

STRATEGI DAN INOVASI PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI

Farid Ahmadi¹, Ely Shovrotul Khoiriyah²
Universitas Negeri Semarang
farid@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Proses pembelajaran sebagai kegiatan utama yang diterapkan dalam satuan pendidikan baik sekolah maupun universitas, pada setiap kegiatan pembelajaran pendidik perlu menerapkan strategi dan inovasi pembelajaran yang tepat. Pendidik di era milenial harus mengoptimalkan proses belajar mengajar dengan baik, meskipun di masa pandemi peserta didik belajar di rumah, yang mana pendidik dituntut untuk mendesain media dalam pembelajaran sebagai inovasi dan alternative menggunakan media daring atau online. Kegiatan belajar mengajar di masa pandemi, dimana dosen atau guru melakukan pembelajaran secara jarak jauh atau daring menggunakan plat form dengan menyiapkan strategi maupun inovasi dalam pembelajaran diantaranya 1) tetap menerapkan prinsip utama dan pertama itu kesehatan dan keselamatan dengan protokol yang harus dipatuhi, selanjutnya 2) melakukan analisis terhadap perkembangan peserta didik dan kemampuan ekonomi dengan teknologi yang berbeda-beda, 3) mampu merancang dan mendesain pembelajaran daring, 4) pendidik memilih media dan membatasi sejauh mana cakupan aplikasi yang cocok dengan materi serta metode belajar yang akan digunakan, 5) menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan adanya keterlibatan peserta didik sehingga melatih peserta didik belajar dengan tekun serta menyelesaikan kewajiban dan tanggung jawabnya, 6) melakukan refleksi pembelajaran daring secara berkala, 7) membentuk komunitas untuk dukungan psikososial. Sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran membentuk proses pembelajaran jarak jauh atau daring secara terarah, dan optimal. Inovasi pembelajaran tercipta pengalaman baru serta kreatifitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di masa pandemi.

Kata kunci: *Strategi, Inovasi, Pembelajaran, Masa Pandemi*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dalam era milenial ini sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia dengan beberapa aspek, salah satunya dalam aspek bidang pendidikan, (Dewi Murtinugraha, dan Arthur, 2018). Perkembangan teknologi yang sudah berkembang saat ini sangat memfasilitasi dan memberikan berbagai alternatif atau kemudahan bagi peserta didik dalam belajar, selain belajar menggunakan buku atau secara tertulis juga dapat menggunakan laptop yang terkoneksi internet serta smartphone untuk pembelajaran jarak jauh atau daring, (Elvarita, Iriani, & Handoyo, 2020).

Pada saat ini, ratusan negara salah satunya Indonesia sedang diuji dengan adanya

permasalahan Pandemi Corona (Covid-19) yang mana sangat mempengaruhi dalam aspek kehidupan manusia. Berdasarkan data WHO bulan April 2020 sebanyak 2,73 juta jiwa orang yang terdiagnosa positif Covid-19, selain itu sebanyak 191.231 jiwa meninggal dan 751.450 jiwa dinyatakan sembuh, (Hamid, 2020).

Berdasarkan keputusan Mendikbud RI dalam surat nomor 4 tahun 2020 mengenai kebijakan pelaksanaan proses pembelajaran pada masa darurat Covid-19 menyatakan bahwa semua kegiatan pendidikan dan pembelajaran dilakukan secara jarak jauh atau e-learning sehingga peserta didik maupun guru/dosen tidak perlu bertatap muka, (Yaumi, 2007).

Guru/Dosen sebagai pendidik dalam menyikapi masa darurat ini tetap memastikan

proses belajar mengajar berjalan dengan baik, meskipun para peserta didik belajar dari rumah. Dengan hal itu, pendidik diharuskan untuk menyusun metode dan media pembelajaran sebagai strategi dan inovasi selama pembelajaran jarak jauh atau daring. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) merupakan alternative yang digunakan selama masa pandemi, sebagai kegiatan pembelajaran yang pelaksanaannya tidak secara langsung atau bertatap muka di dalam kelas.

