

Mokhamad Syaifudin



MENDESAIN PEMBELAJARAN DARING:

Berkaca dari Revolusi Integrasi Teknologi
dalam Pendidikan di Indonesia



Mokhamad Syaifudin



MENDESAIN PEMBELAJARAN DARING:

Berkaca dari Revolusi Integrasi Teknologi
dalam Pendidikan di Indonesia



MENDESAIN PEMBELAJARAN DARING :

Berkaca dari Revolusi Integrasi Teknologi dalam Pendidikan di
Indonesia.

ISBN: 978-623-485-166-3

ISBN978-623-485-167-0 (PDF):

Cetakan I, 2023

viii + 164 hlm; 15,5x23 cm

Penulis:

Mokhamad Syaifudin

Penata Isi : Muhammad Bagus

Penata Sampul : Moch. Galeh

Diterbitkan oleh:

Edulitera

(Anggota IKAPI – No. 211/JTI/2019)

Imprint PT. Literindo Berkah Karya

Jl. Apel No. 28 A Semanding, Sumbersekar,

Dau, Kab. Malang (65151)

Telp./Fax: (0341) 5033268

Email: eduliteramalang@gmail.com

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin
tertulis dari Penerbit.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim,

Pendidikan semenjak awal sejarah selalu melibatkan setidaknya beberapa hal yaitu pendidik, peserta didik, materi ajar, medium ajar, dan aktivitas belajar. Dalam kurun waktu 2020-2022, hampir diseluruh dunia, sektor pendidikan telah mengalami banyak perubahan atau revolusi khususnya terkait integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Sebut saja pembelajaran daring misalnya. Banyak negara yang cukup struggling ketika pembelajaran daring ini mau tidak mau harus dilakukan, korean kondisi di masyarakat yang terdampak pandemi covide-19 saat itu. Namun, pengalaman awal struggling untuk mengintegrasikan teknologi dan beralih ke pembelajaran daring bukanlah tanpa tantangan. Banyak stigma negatif yang kemudian muncul akibat revolusi integrasi teknologi dalam pembelajaran saat itu. Khusus stigma negatif terhadap pembelajaran daring.

Pengalaman mengajar daring yang minim serta minimnya training yang diterima baik itu oleh pendidik maupun peserta didik seringkali dianggap penyebab terjadinya stigma negatif tersebut. Untuk itu dalam buku ini, beberapa ide terkait bagaimana mendesain pembelajaran daring dipaparkan. Harapannya adalah sebagai sedikit upaya untuk menjembatani minimnya pengalaman dan training seperti yang disebutkan itu. Sehingga pada akhirnya para praktisi pendidikan

daring dapat merespons fenomena stigma negatif terhadap praktik pembelajaran daring yang ada selama ini .

Buku ini menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar desain pembelajaran daring yang akan sangat berharga kelak bagi para desainer pembelajaran (mguru, dosen, pengembang teknologi pembelajaran dsb). Khususnya bagi guru dan dosen, Membaca buku ini, akan mengantarkan kepada pemahaman bahwa sebetulnya mengajar daring bukanlah hanya memerankan satu peran saja yaitu sebagai taskmaster (pemberi tugas), namun juga memerankan peran-peran lain untuk memaksimalkan pengalaman belajar peserta didik. Mengenali berbagai potensi aktivitas belajar daring, juga menjadikannya hal krusial yang harus mereka lakukan bersama peserta didik tatkala belajar daring. Agar kelak peserta didik siap dan terlatih dengan keterampilan-keterampilan yang syarat dengan integrasi teknologi di masa yang akan datang.

Konteks Indonesia, dengan segala keragaman dan tantangannya, menjadi konteks penting dalam buku ini. Kami berharap ide-ide yang kami tawarkan dapat diaplikasikan secara konkrit dalam realitas pendidikan daring di Indonesia. Melalui buku ini, kami ingin memberikan kontribusi bagi perkembangan pendidikan tanah air, demi generasi yang tangguh dan cerdas.

Akhirnya mengutip Albert Einstein yang menyampaikan bahwa “ Belajar bukanlah hasil dari pengajaran formal. Belajar adalah usaha berkelanjutan dari seorang pemikir yang antusias”. Buku ini adalah upaya memfasilitasi para pemikir yang antusias tersebut, yang disusun berdasarkan pertanyaan-pertanyaan penelitian dan hasil penelitian pustaka yang dapat dipertanggungjawabkan. Semoga dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan pendidikan.

Surabaya, 15 Agustus 2023

Mokhamad Syaifudin



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
BAB 1 KONTEKS PEMBELAJARAN DARING DI INDONESIA	1
A. Revolusi Pembelajaran di Indonesia	1
B. Infrastruktur Teknologi di Indonesia	3
C. Kompetensi ICT Pembelajar di Indonesia.....	5
BAB 2 DESAIN PEMBELAJARAN DARING	11
A. Pendahuluan	11
B. Pengertian Pembelajaran Daring	15
C. Manfaat dan Tantangan Pembelajaran Daring.....	19
D. Jenis-Jenis Pembelajaran Daring	23
E. Beberapa Pendekatan Pedagogis dalam Pembelajaran Daring.....	30
F. Asesmen dan Evaluasi dalam Pembelajaran Daring.....	32
G. Hak-hak Digital dan Keamanan dalam Pembelajaran Daring.....	34
H. Kesimpulan	39

BAB 3 PERAN PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN DARING	41
A. Peran Pendidik dalam Konteks Pembelajaran Tradisional.....	44
B. Peran Peserta Didik dalam Konteks Pembelajaran Tradisional.....	46
C. Peran Pendidik dalam Konteks Pembelajaran Daring	49
D. Peran Peserta Didik dalam konteks Pembelajaran Daring.....	53
E. Kehadiran Pendidik dan Hubungannya dengan Peran Diatas.	56
F. Kesimpulan	61
BAB 4 KEHADIRAN PENDIDIK DALAM KELAS DARING	63
A. Cognitive Presence.....	68
B. Kehadiran Sosial (Social Presence).....	77
C. Teaching Presence.....	83
BAB 5 MEMAHAMI PESERTA DIDIK DARING (Online Learner)	87
A. Technological Literacy (TL)	90
B. Diverse Learning Style.....	93
C. Flexibility and Accessibility.....	94
D. Kesiapan peserta didik untuk belajar daring.....	95
E. Kewarganegaraan Digital dan Etika Berjejaring (Netiket)....	96
F. Kesejahteraan dan Kesehatan Psikologi	97
G. Kesimpulan	98
BAB 6 Aktivitas Pembelajaran Daring	99
A. Berbagai aktivitas pembelajaran daring.....	99
B. Kesimpulan	109

BAB 7	MENYIAPKAN MATERI PEMBELAJARAN DARING	111
A.	Creating vs Curating	112
B.	Beberapa Hal yang perlu dipertimbangkan saat menyiapkan materi pembelajaran Daring.....	114
C.	Memfaatkan Sumber Belajar Terbuka untuk Pembelajaran Daring.....	121
D.	Hal-Hal Apakah yang perlu dipertimbangkan ketika menggunakan OER?	127
E.	Content Curation.....	130
F.	Kesimpulan	133
BAB 8	ASESMEN BAGI PEMBELAJAR DARING.....	135
A.	Berbagai Bentuk Penilaian untuk Pembelajaran Daring..	136
1.	Quiz.....	138
2.	Digital Portfolio	139
3.	Bulletin Board	142
4.	Reportase.....	143
B.	Kesimpulan.....	147
BAB 9	PENUTUP	149
REFERENSI		152



BAB 1

KONTEKS PEMBELAJARAN DARING DI INDONESIA

A. Revolusi Pembelajaran di Indonesia

Pada awal pandemi COVID-19 di Indonesia, pemerintah menerapkan kebijakan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) dan menginstruksikan sekolah untuk menutup kegiatan tatap muka. Karena itu, banyak institusi pendidikan di Indonesia beralih ke pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran daring di Indonesia pada awal pandemi COVID-19 dilakukan melalui berbagai platform online seperti Zoom, Google Meet, dan Microsoft Teams. Namun demikian yang paling utama digunakan oleh guru siswa, orang tua dan berbagai komponen pendidikan dalam melaksanakan aktivitas belajar dan pembelajaran adalah WhatsApp. Alasan utama menggunakan aplikasi ini adalah dikarenakan aplikasi itulah yg terinstal di hampir semua perangkat telepon pintar mereka. Selain itu mereka merasa harus tetap terhubung antara satu sama lain agar kewajiban menyelenggarakan pendidikan dapat tertunaikan (Syaifudin, 2022). Guru dan siswa menggunakan platform tersebut untuk berkomunikasi dan melakukan pembelajaran. Sementara itu,

beberapa sekolah dan perguruan tinggi juga menggunakan platform pembelajaran daring yang lebih khusus seperti LMS (Learning Management System) atau Moodle.

