembelajaran atau *Learning Management System* (LMS) untuk kegiatan belajar berbasis internet yang dapat digunakan oleh dosen, seperti SEVIMA, Moodle, Google Classroom, Edmodo, Schoology, dan lain-lain. Di aplikasi tersebut banyak sekali fitur yang bisa digunakan untuk mendesain pembelajaran. Selain menggunakan aplikasi tersebut, dosen juga menggunakan aplikasi *video conference* untuk melakukan pembelajaran secara langsung, seperti Hangouts, Zoom, Skype, Webex dan lain-lain.

Kondisi Mahasiswa di Masa Pandemi

Baru-baru ini, STIKI membagikan kuisiner kepada mahasiswa tentang evaluasi dari *Learning From Home* (LFH). Data yang didapat oleh Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) STIKI kepada 109 mahasiswa diperoleh bahwa 67% mahasiswa merasa kesulitan saat LFH, 25,6% menjawab mungkin, dan sisanya menjawab tidak kesulitan saat LFH. Kesulitan mereka beragam, secara umum ada yang kesulitan karena kendala koneksi internet sekitar 19,2%, materi yang diberikan sulit dipahami sekitar 66,9%, mengalami kendala baik koneksi internet dan kesulitan memahami materi ada 2,7%, dan yang menjawab alasan lainnya ada 11%. Dari sudut pandang mahasiswa, pembelajaran *e-learning* ini masih sangat sulit bagi mereka dan kesulitan dominan adalah memahami materi yang diberikan oleh. Ini disebabkan karena mahasiswa belum terbiasa melakukan *e-learning* secara menyeluruh, mahasiswa masih membutuhkan adaptasi tentang pelaksaan *e-learning* secara *full*.

Tantangan bagi dosen di masa pandemi ini adalah mendesain *e-learning* sehingga mahasiswa memahami tujuan pembelajaran, instruksi pembelajaran, memahami materi yang diberikan sama seperti saat mereka melakukan pembelajaran tatap muka.

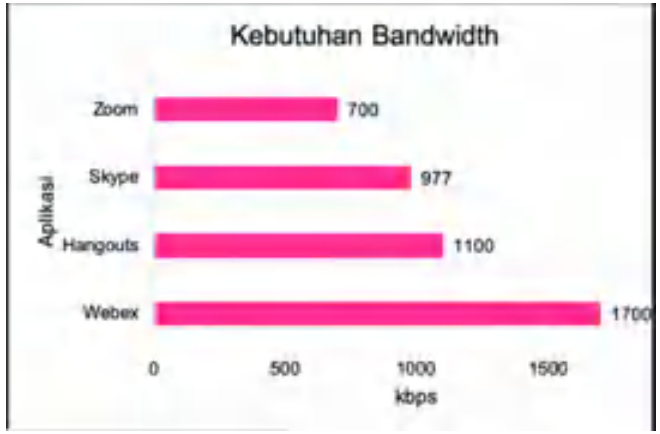
Desain *e-learning* yang jelas harus memenuhi 3 komponen, yaitu *e-communication* (pengkomunikasian materi), *e-training* (pendekatan sistem LMS) dan *e-assessment* (penilaian untuk indikator hasil belajar). (Kelly & Nanjiani (dalam Wicaksono, 2015)). Ada 4 bentuk setting pembelajaran seperti dalam kuadran setting belajar. Tiga komponen *e-learning* dapat diperoleh melalui tiap setting yang dipilih dosen atau bahkan kombinasi dari beberapa setting pembelajaran ini.

Sumber: Chaeruman & Maudiarti (2018)

Setting belajar yang sesuai dengan 3 komponen *e-learning* adalah *virtual synchronous, self-paced asynchronous,* atau *collaborative asynchronous*. *Virtual synchronous* ini yang sering dilakukan dosen dengan menggunakan aplikasi *video conference* seperti Hangouts, Zoom, Skype, Webex, dan lain-lain. Ini berdasarkan data yang dihimpun oleh koordinator e-belajar di STIKI kepada 17 dosen, bahwa 47% dosen menggunakan *video conference* dalam pembelajaran. Penggunaan *video conference* dalam sekali penggunaan dalam waktu 60 menit ada 58,8%, lebih dari 120 menit ada 17,6%, dan penggunaan dalam 40 menit dan lebih dari 120 menit masing-masing 11,8%. Setting pembelajaran ini lebih mudah dilakukan oleh dosen karena dosen hanya perlu menggunakan bahan ajar yang sudah ada dan menjelaskan ke mahasiswa secara langsung seperti ketika pembelajaran tatap muka. Mahasiswa yang tidak keberatan dengan bentuk pembelajaran seperti ini ada 59,6%, 13,8 % menjawab keberatan, dan sisanya menjawab mungkin.