Perkembangan teknologi informasi masa sekarang dengan internet, laptop, dan *smartphone* sebagai langkah pemilihan media dengan melihat karakteristik peserta didik, untuk pengembangan teknologi informasi sebagai rancangan dalam memperkuat minat dan motivasi pengguna dari segi intelektual, spiritual, sosial, maupun jasmani dan nilai sosial.

Beberapa alternatif yang dapat diakses dan digunakan sebagai media pembelajaran diantaranya e-mail, blog, e-book, e-portofolio, animasi, tautan video maupun media social meliputi Facebook, Twitter, Youtube, Google Classroom, Edmodo, dan lainnya (Noesgaard dan Ørngreen, 2015). Pembelajaran daring atau E-learning sebagai alternatif pilihan, selain dapat menghemat biaya juga waktu mudah ditentukan, (Kusuma Ningtyas, Virnawati, Paramitta, & Wayan Simri, 2008).

Konsep strategi yang diterapkan dalam pembelajaran masa pandemi sebagai salah satu pendekatan untuk pengelolaan kegiatan pembelajaran dengan urutan integrasi kegiatan, mengorganisasikan materi, media dan waktu yang di gunakan selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, (Hamdani, 2011:24). Dari hal itu, pendidik sangat memperhatikan materi supaya pembelajaran masa pandemi ini tetap berjalan secara efisien, efektif dan optimal.

Strategi dalam proses pembelajaran sebagai rencana, dan pola pikir pendidik untuk menentukan isi materi, penyampaian materi pembelajaran, dan untuk mengelola kegiatan belajar mencapai tujuan pembelajaran selain itu, strategi dalam pembelajaran bersifat konseptual mengenai ketentuan yang digunakan untuk pelaksanaan proses pembelajaran baik secara langsung maupun pembelajaran jarak jauh, (Khanifatul, 2014). Inovasi dalam bidang pendidikan diterapkan untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih optimal dengan hasil yang maksimal. Inovasi pembelajaran yang digunakan pendidik di era milenial masa pandemic yang diterapkan adalah dari model –

model inovasi pembelajaran yang sudah ada sebelumnya, namun lebih bertambah dan kreatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan koneksi internet. Sehingga mahasiswa tetap bisa aktif, tertarik untuk belajar dan tetap produktif di masa pandemic.

Tantangan bagi guru, dosen, maupun keterlibatan orang tua dalam pembelajaran jarak jauh sekarang ini yang berpusat pada jaringan koneksi internet, sehingga harus mampu merancang, mendesain dan mengembangkan metode pembelajaran berjalan secara optimal dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, materi dan memilih media atau aplikasi yang cocok yang digunakan,

IDE-IDE

Proses pembelajaran sebagai kegiatan utama yang diterapkan dalam satuan pendidikan baik sekolah maupun universitas, pada kegiatan pembelajaran pendidik harus menerapkan strategi maupun inovasi pembelajaran yang akan digunakan. Tantangan untuk menghadapi fenomena pendidik era milenial pada abad-21 diantaranya kemampuan literasi dasar, kompetensi dan pembentukan karakter.

Literasi dasar merupakan kemampuan penggunaan *core skills* untuk kehidupan sehari-hari meliputi literasi membaca, numerasi, literasi IPA, TIK, finansial dan literasi budaya & masyarakat. Kompetensi adalah kemampuan siswa menyelesaikan permasalahan kompleks meliputi berfikir kritis, kreatif, komunikasi dan kolaborasi. Sedangkan karakter adalah kemampuan siswa menghadapi perubahan pesat pada lingkungan. Meliputi rasa ingin tahu, inisiatif, gigih, adaptif, kepemimpinan dan kepekaan social dan budaya.

Generasi milenial saat ini yaitu Generasi Y dengan umur 22-36. Pada anak-anak generasi y ini sudah bisa untuk berfikir dan mengamati secara realistis, saling menghargai perbedaan antar sesama, lebih memilih bekerja sama, optimis, focus pada prestasi, percaya diri, menghargai adanya keragaman, selalu menggunakan platform aplikasi dalam kehidupan sehari-hari (E-MAIL, sosmed, Web) dan tumbuh pada era internet booming.