Ada yang menarik dari proses adopsi teknologi yang revolusioner untuk kegiatan pembelajaran di Indonesia, yaitu pemanfaatan *one size fits all app* semacam whatsapp. Tidak bisa dipungkiri bahwa ini terjadi karena kepanikan di masyarakat yang terjadi saat itu karena khawatir proses pembelajaran/pendidikan tidak akan terjadi dalam waktu yang lama. Sehingga aplikasi Whatsapp yang memang sudah banyak dipakai oleh masyarakat di Indonesia saat itu, serta memiliki fitur untuk berkomunikasi dengan suara, teks, gambar, file, dan video secara synchronous, dipercaya akan mengatasi masalah pembelajaran jarak jauh. Kehadiran Whatsapp juga “mengobati” rasa bersalah para pengajar saat itu karena tidak bisa hadir di kelas dan melakukan kegiatan belajar mengajar. Namun ironisnya praktik inilah yang kelak banyak membangun kesan yang keliru di tengah masyarakat kita khususnya terkait praktik pembelajaran daring.

Meskipun terdapat beberapa tantangan dalam pembelajaran daring seperti keterbatasan akses internet dan perangkat teknologi, namun pemerintah dan lembaga pendidikan terus berupaya untuk mengatasi masalah tersebut. Beberapa solusi yang diterapkan antara lain pemberian bantuan akses internet dan perangkat teknologi kepada siswa yang membutuhkan, serta pengembangan kurikulum dan materi pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran daring.

Pada akhirnya, pembelajaran daring di Indonesia pada awal pandemi COVID-19 sepertinya sesuatu yang mustahil yang banyak diragukan orang, tampaknya kini sudah mulai diadopsi dimana-mana. Meski belum sepenuhnya daring. Yang menarik justru adalah semakin banyak perangkat dan sumberdaya teknologi yang kemudian diadopsi dalam kegiatan pembelajaran di kelas saat ini. Konten-konten pembelajaran dalam bentuk digital pun banyak dibuat orang dan dibagikan di mayantara.

B. Infrastruktur Teknologi di Indonesia

Infrastruktur teknologi di Indonesia telah mengalami kemajuan yang signifikan selama tiga tahun terakhir, khususnya terhitung sejak terjadinya bencana dunia yaitu Pandemi Covid-19 (C-19). Beberapa perubahan dalam bidang teknologi yang terjadi di tengah masyarakat kita khususnya di Indonesia antara lain adalah sebagai berikut. Pertama, penyebaran internet yang semakin luas: Pada 2020, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 196,7 juta, atau sekitar 73,7% dari total populasi. Hal ini didukung oleh peningkatan infrastruktur internet, termasuk jaringan 4G LTE yang semakin luas dan harga paket internet yang semakin terjangkau ([BPS.R.I] Badan Pusat Statistik., 2020; A. M. (2020) Pratama, 202 C.E.).

Yang kedua adalah perkembangan e-commerce di Indonesia yang cukup pesat. Dimana hal ini tentunya sangat didukung oleh didukung oleh meningkatnya penetrasi internet dan peningkatan daya beli masyarakat. Beberapa perusahaan e-commerce besar seperti Tokopedia, Bukalapak, dan Shopee telah berhasil meraih pendanaan yang besar dan terus mengembangkan bisnis mereka. Berdasarkan hasil hasil survei Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2020, nilai transaksi e-commerce di Indonesia mencapai Rp 267,1 triliun atau naik sebesar 11,9% dibandingkan tahun sebelumnya. Selain itu, menurut Statista, nilai volume barang dagangan kotor (GMV) pasar e-commerce di Indonesia pada tahun 2022 diperkirakan mencapai US\$ 59 miliar (Nurhayati-Wolff, 2022).

Lalu yang ketiga adalah Investasi di bidang teknologi. Investasi di bidang teknologi ini di Indonesia mengalami peningkatan selama tiga tahun terakhir. Beberapa perusahaan besar seperti Gojek, Tokopedia, Shopee, Bukalapak berhasil meraih pendanaan dalam jumlah yang besar dari investor asing. Mereka dalam hal ini adalah pemain besar dalam dunia e-commerce di Indonesia. Sementara dalam dunia e-commerce ini diprediksikan bahwa pada tahun 2025 akan ada

sekitar 221 juta orang pengguna di seluruh Indonesia. dan transaksi keuangan di e-commerce ini sangat mungkin juga akan banyak beralih ke keuangan digital yaitu dalam bentuk *e-wallet* (semisal GoPAY, DANA, Shopee PAY, Link aja dsb). Pada tahun 2021, transaksi pembayaran di e-commerce, 39 persennya sudah menggunakan teknologi e-wallet ini (Nurhayati-Wolff, 2022).

Ke empat adalah Perkembangan startup. Indonesia menjadi salah satu negara dengan jumlah startup terbesar di Asia Tenggara. Indonesia menempati peringkat kelima negara dengan jumlah startup terbanyak di dunia dan terbanyak ke-5 di Asia Pasifik. Jumlah startup di Indonesia mencapai 2.324. Beberapa startup besar seperti Gojek, Bukalapak, Traveloka, dan Tokopedia berhasil meraih kesuksesan dan memimpin pasar di sektor masing-masing (Widodo, 2022). Sebuah perkembangan aplikasi teknologi yang luar biasa, apa lagi didukung dengan aset demography Indonesia yang luar biasa. Menjadikan negara ini sebagai tujuan pasar global yang sangat menarik bagi dunia business dari seluruh dunia.

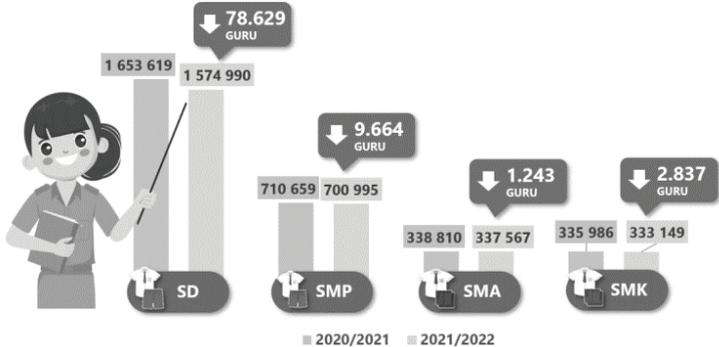
Ke enam adalah pengembangan jaringan 5G. Terhitung sejak 24 Mei 2021, Pemerintah Indonesia telah mengizinkan beroperasinya layanan jaringan 5G secara komersial di wilayah Indonesia (Wisnubroto, 2021). Secara ekonomis, teknologi 5G ini berpotensi untuk menyumbangkan pemasukan kepada negara sekitar 2800 triliun rupiah, yang mana angka ini setara dengan 9,5% dari total PDB negara pada tahun 2030. Tentunya komunikasi 5G ini juga akan meningkatkan komunikasi data dan transfer informasi yang sangat cepat. Dengan teknologi ini kualitas komunikasi dalam bentuk video conference, pemanfaatan augmented reality maupun virtual reality menjadi sangat mudah untuk dilakukan. Dengan teknologi-teknologi itu informasi akan sangat terbantu untuk dapat dicerna dengan mudah oleh peserta didik. Interaksi antara pembelajar dan peserta didik menjadi relatif sangat mudah untuk dilakukan. Demikian juga kolaborasi antar peserta didik pun dapat terlaksana dengan amat lancar tanpa ada kekhawatiran latensi koneksi

yang mengganggu (Jagannathan, 2021). Dan tentunya masih banyak lagi keuntungan lain yang dapat diambil dari semakin berkembangnya teknologi informasi 5G dan digunakan dalam dunia pendidikan.

Indonesia sendiri merupakan salah satu negara yang tingkat pertumbuhan ekonomi digitalnya tergolong tertinggi di dunia. Seperti telah disinggung diatas. Namun demikian mengingat jumlah penduduk Indonesia yang luar biasa besar yaitu sekitar 270 juta. Tentunya bukanlah hal yang mudah untuk terjadinya sebuah revolusi teknologi di Indonesia apalagi untuk keperluan kegiatan belajar dan pembelajaran. Masih banyak yang harus dipersiapkan khususnya upgrading pengetahuan, keterampilan dan juga sikap para pendidik/pembelajar, khususnya yang terkait dengan eksplorasi pengintegrasian teknologi dalam kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas.

C. Kompetensi ICT Pembelajaran di Indonesia

Kompetensi ICT (Information and Communication Technology) dalam hal ini merujuk pada pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan guru dalam memanfaatkan ICT untuk mengumpulkan, memahami, dan menggunakan informasi untuk mendukung kegiatan profesionalnya (Pernia, 2008). Lalu bagaimanakah kondisi kompetensi TIK Pembelajaran kita di Indonesia?.