Meski mereka dominan tidak keberatan melakukan *video conference*, saat ditanya apakah mereka kesulitan mendapat akses internet, ada 48,6% menjawab iya, 24,8% menjawab mungkin, 26,6% menjawab tidak. Dari data ini, mahasiswa tidak keberatan menggunakan setting pembelajaran *virtual synchronous* namun mereka berat di kebutuhan internet. Oleh karena itu, sebaiknya dosen mempertimbangkan aplikasi apa yang dapat menghemat paket data, berapa lama dilakukan, tidak mengharuskan pengaktifan kamera saat pembelajaran, berapa sering dilakukan *video conference* namun tujuan pembelajaran tetap tercapai. Berikut ini kebutuhan *bandwidth* dari aplikasi *video conference* yang sering dipilih dosen dalam

pembelajaran. Dari data ini, jika dosen memilih pembelajaran *virtual synchronous* sebaiknya menggunakan aplikasi zoom.



Sumber : Kompas.com - 01/04/2020

Pembelajaran menggunakan *video conference* memang lebih praktis karena dosen tidak perlu menyiapkan aktifitas terurut dalam LMS untuk menyampaikan materi. Berdasarkan kendala mahasiswa yang telah disebutkan, dosen juga bisa memilih setting pembelajaran *Self-Paced Asynchronous* atau *Collaborative Asynchronous*. Pada kedua setting pembelajaran ini, dosen dapat berkreasi dan mencoba fitur-fitur yang tersedia pada LMS, dan juga mengkombinasikan dengan pembelajaran *video conference*. Contoh fitur-fitur yang ada pada moodle adalah *Assignment, Chat, Choice, Database, External tool, Feedback, Forum, Glossary, Group self-selection, H5p interactive content, Lesson, Quiz, Scorm Package, Wiki, Workshop*. Dari data yang didapat, fitur yang sering digunakan dari 17 dosen adalah 94% *assignment*, 82% *forum*, 70,6 % *feedback*, 58,8 % *quiz*, 23,5% *chat*, 11,8 % *group self-selection*, 11,8% *H5p interactive content*, dan 5,9% *lesson.* Hanya 8 dari 15 fitur yang dipilih untuk digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan untuk resource yang sering digunakan adalah 82,4% *File,* 76,5% *Video*, 70,6% *Label,* 64,7% *URL,* 35,5 % *Book,* 29,4% *Folder,* 17,6% *LMS content package,* 17,6% *Page,* dan 5,9% *Animasi.* Dengan memaksimalkan fitur dan *resource* yang ada pada *moodle*, mahasiswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Namun untuk mendesain pembelajaran menggunakan setting *Self-Paced Asynchronous* atau *Collaborative Asynchronous,* membutuhkan waktu untuk menyiapkan konten, mengimplementasikan ke LMS, mengontrol aktifitas mahasiswa di LMS dan mengevaluasi pembelajaran. Kendala lain yang mungkin dialami dosen adalah tidak mengetahui teknis penggunaan dari fitur dan *resource* tersebut. Saat kondisi pandemi seperti ini, marilah kita meluangkan waktu untuk belajar menyiapkan konten *e-learning* yang sesuai dengan kemampuan dan fasilitas yang dimiliki mahasiswa kita.

Desain Pembelajaran di Masa Pandemi

Menurut Chaeruman & Maudiarti (2018), *e-learning* pada PT adalah pemanfaatan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) yang relevan sehingga terbentuk proses pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Disini, dosen lebih berperan sebagai fasilitator, mentor, pelatih dan teman belajar. Mahasiswa lebih berperan sebagai partisipan aktif, penghasil pengetahuan, pemecah masalah,

serta berbagi pengetahuan sebagaimana layaknya seorang ahli/pakar.