Cara pendidik mengajar generasi milenial diantaranya mulai belajar menggunakan gadget atau laptop pribadi, multitasking, blended learning, tugas online, guru sebagai sahabat dan publikasi tugas online. Inovasi pembelajaran pada era milenial dapat diterapkan dengan berbagai model diantaranya model terbimbing,

berbasis virtual dan menyenangkan, optimalisasi media IT dan sosmed, berorientasi entrepreneurship dan kreatifitas serta mengoptimalkan kelompok.

Langkah Guru atau Dosen Milenial di masa Pandemi ini yang harus dilakukan yaitu : 1) menerapkan prinsip utama dan pertama yaitu kesehatan dengan protokol yang harus dipatuhi, 2) melakukan analisis terhadap perkembangan peserta didik dan kemampuan ekonomi dengan teknologi yang berbeda-beda, 3) mampu merancang, mendesain dan memilih metode pembelajaran maupun media yang digunakan, 4) menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dengan keterlibatan peserta didik, 5) melakukan refleksi pembelajaran daring secara berkala dan 6) membentuk komunitas untuk dukungan psikososial.

Perkembangan Teknologi Informasi sekarang ini adanya laptop yang terkoneksi internet, dan Smartphone dengan pelaku mahasiswa atau siswa saat ini dari twitter, google, instagram, dan facebook. Sehingga langkah pemilihan media di masa pandemi sekarang ini perlunya strategi yaitu 1) melihat karaktersitik peserta didik sebelum mengembangkan teknologi maupun inovasi metode serta media pembelajaran, 2) rancangan untuk memperkuat minat dan motivasi belajar peserta didik, 3) menciptakan kreatifitas dan sikap tanggap mengenai pentingnya kegiatan interaksi secara langsung dengan antar sesama teman, maupun lingkungan social untuk memperkuat nilai sosial serta humaniora melalui media online seperti video, youtube dan lainnya, 4) memotivasi peserta didik lebih terdorong untuk kreatif dan inovatif sehingga tidak hanya mendapat media belajar atau pengetahuan dari guru atau dosen saja, namun dapat mengembangkan dan berinovasi secara mandiri. serta 5) proses pembelajaran dilakukan peserta didik secara aktif dan menyenangkan dengan kreatif mengembangkan atau menggunakan media online.

Alternatif dalam memilih platform media pembelajaran dan perubahan strategi belajar dengan buku paket, sosial media seperti WhatsApp, facebook dan lainnya. Platform yang bisa dikembangkan meliputi virtual classroom/hybrid learning, media pembelajaran interaktif, kuis dan test online serta video conference. Virtual classroom/hybrid learning platform terdiri dari google classroom, microsoft teams, edmodo, jombla, moodle dan schoology. Media pembelajaran interaktif meliputi macromedia flash, video pembelajaran,

microsoft sway, dan ppt interaktif. Sedangkan kuis dan test online platformnya meliputi quizzizz, google form, microsoft form, k-hoot. Selain itu video conference yang dapat diakses untuk proses pembelajaran maupun kegiatan pengabdian masyarakat meliputi Zoom, Teams, Meet, Webex, dan WhatsApp Vicall.

Pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi berbasis android meliputi Adobe Premiere Rush, Kinemaster, Filmorago dan Inshot sedangkan aplikasi berbasis PC/laptop meliputi Adobe Premiere Pro, Corel Video Studio Pinnacle Studio. Sedangkan dalam proses merancang media pembelajaran Online pendidik perlu mendesain secara profesional dan interaktif dengan beberapa platform yaitu Sway, PPT interaktif convert yaoutube atau dengan platform Ms. Power Point, multimedia pembelajaran dengan platform Macromedia flash serta digital book dengan platform 3D *Page Flipp Profesional*. Aplikasi Kuis dan assesment yang dapat diakses dan dikembangkan dengan kahoot, quizzizz, google form dan quiz feature.