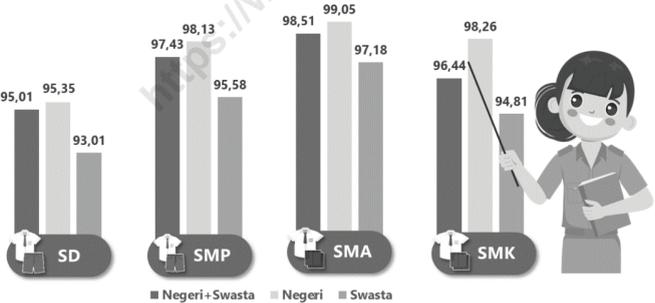
Gambar SEQ Figure * ARABIC 1.1 Jumlah Guru di Indonesia Tahun Pelajaran 2021/2022

Sumber: Statistik Pendidikan Indonesia 2022, BPS

Di Indonesia sendiri, yang merupakan salah satu negara dengan sistem pendidikan terbesar di dunia, terdapat setidaknya 50 juta orang siswa, dan sejumlah 300 ribu sekolah (Statista, 2022). Disamping jumlah yg telah ada itu, dilaporkan juga bahwa pada kurun waktu setahun terakhir terdapat 1000 lebih pendaftaran pembukaan sekolah baru (BPS, 2022). Sementara itu terkait guru di sekolah seperti terlihat dalam gambar 1.1 Jumlah guru yang mencapai 2.946.701 orang di akhir tahun pelajaran 2021/2022, sebenarnya telah mengalami penurunan dibanding tahun sebelumnya. Dengan jumlah penurunan paling banyak terjadi pada jumlah guru-guru yang mengajar di jenjang pendidikan SD, yaitu sekitar 78.629 orang.

Namun demikian, meskipun mengalami penurunan dalam jumlah, sebaliknya justru jumlah guru yang layak mengajar naik (BPS, 2022).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007, seorang guru dianggap layak mengajar apabila telah mencapai kualifikasi akademik setara dengan Diploma IV (D4) atau Strata I (S1) atau bahkan lebih tinggi. Dalam hal kelayakan ini tercatat bahwa jumlah guru dengan kualifikasi S1/D4 terbanyak terdapat pada jenjang pendidikan SMA (98%), sementara jumlah terkecil terdapat pada jenjang pendidikan SD (95%). Jika dibandingkan antara lembaga sekolah negeri dan swasta, jumlah guru dengan kualifikasi S1/D4 lebih banyak terdapat di lembaga sekolah negeri.



Gambar SEQ Gambar * ARABIC 1.2 Persentase Guru Layak Mengajar (Berdasarkan Kualifikasi Pendidikan)

Sumber: Statistik Pendidikan Indonesia 2022, BPS

Kemudian terkait kompetensi TIK para guru didapatkan laporan sebagai berikut:

Dalam kerangka kerja Kompetensi TIK guru seperti yang dikeluarkan oleh UNESCO (2011), kompetensi Tik guru dibagi menjadi 6: (1) Memahami TIK dalam Kebijakan Pendidikan (2) Kurikulum dan Penilaian (3) Pedagogi (4) Penerapan Keterampilan Digital (5) Organisasi dan Administrasi (6) Pembelajaran Profesional bagi Para Guru. Tujuan Kerangka Kerja Kompetensi TIK bagi guru, yang dikeluarkan UNESCO ini ditujukan untuk mengarahkan guru agar memiliki kecakapan TIK yg berguna bagi:

- Kegiatan belajar dan Pembelajaran
- Administrasi Sekolah
- Pengembangan Keprofesionalan Berkelanjutan, serta
- Penyelarasan praktek pembelajaran dengan prioritas tujuan nasional.

Menurut Mahmud et al. (2021), para pendidik di Indonesia memiliki keterampilan ICT yang patut diacungi jempol serta sikap yang positif terhadap keberadaan teknologi informasi dan komunikasi. Namun beberapa di antara mereka masih ada yg kurang memiliki kreativitas dan kontribusi dalam pengembangan ICT untuk keperluan pendidikan. Disamping itu, beberapa dari para guru di Indonesia juga menghadapi tantangan dalam mengakses teknologi, dan juga dalam mengakses pelatihan-pelatihan, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Dalam Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, terdapat beberapa kompetensi yang harus dimiliki oleh guru, antara lain:

- Mampu mengoperasikan perangkat keras dan lunak komputer serta internet untuk keperluan pembelajaran.

- Mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.
- Mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam membimbing dan membina siswa.
- Mampu menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam mengelola administrasi pembelajaran.

Untuk menunjang ketercapaian kompetensi-kompetensi tersebut, sudah tepat jika kemudian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, menawarkan program-program pengembangan kompetensi ICT guru, seperti program Guru Pembelajar dan Guru Berbagi di platform belajar daring Rumah Belajar, misalnya.

Dari pernyataan Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Kemendikbud, Jumeri, didapatkan informasi bahwa kurang lebih 60% guru [pembelajar] di Indonesia yang penguasaan TIK nya masih tergolong terbatas (Makdori, 2021). Oleh karena itu, sangat-sangat perlu untuk kemudian keterampilan memanfaatkan teknologi ini, dikembangkan terus oleh individu bersangkutan. Demikian juga pemerintah perlu untuk mendukung kegiatan pengembangan kompetensi ini. Beberapa program pengembangan kompetensi terkait pemanfaatan TIK dalam pembelajaran oleh guru adalah sebagai berikut:

1. Peluncuran BimTek Pembelajaran Berbasis TIK (Pembatik) Tahun 2021
2. Pendirian platform Rumah Belajar (<http://rumahbelajar.id/>) yang kini telah menjadi sebuah rumah bagi sumber belajar terbuka (Open Educational Resources /OER) yang bisa dimanfaatkan oleh para guru untuk mengasah pengetahuan dan keterampilan terkait pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran.

3. Platform merdeka mengajar (PMM) pada alamat: <https://guru.kemdikbud.go.id/>

Platform ini dikelola oleh pusdatin kemdikbud dengan maksud untuk menciptakan teknologi yang tepat, guna mendukung transformasi pendidikan yang berkesinambungan. Platform ini memuat perangkat pembelajaran, buku ajar, buku guru, serta modul, beragam paket soal dsb.

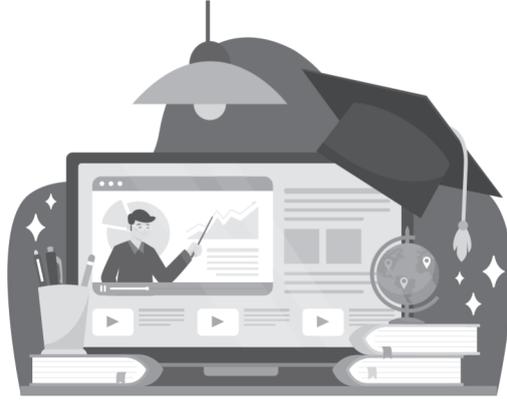
Namun, meskipun telah ada upaya untuk meningkatkan kompetensi ICT guru di Indonesia, masih terdapat kendala dalam implementasinya. Beberapa di antaranya adalah keterbatasan akses terhadap teknologi di beberapa daerah, masih perlu ditingkatkan kuantitas pelatihan dan bimbingan dalam penggunaan teknologi. Karena masalah integrasi teknologi itu sesungguhnya bukan hanya pada teknologinya, namun lebih pada sejauh mana penguasaan terhadap teknologi dan juga sejauh mana keterampilan para pembelajar untuk mengeksplorasi berbagai manfaat teknologi untuk pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut Bill Gates, misalnya mengatakan bahwa “Teknologi dalam pendidikan bukan hanya tentang menempatkan komputer di kelas, tetapi tentang memberdayakan guru dan mengubah cara kita belajar dan mengajar.”. Dengan kata lain yang perlu untuk diingat adalah bahwa ketika teknologi teknologi dilibatkan dalam proses belajar mengajar, yang terpenting sesungguhnya bukan hanya tentang bagaimana mengoperasikan alat-alat baru, tetapi juga tentang mengubah paradigma dan pendekatan belajar dan pembelajaran yang digunakan.

Untuk itu pengetahuan dan keterampilan pedagogi guru/pembelajar dalam menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar (atau dalam konteks kerangka kerja TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) disebut Technological Pedagogical Knowledge (TPK)), harus selalu di *upgrade*. Dengan demikian mereka mampu untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pembelajaran.

Dalam konteks Indonesia yang telah mengalami proses revolusi integrasi teknologi dalam pendidikan pada saat pecah pandemi tahun 2020-2022, banyak hal yang telah teramati dan perlu untuk dicarikan jalan keluar untuk perbaikannya kedepan. Yang tentunya hal itulah yang mendasari penulisan buku ini. Belajar dari praktik pembelajaran daring selama pademi ada beberapa hal yg menarik untuk dicermati seperti yang telah ditulis oleh Syaifudin (Syaifudin, 2021). Dia menemukan bahwa persepsi para pembelajar saat revolusi integrasi teknologi dalam pembelajaran akibat epidemi Covid 19 (2020-2022) adalah sebagai berikut: Terkait pembelajaran daring....

1. Mengajar itu adalah tatap muka, oleh karena itu segala upaya harus dilakukan agar terjadi proses tatap muka antara pembelajar dan peserta didik. Tatap muka yg dimaksud baik secara daring maupun luring
2. Mengajar itu adalah menerangkan, jika tidak menerangkan maka itu bukan mengajar atau ada perasaan bersalah pada diri para pembelajar.
3. Mengajar berarti harus memberikan tugas yang dibebankan pada peserta didik.