Salah satu cara untuk mendesain *e-learning* yang sesuai komponen, kemampuan dan fasilitas yang dimiliki mahasiswa dengan memodifikasi model pembelajaran yang sudah kita kenal menjadi pembelajaran berbasis TIK. Kita ambil salah satu contoh pembelajaran *two stay two stray* (TSTS), *Project Based Learning* (PBL) yang dikolaborasi dan dimodifikasi menjadi *blended learning* (Aminah : 2018). Pembelajaran ini dibagi menjadi 2 setting, yaitu asinkronus dan sinkronus. Pada pembelajaran asinkronus, mahasiswa dibagi secara berkelompok dengan kemampuan heterogen dan diberikan *worksheet* berbasis PBL. Mahasiswa berdiskusi dalam fitur forum di moodle. Dengan setting dari forum adalah mahasiswa yang dalam satu kelompok saja yang dapat mengakses forum tersebut. Bahan yang didiskusikan adalah *worksheet*. Setiap kelompok dalam forum akan mendapat topik yang berbeda-beda. Dosen bertugas memantau dan mengkonfirmasi diskusi tiap kelompok. Pada setting pembelajaran sinkronus, mahasiswa melakukan aktifitas seperti pembelajaran TSTS.

Pada kondisi saat ini, jika kita mengikuti pembelajaran modifikasi tersebut, kita tidak bisa melakukan pembelajaran sinkronus dengan TSTS. Pada tahap pembelajaran ini kita ganti dengan setting pembelajaran asinkronus yang sudah tidak merujuk lagi pada model pembelajaran TSTS. Kegiatan mahasiswa berkunjung ke beberapa kelompok tetap dilakukan melalui forum di moodle dengan setting akses dibuka untuk semua mahasiswa. Setiap tuan rumah dari forum menyiapkan materi melalui video dari powerpoint lengkap dengan suara penjelasan tentang materi tersebut. Semua mahasiswa dapat bergabung dalam beberapa forum untuk mempelajari materi tersebut dan bisa bertanya atau berdiskusi dengan saling berkomentar di forum tersebut. Dari forum ini, kita dapat melihat keaktifan mahasiswa dalam belajar dan melihat mahasiswa yang telah atau belum melakukan aktifitas ini. Sebagai evaluasi hasil pembelajaran, dosen menyiapkan kuis dalam moodle dengan tipe soal random untuk dikerjakan semua mahasiswa dalam waktu tertentu.

Alternatif lainnya, pada pembelajaran sinkronus dengan TSTS dimodifikasi menjadi pembelajaran virtual sinkronus dengan setiap kelompok melakukan presentasi ke semua mahasiswa dalam satu kelas. Dan dilanjutkan dengan evaluasi menggunakan kuis di moodle. Tentu saja kedua alternatif ini memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing. Dosen harus selalu belajar untuk mengembangkan konten dalam pembelajaran e-learning supaya mahasiswa lebih aktif belajar namun tidak terbebani.

Daftar Pustaka

Aminah, S. (2018). International Journal on Teaching and Learning Mathematics. Development of blended learning model in numerical method course. International Journal on Teaching and Learning Mathematics, 1(2), 66-75.

Chaeruman, Uwes Anis & Maudiarti, Santi (2018). Jurnal Pembelajaran Inovatif. *Quadrant of Blended Learning: a Proposed Conceptual Model for Designing Effective Blended Learning.* JPI 1 (1) (2018): 1-5.

Yusuf, Oik. Hangouts Zoom Skype Dan Webex Mana Yang Paling Irit Data. Kompas.com [internet]. Diunduh 17 Juli 2020. Tersedia pada https://tekno.kompas.com/read/2020/04/01/12010057/hangouts-zoom-skype-dan-webex-mana-yang-paling-irit-data.

Wicaksono, S. R. (2015). *Computer Supported Collaborative Learning Berbasis Blog*.

Malang: Seribu Bintang.

Data kuisioner milik Kemahasiswaan dan Koordinator e-belajar STIKI, Juni 2020.