Pemanfaatan website pembelajaran yang dapat diakses dalam internet diantaranya :

- 1) Kegiatan “**Rumah Belajar**” dengan link <https://belajar.kemdikbud.go.id>
- 2) “**Google G Suite for Education**” diakses melalui <https://blog.google/outreach-initiatives/education/offline-access-covid19/>
- 3) Ruang “**Kelas Pintar**” dengan link <https://kelaspinar.id>,
- 4) “**Microsoft Office 365**” dapat diakses melalui <https://microsoft.com/id-id/education/products/office>
- 5) “**Sekolah Online Ruang Guru**” dapat diakses melalui link <https://sekolahonline.ruangguru.com>
- 6) “**Quipper School**” juga dapat digunakan melalui alamat link <https://www.quipper.com/id/school/teachers/>
- 7) “**Sekolahmu**” dengan alamat link <https://www.sekolah.mu/tanpabatas>
- 8) “**Zenius**” dapat diakses melalui link yang terdapat ratusan video-video pembelajaran <https://zenius.net/belajar-mandiri>
- 9) “**Detak**” juga dapat diakses untuk media pembelajaran <https://www.anakdetak.com/>. Selain itu, berbagai chanel youtube juga sebagai alternative untuk media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Strategi pembelajaran jarak jauh atau daring yang dilakukan selama masa pandemi adalah proses kegiatan untuk menciptakan pembelajaran yang optimal dengan pemilihan materi atau bahan ajar, dan media. Sedangkan inovasi dosen atau guru selama masa pandemi dengan menciptakan suasana pembelajaran baru secara daring menggunakan plat form maupun social media.

Peran guru yaitu sebisa mungkin ditingkatkan literasi IT (Sosial media, Video pembelajaran, komunikasi WhatsApp), mendorong orang tua maupun peserta didik. Sedangkan peran orang tua yaitu komunikasi intens dengan guru dan mengarahkan anak mengikuti instruksi atau aturan guru atau dosen. Strategi pembelajaran yang bertujuan proses pembelajaran online atau jarak jauh dapat terarah dan optimal serta inovasi pembelajaran tercipta pengalaman baru dan kreatif untuk mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran di masa pandemi.

Saran

Dosen atau guru tetap berkarya dan produktif di masa pandemic dengan memperhatikan keadaan mahasiswa yang terkendala sinyal maupun kondisi lingkungan akibat koneksi internet kurang mendukung. Selain itu mahasiswa lebih kooperatif, kreatif dan produktif dalam mengikuti pembelajaran di masa pandemi.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal PenSil*, 7(2), 25–34. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>

Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.11987>.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.

Hamid, A.R.A. H. (2020). Social responsibility of medical journal: a concern for COVID-19 pandemic. *Medical Journal of Indonesia*, 29(1), 1–3. <https://doi.org/10.13181/mji.ed.204629>

Kusuma Ningtyas, D., Virnawati, F., Paramitta, T., & Wayan Simri, I. (2008). Analisis Perilaku Pengguna Sistem E-Learning Universitas Gunadarma. *Seminar Ilmiah Nasional Komputer Dan Sistem Intelijen Auditorium Universitas Gunadarma, (Kommit)*, 20–21.

Noesgaard, S. S., & Ørngreen, R. (2015). The effectiveness of e-learning: An explorative and Integrative review of the definitions, methodologies and factors that promote e-Learning effectiveness. *Electronic Journal of E-Learning*, 13(4), 278–290.

Prayito. (2010). Matematika Humanistik Berbasis Konstruktivisme B E R B a N T U a N E-Learning Materi. *Pendidikan E-Learning*, (2), 1–9.

Puspita Sari, A., & Setiawan, A. (2018). The Development of Internet-Based Economic Learning Media using Moodle Approach. *International Journal of Active Learning*, 3(2), 100–109. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijal>.

Rahmawati, F. (2016). E-Learning Implementation: Its Opportunities and Drawbacks Perceived by EFL Students. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning*, 1(1). <https://doi.org/10.18196/ftl.111>

Rahmawati, S. D. (2009). Kendala Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Melalui Internet Pada Mahasiswa Pjj S1 Pgsd Universitas Negeri Semarang.

Sa'ud, Udin Syaefuddin. 2009. *Inovasi Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.