Persepsi yang demikian lah yang pada akhirnya banyak menimbulkan masalah belajar dan persepsi negatif terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran. Khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran daring.



BAB 2

DESAIN PEMBELAJARAN DARING

A. Pendahuluan

Ketika berbicara tentang teknologi saat ini, barangkali pikiran kita langsung saja tertuju pada komputer personal, tablet, telepon genggam [*smartphone*], internet dan juga perangkat-perangkat lain berteknologi digital yang kerap kita jumpai saat ini dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dengan demikian ketika saat ini orang membicarakan integrasi teknologi dalam pendidikan tidak lain, maka sejatinya adalah mengintegrasikan hal-hal tersebut ke dalam proses belajar dan mengajar. Oleh karena itu, Berbicara tentang integrasi teknologi dalam Pendidikan tentunya tidak jauh-jauh dari memanfaatkan internet untuk kegiatan belajar dan pembelajaran. Dalam konteks seperti ini pembelajar dan peserta didik terhubung baik secara *synchronous* [sinkron/bersamaan] maupun *asynchronous* [asinkron/tidak bersamaan] di dunia maya.

Oleh karena itu, sudah selayaknya menjadi pertimbangan bagi para pendidik dan Lembaga Pendidikan, untuk memikirkan kembali bagaimana perubahan alat dan media belajar ini perlu untuk diantisipasi berbagai aspek yang terkait, yang mungkin timbul akibat pemanfaatan

keduanya [alat dan medium belajar]. Hal ini dikarenakan proses belajar dan pembelajaran daring pada hakekatnya bukan semata-mata memindahkan materi ajar tatap muka ke bentuk digital, namun perlu pemahaman pedagogi dan praktik pedagogi yang baik oleh seorang pendidik/pembelajar apabila hendak melaksanakan pembelajaran daring.

Seperti yang dikatakan oleh Beldarrain (2006) misalnya, bahwa dalam pembelajaran daring, dimana pusat perhatian adalah peserta didik, maka agar pembelajar dapat membelajarkan peserta didiknya secara efektif, mereka harus memiliki pengetahuan untuk memilih alat belajar daring yg layak, serta melaksanakan kegiatan pembelajaran daring. Untuk dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran daring secara efektif, seorang pembelajar harus berkompeten dalam memfasilitasi berbagai kegiatan belajar dan pembelajaran daring. Seorang pembelajar yang berkompeten tahu bagaimana secara daring berbantu berbagai sumberdaya digital yang ada mampu memfasilitasi peserta didik untuk bekerja sama, memecahkan masalah, membangun komunitas belajar, serta mencari peluang membangun keahlian individu pada diri peserta didik.

Saat ini pembelajaran daring adalah suatu keniscayaan. Mengapa demikian? Karena semakin bertambahnya kebutuhan manusia, semakin bertambah pula kegiatan manusia dalam kehidupan, dan juga semakin banyaknya jumlah manusia. Selama pandemi COVID-19 (2020-2022), Dhawan (Dhawan, 2020) menyebut pembelajaran daring sebagai sebuah obat mujarab (Panacea) untuk mengatasi problem Pendidikan selama masa sulit tersebut. Dikatakan sulit karena pada saat pandemi COVID-19 itu hampir seluruh warga dunia dianjurkan untuk mengisolasi diri dan tidak berkerumun. Dalam sejarah tidak sedikit bencana alam dahsyat di seluruh dunia yang tentunya tak diharapkan telah memutus rutinitas kehidupan manusia, tidak terkecuali kegiatan belajar dan pembelajaran. Seperti contohnya pada tahun 2019 terjadi bencana Typhoon Lekima di China, Typhoon Hagibis di Jepang, Cyclone Idai di

Afrika Selatan, Badai Panas di Bihar (184 org meninggal), Tsunami di Aceh tahun 2004 (230.000 org meninggal) dsb.

Oleh karena itu pembelajaran daring saat ini bukan lagi sebuah pilihan tapi keharusan. Banyak manfaat dari pembelajaran daring yang bisa didapatkan baik oleh peserta didik maupun pembelajar. Bagi peserta didik diantaranya adalah (1) Pembelajaran bisa lebih berpusat pada siswa. (2) memberi keleluasaan bagi peserta didik untuk belajar anytime (kapan saja) dan anywhere (dimana saja). Hal ini tentunya akan memberikan fleksibilitas bagi peserta di dalam melakukan kegiatan belajar. (3) materi pembelajaran sangat di mungkinkan diberikan dalam berbagai format yang akan merangsang berbagai indera peserta didik, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka. Format yang bisa didapatkan dan dibagikan kepada peserta didik adalah dalam bentuk text, suara, gambar animasi, dan video. Yang kesemuanya itu dapat dengan relative mudah saat ini dicari, dibuat, disimpan, dan kemudian dibagikan. (4) Berbagai macam sumber daya digital saat ini, dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk berkolaborasi baik itu secara synchronous maupun asynchronous misalnya: email, messenger (whatsapp, telegram, facebook messenger dsb), online board (jam board, padlet, dsb), online storage (google drive, dropbox, icloud, onedrive dsb), video conference (zoom, google meet, Microsoft Teams dsb).

Namun demikian, segala manfaat pembelajaran daring di atas akan bisa tercapai, hanya jika pembelajar memahami konsep pedagogi daring beserta praktik-praktiknya. Untuk itu perlu sekali pelatihan pembelajaran daring/ professional development bagi para pembelajar. Gosha dkk. (2010) menyarankan bahwa dengan semakin maraknya berbagai sumber daya (*resources*) digital yang tersedia saat ini, maka *professional development* perlu untuk terus dilakukan para pembelajar. Salah satunya adalah melalui social media. Melalui social media akan tersedia ruang bagi pembelajar untuk berbagi saat memanfaatkan teknologi. Praktik baik, tantangan, dan inovasi dapat

dengan mudah ditularkan antar pembelajar di sana. Kalonde & Mousa, (2016) menyebutkan bahwa 26% dari responden dalam penelitiannya tidak menggunakan teknologi bukan karena tidak tersedianya perangkat teknologi di kelas namun justru karena tidak adanya training yang relevan dan dibutuhkan oleh pembelajar, khususnya terkait pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam konteks ini maka, professional development melalui social media akan sangat membantu para pembelajar untuk melakukan professional development meskipun itu mungkin dalam mode informal. Jadi tidak perlu lagi menunggu-nunggu training yang lebih formal.

Perlu ditegaskan lagi bahwa, sangatlah perlu untuk menyiapkan para pembelajar yang memiliki pengetahuan pedagogik pembelajaran daring dan juga terampil dalam menggunakan berbagai perangkat digital serta teknologi-teknologi yang mendukungnya. Untuk itu adalah sebuah keniscayaan bahwa Pengembangan keprofesionalan (*professional development*) yang berkelanjutan dilakukan oleh para pembelajar secara mandiri dan berkelanjutan tentunya. Hal ini mengingat hakikat daripada teknologi sendiri yang hampir tiap detik, tiap saat terus berkembang seiring dengan berkembangnya kebutuhan masyarakat.

Dengan semakin berkembangnya teknologi saat ini tidak menutup kemungkinan semakin berkembang pula kebutuhan belajar. Pengalaman belajar pun harus berubah, cara mendapatkan dan menyampaikan materi belajar, media dan pola komunikasi dalam belajar juga berubah (Jones, 2020). Konsekuensinya kemudian adalah berubah pula arah pembelajaran di masyarakat dan juga filosofi belajarnya. Termasuk di dalamnya kelak tentu akan berubah pula peran pembelajar dan peran peserta didik (Bernard, 2017).

Memperhatikan itu semua, perlu untuk kemudian membekali pembelajar dengan pengetahuan dan keterampilan seputar bagaimana mendesain sebuah pembelajaran daring yang memang sudah menjadi

sebuah keniscayaan saat ini. Pada bab ini oleh karenanya akan dimulai dengan mengenal apa itu pembelajaran daring dan juga Langkah dalam mendesainnya.

B. Pengertian Pembelajaran Daring

Singh & Thurman (2019), dalam sebuah kajian terkait definisi *online learning* di berbagai artikel yang terbit dalam kurun waktu 1988-2017 (terdapat kurang lebih 151 artikel yang relevan), menyimpulkan setidaknya kata online learning itu adalah bagian dari istilah besar lainnya yaitu *online education*. Istilah *online learning* (pembelajaran daring) ini sendiri dipergunakan pertama kali pada tahun 1995 ketika sebuah aplikasi pengelolaan pembelajaran daring (learning management System/LMS) WebCT diperkenalkan pertama kali ke publik. Dalam berbagai literature yg mereka kaji, istilah *online learning* ini dirujuk dengan berbagai macam istilah seperti misalnya; *blended-learning, e-learning, online course, web-based learning, web-based training, online training, online education, computer-based training, computer-assisted instructions, e-tutoring, distance education dsb.*

Dari beragam definisi yang ditawarkan oleh artikel yang terbit dalam kurun waktu 30 tahun diatas, terjadi berbagai pergeseran definisi pembelajaran daring. Hal ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dengan berbagai fiturnya, yang menawarkan berbagai fasilitas dan akomodasi terhadap berbagai kegiatan pembelajaran berbantuan teknologi.