PROFIL PENULIS

Abdul Rosyid, **M.A**, lahir di Pati, 19 Februari 1993. Menempuh Strata 1 pada 2011 hingga 2015 di Jurusan Akidah dan Filsafat Islam, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang. Kemudian melanjutkan Strata 2 di Graduate Institute of Philosophy, National Centran University, Taiwan. Saat Mahasiswa aktif sebagai aktivis PMII di kampus, Persatuan Pelajar Indonesia (PPI Taiwan) 2017 dan Pengurus Lazisnu PCINU Taiwan 2017. Juga pernah mendapat predikat Best Paper symposium PPI Asia-Oceania di Taiwan dengan judul "Indonesia-Taiwan Trade and Investment in Maritime Aspect". Dapat dihubungi di 087704265403 dan E-mail rosyidabdul614@gmail.com.

Ach. Shodiqil Hafil, lahir di Madura, santri Pondok Pesantren Al-Amien Prenduan Sumenep. Menyelasaikan S1 Akidah Filsafat di Institut Dirosat Islamiyah Al-Amien, dan S2 Pemikiran Islam di UIN Sunan Ampel Surabaya dengan Beasiswa Studi dari Kemenag RI. Pernah mencicipi

Beasiswa 5000 Doktor di Fakulti Pengajian Islam, Universiti Kebangsaan Malaysia, meski tidak selesai karena terpanggil menjadi Dosen Tasawuf di IAIN Kediri. as.hafil@iainkediri.ac.id

Afifatur Rohimah, M.I.Kom. Terlahir sebagai anak desa yang tidak memiliki historisitas kalangan terpandang di Jombang pada 10 April 1994. Membuat tekad saya untuk meningkatkan derajat kehidupan melalui tangga ilmu pengetahuan. Terlahir dan besar di kalangan madrasah dan pesantren telah mengantarkan saya menyelesaikan gelar Sarjana Administrasi Bisnis dengan predikat cumloude. Menyelesaikan gelar Magister Ilmu Komunikasi dengan predikat cumloude hanya dengan kurun waktu 18 bulan. Sebagai pribadi yang selalu merasa haus akan ilmu membuat penulis mendaftar sebagai mahasiswa doktor pada usia 25 tahun dan saat ini masih menjadi mahasiswa aktif program doktor ilmu sosial Universitas Airlangga dengan pembiayaan *Full Founding* LPDP Kemenkeu. Memiliki hobi mendaki gunung dan menikmati kerindangan alam mengantarkan saya sebagai pribadi yang harus selalu bersyukur apapun dari Allah, meskipun terkadang nikmat itu dalam bentuk cobaan dan musibah. Bersyukur adalah kunci untuk senantiasa ikhlas menerima segala takdir. *Silakan mampir ke akun @afiefatur_94 untuk mampir sharing kopi virtual.*

Albaburrahim, M.Pd. lahir di Karduluk Sumenep Madura pada 15 April 1992. Menuntaskan S-1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Madura tahun 2014. Ia melanjutkan ke jenjang S-2 di Universitas Muhammadiyah Surabaya pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia lulus tahun 2016. Pengalaman mengajarnya sebagai staf pengajar di Sekolah Tinggi Ilmu Dakwah Raudlatul Iman (STIDAR) Ganding Sumenep sampai 2018. Selain itu juga mengabdi di Madrasah Aliyah An-najah I Karduluk Sumenep. Sejak 2019 ia menjadi dosen tetap di Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura hingga sekarang. Adapun karya penulis diantaranya *Penggunaan Retorika pada Kumpulan Pidato Soekarano (2004), Analisis Wacana Kritis pada Pemberitaan Kasus Papa Minta Saham di Metro TV (2017) dan Pengantar Bahasa Indonesia untuk Akademi (2019)*.

Dyaloka Puspita Ningrum, M.I.Kom, kelahiran 15 Juni 1995 merupakan Dosen tetap di Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Widya Mataram Yogyakarta dan sekaligus membantu sebagai Wakil Dekan 2 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Widya Mataram periode 2020-2024. Selain itu, penulis juga menjadi seorang Tutor pada Universitas Terbuka Yogyakarta. Latar belakang pendidikan penulis yakni menempuh studi S1 dan S2 di Universitas Bengkulu. Buku "Ruang Silang Budaya dalam Perspektif Ilmu Komunikasi" merupakan salah satu karya kolaborasi yang dihasilkan penulis pada tahun 2020 ini. Tidak hanya mengajar, penulis juga aktif mewarnai berbagai media massa lokal dan nasional, baik media online maupun media cetak.