Singh & Thurman (2019) memberikan sebuah *template* formula dalam merumuskan online learning. Menurut mereka Sebuah rumusan definisi online learning / pembelajaran daring mencakup setidaknya beberapa komponen berikut: (1) konsep yg diajukan (2) penjelasan tentang penggunaan teknologi (3) Pelaksanaannya; synchronous atau asynchronous (4) contoh kegiatan belajar (interaksi dalam kegiatan di kelas dan (5) secara tersirat/tersurat mengakui adanya jarak fisik antara peserta didik dan pembelajar. Sehingga dengan demikian salah

satu contoh definisi pembelajaran daring yang ditawarkan adalah sebagai berikut:

- (1) *“Online learning is defined as learning experienced through internet in an asynchronous environment where students engage with instructors and fellow students at a time of their convenience and do not need to be co-present online or in a physical space”*

[Pembelajaran daring didefinisikan sebagai pembelajaran yang dilaksanakan dengan medium internet secara asinkron, di mana siswa berinteraksi dengan instruktur dan siswa lainnya pada waktu-waktu yang mereka pilih sendiri dan mereka juga tidak perlu hadir secara bersamaan secara daring atau pun hadir di tempat/ruang yang sama]

- (2) *“Online education is defined as education being delivered in an online environment through the use of the internet for teaching and learning. This includes online learning on the part of the students that is not dependent on their physical or virtual co-location. The teaching content is delivered online and the instructors develop teaching modules that enhance learning and interactivity in the synchronous or asynchronous environment”*

[Pendidikan online didefinisikan sebagai pendidikan yang dilaksanakan secara online menggunakan medium internet untuk kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Siswa tidak harus hadir secara bersamaan baik itu di ruang virtual maupun fisik. Konten pengajaran disampaikan secara online dan para instruktur mengembangkan modul pengajaran yang membantu memfasilitasi pembelajaran dan interaktivitas dalam lingkungan yang sinkron maupun asinkron]

Semakin banyak institusi yang berupaya untuk mengintegrasikan teknologi saat ini kedalam pembelajaran di kelas-kelas mereka. Tak ketinggalan pihak industri menangkap hal ini sebagai peluang dan

mendorong EdTech Startup untuk menjawab tantangan itu. Sehingga kemudian semakin banyak pula upaya untuk melakukan berbagai variasi model penyampaian pembelajaran sehingga tidak hanya online learning, tapi juga blended learning yang kemudian mulai berevolusi menjadi flipped learning (Dhawan, 2020).

Demikian juga dengan jumlah institusi yang menerapkan pembelajaran berbantu teknologi saat ini, sudah mulai berkembang, teramati khususnya semenjak pecah pandemi covid-19. Beberapa startup educational technology (EdTech) di Indonesia terus berupaya mengembangkannya pembelajaran daring. Di antara mereka yang serius diantaranya ada Ruangguru (www.ruangguru.com), Zenius Education (www.zenius.net), Cakap (cakap.com), Pahamify (pahamify.com/) dsb. Yang menarik juga adalah ada di antara *startup-startup* itu yang bekerja dengan institusi pendidikan seperti sekolah atau madrasah untuk menunjang kegiatan belajar dan pembelajaran di sekolah.

Tidak hanya untuk peserta didiknya, pembelajaran daring juga dilakukan untuk pengembangan keprofesionalan berkelanjutan (PKB) bagi guru, misalnya melalui aplikasi PINTAR Kementerian Agama Republik Indonesia. Melalui Aplikasi itu telah banyak training yang dilaksanakan, dan tentunya masih perlu untuk terus dipikirkan pengembangan dan sustainabilitasnya. Selain itu saat ini PKB dalam jabatan untuk para guru dalam bentuk pendidikan profesi guru (PPG) juga dilaksanakan secara daring oleh KEMENAG dan KEMDIKBUD bekerja sama dengan berbagai lembaga pendidikan dan tenaga kependidikan di Indonesia. Selain itu ada juga upaya dari lembaga-lembaga individu non pemerintah yang menginisiasi pelatihan-pelatihan daring untuk para guru, seperti misalnya: e-guru.id dan guruinovatif.id. Tak ketinggalan juga berbagai perguruan tinggi juga menyelenggarakan program pengembangan keprofesionalan daring baik untuk guru maupun pembelajaran lainnya seperti dosen dan widyaiswara melalui webinar dan *online conference*. Dari fenomena ini bisa disimpulkan bahwa pembelajaran daring,

bukanlah utopia saat ini, yang dipandang tidak mungkin di masa lalu, namun sudah menjadi keniscayaan dan perlu untuk terus dikaji dan dikembangkan.

Pembelajaran daring yang saat ini ada tentu berbeda dengan pembelajaran secara luring dalam beberapa hal misalnya sebagai berikut:

- **Flexibilitas:** dalam hal ini mengajar daring bisa kapan saja, dan dimana saja, sementara tidak demikian dengan mengajar luring, dimana pembelajar dan peserta didiknya harus selalu hadir pada waktu dan tempat yang sama.
- **Feedback:** dalam pembelajaran luring, feedback/umpan balik kepada peserta didik bisa langsung diberikan secara non-verbal dan juga secara oral. Dengan demikian, memberikan feedback tentunya dapat dengan relatif sangat memudahkan untuk dilakukan di kelas. Tidak demikian halnya dengan kegiatan pembelajaran online, dimana semua instruksi dan feedback pembelajaran kepada peserta didik harus tertulis dan disusun secara sistematis. Jika tidak, feedback akan berpotensi membingungkan peserta didik.
- Mengajar offline tidak memerlukan trik khusus untuk mengobservasi peserta didik yang sedang menjalani proses penilaian, namun dalam pembelajaran daring sebaliknya perlu trik teknik tertentu, dan atau bisa juga dengan teknologi khusus untuk menjamin kejujuran peserta didik.
- Dalam pembelajaran luring, kehadiran seorang pembelajar dapat berupa kehadiran secara fisik dia dikelas serta berada ditengah-tengah peserta didiknya. Berbeda dengan kegiatan pembelajaran daring, konsep kehadiran guru di kelas setidaknya dibedakan menjadi tiga bentuk yaitu kehadiran mengajar, kehadiran kognitif, dan kehadiran sosial secara daring (Anderson et al., 2001). Kehadiran mengajar (*Teaching Presence*) adalah diejawantahkan

tatkala seorang pembelajar melakukan tugasnya untuk mendesain kegiatan pembelajaran, memastikan keterlibatan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar secara daring, dan juga memberikan pembelajaran/penjelasan di kelas daring secara langsung. Sementara kehadiran kognitif (*Cognitive Presence*) adalah ketika seorang pembelajar membantu memfasilitasi peserta didiknya untuk memahami sebuah konsep, misalnya dengan menstimulir mereka untuk mengeksplorasi sebuah konsep melalui diskusi, kerja kelompok atau bahkan melalui tugas untuk *research* secara mandiri. Yang terakhir adalah kehadiran sosial (*Social Presence*), bagi seorang guru kehadiran social ini menjadikan hubungan mereka dengan peserta didik sebagai hubungan alami dan manusiawi, kegiatan semisal sharing MEME, sharing video lucu, menanyakan kabar peserta didik, atau bahkan sekedar curhat secara daring dsb.

Tentunya masih ada lagi aspek-aspek lain yang membedakan antara mengajar secara daring dan luring, seperti misalnya materi ajar, pola komunikasi, pengalaman belajar peserta didik dsb.

C. Manfaat dan Tantangan Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring yang merupakan suksesor dari pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) di waktu lampau, saat ini telah banyak memanfaatkan berbagai fitur teknologi komputer berjejaring mulai dari internet, komputasi awan (*cloud computing*), realitas berimbuh (*augmented reality*), teknologi bergerak (*mobile technology*), kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) dsb. Dengan demikian telah banyak manfaat dari pembelajaran daring yang bisa didapatkan peserta didik. Dan manfaat-manfaat tersebut harus terus dieksplorasi demi perkembangan pendidikan berbantu teknologi di masa datang. Beberapa manfaat dari pembelajaran daring, yang perlu kita perlu merenungi dan menyadari bersama adalah sebagai berikut:

Aksesibilitas. Pembelajaran daring relatif mudah diakses saat ini. Hal ini karena kegiatan pembelajaran dapat dijangkau oleh peserta didik dari mana saja dan kapan saja senyampang tersedia akses ke jaringan internet. Di Indonesia Jaringan internet juga semakin meluas dan kualitas nya pun semakin baik. Teknologi Internet mobile pun juga semakin meluas di kalangan penduduk Indonesia. Hal ini terbukti dengan semakin banyaknya pengakses internet dari perangkat mobile([BPS.R.I] Badan Pusat Statistik., 2020).