Eka Resti Wulan, M.Pd. Dilahirkan pada 25 Januari 1991 di Jombang, Jawa Timur. Sulung dari tiga bersaudara. Pendidikan sarjana ditempuh pada Program Studi Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Malang, serta lulus tahun 2012 dengan gelar *cumlaude*. Setahun kemudian melanjutkan pendidikan magister Pendidikan Matematika melalui Jalur Beasiswa Pendidikan Pascasarjana Dalam Negeri (BPP-DN) pada universitas yang sama dan lulus di tahun 2015. Pernah menjadi dosen di STKIP PGRI Lumajang pada tahun 2015-2019, selama itu menghasilkan 12 artikel hasil penelitian. Pada tahun 2019 hingga saat ini, ia melaksanakan tugas sebagai Aparatur Sipil Negara (ASN) pada formasi lulusan terbaik Dosen Pendidikan Matematika di IAIN Kediri, serta diperbantukan dalam lembaga penjaminan mutu internal. Sejak tahun 2018 hingga saat ini masih aktif menjadi mitra bestari Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika (JMPM) UNIPDU Jombang. Kontak pribadi penulis melalui email: ekaresti.wulan@iainkediri.ac.id atau melalui HP/WA +6285-6319-8958.

Ghulam Falach L.c., M.Ag. Lahir di Blitar, pada 04 Mei 1989. Alamat Dsn. Gogodeso, RT/RW: 01/02, Desa Gogodeso, Kecamatan Kanigoro, Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Alumni S2 Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Saat ini menjadi dosen tetap di Sekolah Tinggi Teknologi Kedirgantaraan (STTKD) Yogyakarta. Dapat dihubungi di e-mail afha71@gmail.com atau telp 082138033286.

Lukman Hakim, **M.Sos**. Dilahirkan di Pontianak. Gelar sarjana Ilmu Komunikasi dan Magister Komunikasi Islam diperolehnya di UIN Sunan Ampel Surabaya, masing-masing pada 2014 dan 2017. Dua kali mengikuti wisuda, dua kali pula dinobatkan sebagai wisudawan terbaik. Atas prestasinya itu, selain diganjar penghargaan juga mendapat beasiswa saat meneruskan studi magister. Pernah mengajar di Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel dan Prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) Institut Pesantren KH Abdul Chalim (IKHAC) Pacet Mojokerto pada medio 2018. Sebelum akhirnya diterima sebagai Aparatur Sipil Negara (ASN) untuk formasi Dosen Komunikasi di IAIN Kediri pada akhir 2019 hingga saat ini. Aktif menulis artikel populer ilmiah di media massa nasional dan regional seputar isu politik, sosial dan pendidikan. Kesibukan lainnya memenuhi undangan seminar, pelatihan, penataran, lokakarya dan konferensi sebagai narasumber. Penulis dapat dihubungi melalui No HP/Whatsapp 085732003791 dan email : lukmanhakim@iainkediri.ac.id.

Muhamad Basyrul Muvid, M.Pd. Lahir di Desa Murukan Mojoagung Jombang Jawa Timur pada 09 Oktober 1992. Memulai kuliah S1 di UIN Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2011 dengan mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI). Ia melanjutkan S2 di kampus dan jurusan yang sama pada tahun 2016. Saat ini, sedang melaksanakan Studi lanjut ke tingkat Doktoral (S3) di kampus yang sama (UIN Sunan Ampel Surabaya) dengan mengambil jurusan yang sama pula (PAI). Pada awal tahun 2019 ia menjadi Dosen Tetap Agama Islam di Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya pada Prodi S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi dan Informasi, yang pada pertengahan tahun 2019 ini berubah menjadi Universitas Dinamika (UNDIKA) Surabaya. Lebih dari 25 buku telah ditulis dan sejumlah artikel yang terbit di berbagai jurnal. Penulis bisa dihubungi melalui via email bmuvid@gmail.com, mmuvid8@gmail.com, via wa: 085748312712, via telp: 085732569344. Saat ini penulis berdomisili di Kota Surabaya Jawa Timur dan alamat dinas di Jl Raya Kedung Baruk No 98 Rungkut Surabaya Universitas Dinamika (Undika).

Muhammad Ali Murtadlo, M.H. saat ini sedang mengabdi sebagai dosen di IAIN (Institut Agama Islam Negeri) Ponorogo. Seorang pencari beasiswa (scholarship hunter) yang hobi membaca, menulis, traveling dan naik gunung ini tercatat telah menikmati indahnya mendapatkan beasiswa. Diantara beasiswa yang pernah didapat adalah Beasiswa Bidikmisi dari Kementerian Pendidikan di UIN Sunan Ampel Surabaya, Beasiswa Teaching Clinic English Course dari Global English Pare, Mora Scholarship (Shortcourse Bahasa Belanda) dari Kementerian Agama di Universitas Indonesia Depok dan menempuh Studi Magister Al-akhwal Al-Syakhsiyah (AS) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan Beasiswa LPDP (Lembaga Pengelola Dana Pendidikan). Ia bisa dihubungi via WA +6285730723885 atau lewat email (alimurtadlo@iainponorogo.ac.id) dan Instagram (@aldomurtadlo).

Ni Putu Candra Prastya Dewi, M.Pd. lahir di Tabanan, 1 November 1994. Saat ini menjadi dosen Pendidikan Dosen Sekolah Dasar, STAHN Mpu Kuturan Singaraja, Jalan Pulau Menjangan, No.27 Banyuning, Singaraja – Bali. Karya yang sudah dihasilkan penulis antara lain: Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Nangun Sat Kerthi Loka Bali; Tradisi *Megoak-goakan* Sebagai Media Penguat Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Era Industri 4.0; *Ice Breaking.* Meningkatkan Fokus Belajar Siswa di Sekolah; dan *Love Quotient* (LQ) Kunci Keberhasilan Belajar. Penulis juga sudah menerbitkan sebuah buku ajar yang berjudul "Buku Ajar Mata Pelajaran Sekolah Dasar PKn dan Pancasila" Penulis tinggal di Singaraja, Bali dan dapat dihubungi melalui email : candrawiik@gmail.com, Instagram : @candra_wiik, serta Facebook : candra dewi.

Ratna Wahyu Wulandari, M.Pd lahir di Kediri, 30 Maret 1989, dan merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Pernah menjadi dosen dan peneliti aktif di Universitas Djuanda Bogor tahun 2016-2019, saat ini menjadi dosen di Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri sejak tahun

2019 hingga sekarang. Selain itu pernah menjadi pengelola jurnal Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar tahun 2017-2019, dan sejak awal 2020 hingga sekarang menjadi pengelola jurnal SITTAH: Journal of Primary Education. Menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Negeri Malang Program Studi Pendidikan Fisika (2011), dan S2 di Universitas Negeri Yogyakarta Program Studi Pendidikan Sains (2015).

Roni Wiranata, **M.Pd.** Lahir di Kabupaten Probolinggo Jawa Timur tanggal 20 Agustus 1989. Menempuh strata 1 pada 2007 – 2011 Prodi Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Malang, dan pada tahun 2012-2014 menuntaskan Magister pendidikan ekonomi di Universitas Negeri Malang. Pengajar Olympiade Ekonomi tahun 2014 di SMA TUNAS Luhur, Saat ini sebagai dosen tetap di PTS Lumajang (STKIP PGRI Lumajang) sejak tahun 2014. Pada tahun 2015- sekarang menjabat sebagai kepala unit pengabdian kepada masyarakat. Mengajar di Program Studi pendidikan ekonomi, dengan minat Pengantar Ilmu Ekonomi, Macroeconomic, Statistik dan entrepreneurship.

Lukman Jakfar Shodiq, **M.Pd**, adalah dosen tetap di STKIP PGRI Lumajang sejak tahun 2018 sampai sekarang. Lahir di Lumajang Jawa Timur tanggal 20 Mei 1990. Tahun 2008 – 2012 menempuh pendidikan srata satu Pendidikan Matematika di Universitas Jember dan meraih prestasi sebagai yudisi terbaik tingkat fakultas serta pernah mendapat dana hibah Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan Program Mahasiswa Wirausaha (PMW). Pada tahun 2014-2016 menempuh Magister Pendidikan Matematika di kampus yang sama. Karya ilmiah yang telah dipublikasikan ialah tentang metode numerik dan analisis berpikir kritis. Selama mengajar, aktif sebagai dosen pengampu mata kuliah Metode Numerik, Aljabar Abstrak, Aljabar Linier, Teori Probabilitas, Teori Graf, dan Geometri Analitik.