Flexibilitas. Pembelajaran daring menawarkan fleksibilitas yang tinggi khususnya jika ditinjau dari waktu belajar dan lokasi belajar. Peserta didik dan juga guru bisa lebih mudah untuk melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran sesuai waktu yang mereka rasa paling nyaman dan dari lokasi yang mereka bisa jangkau. Sehingga dengan demikian akan lebih meningkatkan kesempatan mereka untuk multitasking. Tidak perlu lagi kegiatan belajar dan pembelajaran dibatasi waktu, tempat, dan jarak. Tentu hal ini akan sangat berdampak pada motivasi saat belajar.

Efisiensi. Bagi pembelajar tentunya akan sangat menghemat waktu untuk menyiapkan materi ajar, karena materi ajar banyak tersedia di Internet (kini dalam bentuk OPEN EDUCATIONAL RESOURCES [OER] / Sumber belajar terbuka semisal: YouTube Video, Google Drive, Slide Share, berbagai situs buku gratis, Kahoot, dsb). Demikian juga upaya penyimpanannya yang relatif tidak membutuhkan banyak biaya karena bisa disimpan secara digital dan daring. Terkait proses pembelajaran juga bisa direkam dan dilaksanakan berulang-ulang tanpa harus mengeluarkan biaya dan energi kembali. Bagi peserta didik berbagi informasi pun juga relatif semakin mudah. Alat komunikasi dan kerjasama secara daring sudah cukup maju sehingga mereka pun punya banyak perangkat yg bisa mereka manfaatkan, misal google drive (untuk berbagi file dan untuk berbagi worksheet serta dokumen), canva (sebagai medium kerja bareng secara daring untuk menghasilkan berbagai macam portofolio, baik berupa grafis, video, powerpoint slide

dsb). Alat komunikasi gratis semisal (google meet, messenger dsb) juga dengan mudah dapat diakses oleh peserta didik secara gratis.

Mengakomodir berbagai gaya belajar.

Setiap peserta didik memiliki kebiasaan dan gaya belajar yang berbeda-beda (Visual, Auditory, Kinestetik). Sebagian siswa merasa lebih nyaman dan mudah memahami jika informasi yang diterimanya dalam bentuk gambar, video, animasi, diagram dsb (Visual). Sementara ada juga yang sudah merasa nyaman dengan cukup dengan menyimak audio-audio perkuliahan/pembelajaran, semisal podcast (Auditory). Sementara yang lainnya akan merasa sangat nyaman dan memahami pembelajaran dengan baik dengan cara banyak melakukan kolaborasi dengan orang lain, eksperimentasi, research, bermain peran dan kegiatan-kegiatan lain yang melibatkan aktivitas fisik (kinestetik) (Fleming & Mills, 1992).

Melakukan pembelajaran daring tentu bukanlah semudah membalik telapak tangan banyak tantangan yang perlu untuk di pertimbangkan dan dicarikan pula solusinya. Terlebih lagi di awal transisi ke pembelajaran daring. Setidaknya selama masa awal transisi ke pembelajaran jarak jauh berbantu teknologi internet di Indonesia, selama pandemi covid 2019 (tahun 2020-2022) ditemukan setidaknya hal-hal berikut:

1. Kebingungan di kalangan pembelajar (baik guru maupun dosen) terkait bagaimana kegiatan pembelajaran seharusnya dilakukan.
2. Ketidakmampuan pembelajar dalam memilih kegiatan yang membelajarkan peserta didiknya, karena minimnya pengetahuan dan keterampilan mereka tentang memanfaatkan teknologi untuk kegiatan pembelajaran yang dalam terminologi Mishra dan Kohler (2006) dikenal dengan sebutan *Technological Pedagogical Knowledge* (TPK).
3. Masih kurangnya akses ke teknologi menjadi salah satu kendala juga saat itu, tidak hanya bagi pembelajar tapi juga peserta didik.

4. Poin 3 juga teramati menjadi penyumbang ke rendahnya pengetahuan teknologi (*Technological Knowledge*) saat itu. Masih ditemukan pembelajar yang masih berjuang mempelajari gawainya sekedar untuk berkirim pesan saat itu, baik melalui mobile messenger maupun melalui email.
5. Pengetahuan terkait konten-konten digital serta bagaimana mencarinya, membuatnya, ataupun mendistribusikannya agar memenuhi kebutuhan pembelajaran (*Technological Content Knowledge*) saat itu masih sangat rendah dimiliki oleh para pembelajar .

Kesemuanya itu tentu karena masih rendahnya pelatihan tentang pembelajaran daring yang diterima oleh para pembelajar khususnya saat itu (Syaifudin, 2021).

Akibat yang timbul dari hal-hal tersebut diatas pada awal implementasi pembelajaran jarak jauh berbantu teknologi saat itu diantaranya adalah (1) Sikap pesimis terhadap pendidikan jarak jauh berbantuteknologi(pembelajarandaring)(2)Ketidakpercayaanterhadap teknologi sebagai medium untuk kegiatan belajar dan pembelajaran. (3) Tugas pembelajaran yang terlalu banyak dan membebani orang tua (4) Tidak semua materi pembelajaran tersampaikan (5) Kegiatan pembelajaran yang monoton dan tidak menyenangkan (Harahap et al., 2020; SUGIARTO, 2021), dan tentunya masih banyak lagi dampak yang kemudian mendemotivasi peserta didik dan orang tua untuk melakukan pembelajaran jarak jauh berbantu teknologi.

Namun demikian fenomena itu adalah fenomena sementara, koreksi mau tidak mau teknologi akan terus berkembang dan hadir ditengah-tengah masyarakat. Pembelajaran daring adalah sebuah keniscayaan. Oleh karena itu untuk mengantisipasi itu semua, tidak lain perlu untuk terus dikembangkan kompetensi pembelajar dalam melaksanakan pembelajaran daring. *TPACK (Technological pedagogical and content knowledge)* mereka perlu dan harus terus dikembangkan agar mampu memenuhi tuntutan pendidikan daring.

D. Jenis-Jenis Pembelajaran Daring

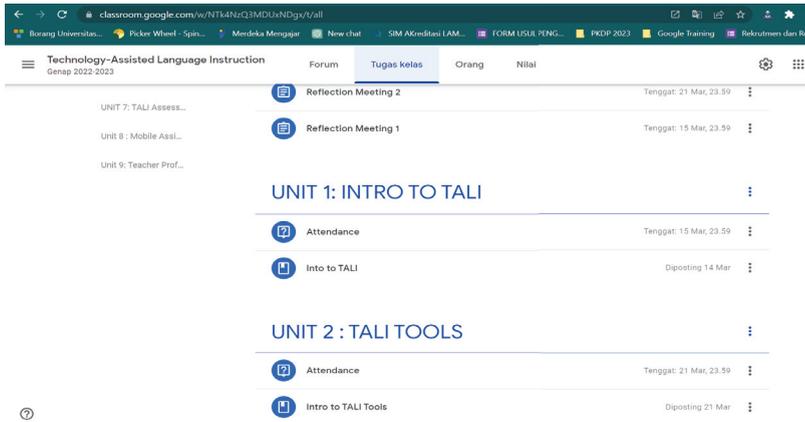
Pembelajaran daring yang selama ini dikenal di masyarakat setidaknya terdiri dari beberapa jenis berikut ini yaitu: (1) *Synchronous* dan *asynchronous*. (2) Pembelajaran daring mandiri (termasuk di dalamnya adalah MOOCs (*Massive Open Online Courses*)). (3) *Blended learning* dan *hybrid models*.