Samsuriyanto, **M.Sos**. Lahir di Probolinggo, 10 Maret 1995. Pemuda Hebat tahun 2019 dari Kementerian Pemuda dan Olahraga RI ini menempuh pendidikan dari Taman Kanak-Kanak hingga Madrasah Aliyah dengan tradisi Nahdlatul Ulama. Wisudawan Terbaik Tingkat Sarjana pada Wisuda ke-75 di

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel (UINSA) Surabaya tahun 2016 ini meraih gelar Sarjana Komunikasi Islam pada usia 21 tahun selama 7 semester. Pengisi rubrik Kajian Hadis pada Majalah Darul Hikmah sejak tahun 2016 ini juga memperoleh prestasi sebagai Wisudawan Terbaik Tingkat Magister pada Wisuda ke 84 dengan IPK 3.97, tahun 2018 di UINSA Surabaya. Khatib Jum'at di Surabaya dan Sidoarjo ini mengajar Studi Islam pada *International Undergraduate Program* Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya sejak 2019.

Siti Aminah S.Si. M.Pd. Saya lahir di Malang, 11 November 1989. Saya lulus sebagai Sarjana Pendidikan dan Sarjana Sains di tahun 2012. Dan melanjutkan studi lanjut S2 ditahun 2013 dan mendapat gelar M.Pd pada tahun 2015. Semua studi yang saya lakukan ditempuh di Universitas Negeri Malang. Sejak tahun 2015 hingga saat ini saya mengajar di Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI) Malang. Selain menjadi dosen, saya adalah pengelola jurnal-jurnal yang di miliki STIKI Malang sejak 2017. Jurnal-jurnal STIKI yang saya kelola bersama tim berfokus pada bidang infomatika, sistem informasi di SMATIKA jurnal. Dan juga jurnal dengan fokus desain komunikasi visual bernama MAVIS.

Karena bidang keilmuan saya di bidang pembelajaran matematika, maka saya juga memilih aktif sebagai *guest editor* pada jurnal matematika seperti Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika. Bidang lain yang menarik bagi saya adalah Kekayaan Intelektual. Sejak Desember 2017 hingga saat ini, saya dipercaya untuk mengelola Sentra KI STIKI Malang dan aktif ikut serta dalam acara-acara tentang Kekayaan Intelektual, baik yang diadakan oleh Kemenkumham atau Perguruan Tinggi.

Siti Khodijah, M.Pd. Lahir di Pasuruan pada 19 September 1986. Lulus S1 di UIN Maulana Malik Ibrahim pada tahun 2010 program studi Sastra Inggris. Lulus S2 di Universitas Islam Malang pada tahun 2015. Pernah menjadi Teacher partner of English Subject di SMA Alyasini, Pasuruan pada tahun 2014. Menjadi Dosen IAIN Jember tahun 2016 - sekarang. Saat ini menjabat sebagai dosen Bahasa Inggris dan Staff di unit pengembangan Bahasa IAIN Jember.

Zafirah Quroatun 'Uyun, MA atau lebih akrab disapa zafirah adalah seseorang yang antusias dalam hal tulis-menulis dan mengajar. Lahir di Gresik pada tanggal 29 Februari 1992. Menamatkan bangku kuliah strata 1 di UIN Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan studi Master of Art di bidang Ilmu Komunikasi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Saat ini ia menjadi dosen tetap yang mengabdikan dirinya pada negara di IAIN Batusangkar, Sumatera Barat. Untuk info lengkap dan sharing kepada penulis dapat langsung ke email zafirah@iainbatusangkar.ac.id.

Zahratul Maujudatul Mufidah, M.Pd. Lahir di Surabaya pada 22 Januari 1992. Lulus S1 di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel (UINSA) Surabaya program studi Sastra Inggris tahun 2014. Lulus S2 di program Master of English Education, Universitas Negeri Surabaya (UNESA) pada tahun 2017. Pernah menjadi dosen pengembangan Bahasa Inggris di UINSA pada tahun 2016-2018 pada program Intensive Bahasa Inggris. Mengajar program TOEFL, TOEIC dan English Discoveries. Menjadi dosen studi general English di Politeknik Pelayaran Negeri Surabaya (POLTEKPEL) untuk program NAUTIKA, dan TEKNIKA. Saat ini menjabat sebagai dosen Bahasa Inggris pada mata kuliah Speaking dan Staff di unit pengembangan Bahasa IAIN Jember.