1. *Synchronous vs Asynchronous*

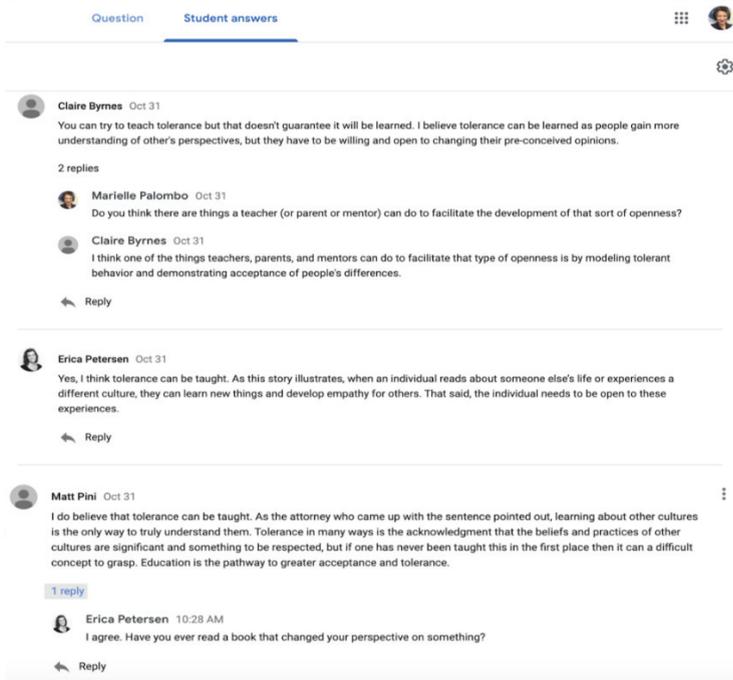
Berdasarkan waktu pelaksanaannya, pembelajaran daring dapat dibedakan menjadi dua yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. Pada pembelajaran *synchronous* ini penyampaian materi, interaksi antar peserta didik, serta interaksi peserta dengan pembelajar dan materi terjadi pada waktu yang sama secara maya (virtual) bermediakan teknologi jejaring (internet). Pembelajaran dilaksanakan umumnya dengan menggunakan platform digital, baik itu berupa (1) learning management system (LMS) semisal google classroom, odoo, hosted moodle dsb. atau, alternative lainnya bisa juga bertemu secara langsung pada waktu yang sama dengan menggunakan (2) aplikasi *video conference* seperti google meet, zoom (Kasman & Hamdani, 2021), Microsoft Teams (Simanjuntak et al., 2022), dsb. Ada juga yang melakukan pembelajaran daring *synchronous* ini memanfaatkan (3) aplikasi perpesanan (*messenger*) seperti misalnya WhatsApp (Allo, 2020; Susilawati & Supriyatno, 2020), Telegram (Aghajani & Adloo, 2018; Simanjuntak et al., 2022), atau LINE.

Untuk pelaksanaan pembelajarandaringsecaraasynchronous, yang paling umum adalah dengan memanfaatkan LMS. LMS ini memungkinkan peserta didik dan pembelajar terhubung meskipun tidak secara langsung dan tidak pula diwaktu yang sama. Pada LMS ini umumnya terdapat berbagai fitur misalnya untuk mencantumkan materi belajar secara terstruktur (Gb. 2.2), untuk berdiskusi daring secara tertulis (forum) (Gb. 2.2) , untuk

membagikan dan mengumpulkan tugas, menganalisa aktivitas peserta didik di LMS dsb.



Gambar 2.2 Contoh tampilan daftar Materi Belajar di Google Classroom



Gambar 2.2 Contoh tampilan diskusi daring di Google Classroom
(Sumber: <https://blog.listenwise.com/2019/11/facilitating-online-discussions-in-google-classroom/>)

2. *Blended, Flipped dan Hybrid*

Pembelajaran daring juga bisa dibedakan jenisnya berdasarkan pengaturan pertemuan antar peserta didik dan pembelajar. Alih-alih hanya satu mode pelaksanaan pembelajaran saja yaitu bertemu dan belajar secara daring secara penuh, dalam pembelajaran *blended*, pelaksanaan pembelajaran bisa dilaksanakan secara bergantian antara mode tatap muka secara fisik dan secara daring secara bergantian atau sebagai sesi/kegiatan tambahan. Dengan kata lain *Blended learning* adalah campuran antara pengalaman belajar tatap muka dan pengalaman belajar daring (Donnelly, 2010; Strayer, 2012).

Sedangkan pembelajaran Flipped Learning atau ada juga yang menyebutnya dengan nama *inverted learning* (Strayer, 2012), adalah sebuah model pembelajar yang mencampurkan antara pertemuan/interaksi daring dengan luring antara peserta didik dan pembelajar. Adapun tujuan dari pertemuan/interaksi ini masing-masing masing didesain dengan tujuan yang berbeda. Pada pembelajaran Flipped, Interaksi secara daring dimaksudkan untuk memberikan waktu dan akses kepada peserta didik untuk melakukan proses *low order thinking* yaitu berupa menonton video kuliah/ceramah guru. Tidak jarang juga peserta didik diberikan arahan dan motivasi untuk membaca materi pembelajaran sebelum datang dan berkegiatan di kelas. Sementara kegiatan luring (dalam kelas dimaksudkan untuk kegiatan fasilitasi *deep learning* bagi peserta didik. Kegiatan-kegiatan higher order thinking dilakukan di dalam kelas selama kegiatan luring (Saichaie, 2020). Kegiatan-kegiatan higher order thinking ini bisa berupa kegiatan, praktikum bersama, workshop, bermain peran, riset dsb.

Dengan demikian kegiatan belajar peserta didik dalam *Flipped learning* akan menjadi lebih kaya karena beberapa hal

misalnya: adanya kesempatan untuk berpikir kritis bagaimana sebuah konsep dapat dihubungkan dengan kegiatan di dunia nyata misal melalui praktikum, demonstrasi, atau eksperimen. Melalui kegiatan praktikum bersama misalnya, peserta didik akan terfasilitasi untuk berkolaborasi (*team-work*), negosiasi informasi dan pengetahuan dengan teman kerja/teman belajarnya, dan juga berlatih memecahkan masalah (*problem solving*). Kesemuanya itu adalah keterampilan dunia nyata yang akan menjembatani mereka dalam memahami konsep agar lebih dekat dengan kehidupan mereka. Berikut sebuah ilustrasi tentang Flipped Learning (Flipped Classroom)



Gambar 3.3 Flipped classroom by University of Texas Faculty Innovation Centre is licensed under [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Dengan menerapkan flipped learning harapannya adalah: (1) pengalaman belajar peserta didik akan lebih kaya (tidak hanya membaca materi/menonton video materi) selama persiapan sebelum dan di luar kelas, tapi juga ada kegiatan-kegiatan lain yang lebih berpusat pada peserta didik dan memberdayakan peserta didik (2) Waktu belajar yang teroptimalisasi, hal ini karena proses menjelaskan/ekspose bahan pembelajaran tidak lagi dilakukan oleh guru di kelas tapi melalui teknologi berupa materi digital

dalam bentuk video, text, atau audio yang bisa diakses di luar kelas (3) *Individualized instruction*, peserta didik akan mendapatkan perhatian yang lebih dari pembelajar karena pembelajar akan fokus pada peserta didik yang membutuhkan perhatian/bantuan lebih saat proses belajar luring di kelas. Sementara mereka (peserta didik) yang sudah paham dengan materi belajar setelah menonton video pembelajaran seperti diatas, bisa jadi tidak lagi membutuhkan bantuan dari pembelajar.

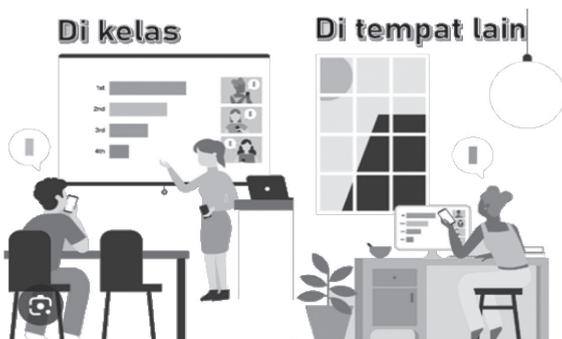
Model pembelajaran ketiga adalah *Hybrid Learning*. Istilah *Hybrid Learning* ini banyak digunakan bersamaan atau bergantian dengankata *blended learning*. Meskipun pada dasarnya kedua mode ini seharusnya dibedakan karena terdapat praktik pelaksanaan pembelajaran yang berbeda dari keduanya. *Hybrid learning* adalah sebuah model pembelajaran yang memberikan keleluasaan pada peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas. Yang dimaksud leluasa disini adalah pilihan kehadiran dalam proses belajar oleh peserta didik. Bagi mereka yang berkeinginan dan merasa lebih nyaman untuk hadir di kelas bisa mengikuti pembelajaran dengan cara hadir di kelas, sementara peserta didik lainnya bisa juga pada saat yang sama mengikuti pembelajaran secara daring, karena hal tersebut lebih membuatnya nyaman atau karena alasan-alasan lain (Neelakandan, 2021).

Gambar berikut ini memberikan ilustrasi pelaksanaan *hybrid learning*:

Gabungan antara pembelajaran tatap muka dan virtual

Terjadi bersamaan diwaktu yang sama (Synchronous)

Peserta didik virtual dan tatap muka, adalah orang yang berbeda



Gambar 2.4 Ilustrasi Hybrid Learning

Teknologi digunakan sebagai pendukung pembelajaran

Pembelajaran tidak harus dilaksanakan pada waktu bersamaan (Asynchronous)

Peserta didik virtual dan tatap muka, adalah orang yang sama



Gambar SEQ Gambar * ARABIC 4 Ilustrasi Blended Learning (Source: Freepik.com)

3. MOOC (*Massive Open Online Courses*).

Istilah ini menjadi istilah yang sempat 'trending' dan marak muncul di berbagai media di USA pada tahun 2012 (Daniel, 2012). Istilah MOOC ini sendiri pertama kali dimunculkan pada tahun 2008 oleh Dave Cormier. Awalnya istilah ini digunakan untuk merujuk kepada mata kuliah online yang didesain dan diajarkan oleh George Siemens di Athabasca University (Daniel, 2012; Moe, 2015). Tujuan utama dari penyelenggaraan MOOC ini awalnya adalah demokratisasi pendidikan berdasarkan biaya dan kualitas pendidikan (Moe, 2015). Dengan MOOC ini harapannya,

pendidikan dapat dilaksanakan meskipun dengan biaya relatif minim namun kualitas nya tetap terjaga dan dapat menjangkau banyak peserta didik dari berbagai latar belakang sosial ekonomi, politik dan geografis yang beraneka ragam.

Saat ini pelaksanaan MOOC ini berorientasi pada dua hal yaitu: (1) pelaksanaan pembelajaran berskala besar (peserta banyak dan cakupan luas) dan (2) memberikan materi dan pengalaman belajar yang melengkapi kegiatan belajar (*blended class*), bagi kelas-kelas resmi di lembaga pendidikan (Ng & Widom, 2014). Berikut adalah beberapa karakteristik dari MOOC yg umum kita jumpai :

- Jumlah peserta didiknya tidak dibatasi
- programnya terbuka untuk siapa saja dari berbagai lokasi geografis di seluruh dunia
- tidak banyak syarat formal untuk dapat ikut berpartisipasi
- Pembelajaran dilaksanakan secara daring penuh
- Process pembelajaran dilaksanakan berdasarkan tujuan belajar yang telah ditentukan.
- Kegiatan belajar dan pembelajaran berlangsung cukup didaktik (Pembelajar menyampaikan materi dan instruksi kegiatan belajar kepada peserta didik).
- Semua kegiatan terjadwal
- Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan Asynchronous (Wulf et al., 2014)

Beberapa contoh MOOC yang bisa diikuti saat ini adalah Coursera, Udacity, EdX, IndonesiaX dan sebagainya.

E. Beberapa Pendekatan Pedagogis dalam Pembelajaran Daring

Ada beberapa pendekatan pedagogis untuk pelaksanaan pembelajaran daring. Pendekatan ini lebih kepada mengelompokkan tugas-tugas dan pengalaman belajar yang dapat dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Diantaranya adalah sebagai berikut:

Model Instruksional.

Pada pendekatan ini, yang menjadi fokus perhatian adalah bagaimana materi dan kegiatan pembelajaran diorganisir secara jelas dan mudah diikuti oleh peserta didik. Biasanya materi disampaikan secara terstruktur berurutan baik dalam bentuk teks, gambar, video, maupun link-link ke sumber belajar di luar. Kemudian peserta didik akan belajar secara mandiri, mengikuti urutan kegiatan belajar dan materi yang ada dalam portal pembelajaran daring yang telah disiapkan oleh guru. Sebagai motivasi dan juga bukti belajar (*evidence of learning*), pendidik dapat melakukan assessment di akhir setiap unit materi.

Pembelajaran Kolaboratif

Inti dari pendekatan ini adalah untuk mendorong kerjasama antar peserta didik (dengan tujuan untuk merangsang dinamika belajar dan juga melatih keterampilan berkolaborasi antar peserta didik. Dalam kegiatan belajar peserta didik akan diberikan tugas untuk bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan berbagai macam tugas atau proyek bersama. Dalam pelaksanaannya mereka dapat berkomunikasi dengan berbagai macam teknologi yang ada saat ini, misalkan video conference (whatsapp, zoom, google meet dsb), Virtual Board (Padlet, Canva, Jamboard, dsb).

Project-Based Learning (PjBL)

Dengan pendekatan ini peserta didik diarahkan untuk belajar dari dan melalui proyek-proyek tertentu yang telah dipilihlah oleh pendidik. Proyek-proyek yang dipilihkan itu tentunya adalah proyek yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang ada.

Layaknya sebuah pembelajaran berbasis proyek dalam konteks luring, dalam pembelajaran daring peserta didik juga akan melakukan kegiatan-kegiatan mencari informasi, mengumpulkannya, menganalisa, menggunakan informasi, untuk kelak membuat sebuah produk sebagai hasil dari kerja proyeknya. Produk akhir inilah yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap proses pembelajaran.

Untuk kegiatan-kegiatan tersebut dalam konteks pembelajaran daring saat ini, tentunya akan sangat banyak alat yang menunjang mereka saat mengerjakan proyek. Misalkan mesin pencari (google, bing, yahoo, duckduckgo dsb), alat produksi (google drive microsoft 365, zoho, adobe express, Piktochart, Pixton, alat presentasi (canva, google slide, video scribe, render forest dll) , alat untuk kurasi materi belajar (wakelet, google site, pinterest, flipboard) dsb.

Pembelajaran Berbasis Game

Dalam pendekatan ini, kegiatan yang semestinya bukan game, dijadikan sebuah aktivitas yang melibatkan unsur-unsur game (permainan) di dalamnya misalnya: unsur kompetisi, aturan, problem solving, story, dan pencapaian (Faiella & Ricciardi, 2015). Misal sebuah aktifitas menjawab pertanyaan berupa *multiple choice question* (Pilihan ganda), yang dalam kegiatan kelas luring dilakukan dengan kertas dan pensil (soal dicetak dan peserta didik menjawab dengan pensil), dalam pembelajaran daring dapat dimasukkan unsur game, berupa, kompetisi dengan peserta didik lain, lalu kemudian ditambahkan juga unsur multimedia di dalamnya. Hal semacam ini bisa ditemukan di situs gamifikasi seperti Kahoot ataupun Quizizz dsb.

Pembelajaran Berbasis Diskusi

Pembelajaran berbasis diskusi, adalah sebuah bentuk pembelajaran socratic, yang memberdayakan peserta didik untuk belajar melalui diskusi dengan rekan belajarnya. Melalui keterlibatan mereka dalam diskusi mereka akan termotivasi untuk berkontribusi, menyanggah, menggali informasi, menggunakan informasi dsb, sehingga proses

berpikir kritis pun sangat mungkin terjadi disana (Jackson & Chen, 2018; Shamsidar, 2013) .

Pendekatan ini juga relatif mudah dilaksanakan dalam pembelajaran daring saat ini, mengingat teknologi yang tersedia saat ini telah banyak menyediakan fasilitas untuk dilakukannya diskusi secara daring, secara synchronous, asynchronous, dan juga terdokumentasi dengan baik. Di Setiap aplikasi learning management system (LMS) saat ini hampir pasti tersedia fitur forum.

Yang menjadi pertanyaan kemudian, apakah pendekatan-pendekatan itu harus berdiri sendiri/dipakai secara eksklusif tanpa melibatkan pendekatan lain? Tentu tidak, bisa saja dalam sebuah siklus pembelajaran daring (misalkan, dalam satu semester, seorang pendidik menggunakan dua atau tiga macam pendekatan pembelajaran seperti dimaksudkan diatas.

F. Asesmen dan Evaluasi dalam Pembelajaran Daring

Asesmen dan Evaluasi dalam konteks pembelajaran secara konsep bisa dipandang sebagai dua hal yang berbeda. Asesmen dilakukan dengan tujuan untuk melihat sejauh mana seorang peserta didik telah menyerap proses dan materi pembelajaran. Melalui assessment seorang pendidik berupaya untuk memahami peserta didiknya dan mengumpulkan informasi terkait peserta didik guna menentukan strategi pembelajaran apa yang sesuai untuk membantu mereka belajar.

Sementara Evaluasi lebih kepada mengukur sejauh mana peserta didik telah belajar dan kemudian memberikan keputusan terkait status peserta didik. Sehingga dengan demikian evaluasi itu bersifat 'memutuskan'. Misal dengan evaluasi seorang peserta didik LULUS atau TIDAK LULUS, NAIK atau TIDAK NAIK, DITERIMA atau TIDAK DITERIMA, dsb. Keputusan Evaluasi.

Jika disimpulkan Assessment bersifat “proses yang sedang berlangsung dan berkelanjutan, bersifat menemukan cara untuk meningkatkan pembelajaran, ditujukan untuk mendapatkan dan memberikan masukan baik bagi pendidik maupun peserta didik, berorientasi pada proses”. Sementara Evaluasi bersifat “ final, memberikan keputusan (judgement), berorientasi produk” (Rea, 2020).

Dalam konteks pembelajaran daring beberapa metode untuk assessment dan evaluasi pembelajaran daring yang bisa dilakukan adalah sebagai berikut:

Kuis atau Tes secara online

Untuk keperluan quiz online, fitur tersebut biasanya sudah tersedia di dalam learning management system (LMS) seperti pada Google Classroom, yang memanfaatkan google form didalamnya. Di dalam MOODLE juga tersedia modul untuk online quiz ini dan sebagainya. Jika tidak menggunakan fitur quiz atau tes yang ada di dalam LMS, bisa juga memanfaatkan penyedia online quiz yang lain semisal **Quizizz, Kahoot, Socrative, Wordwall** dsb. Berbagai bentuk tugas dapat diberikan disana misalkan tugas-tugas dalam bentuk pilihan ganda (*multiple-choice questions*), Benar atau Salah (*true/false*), Menjodohkan kalimat/kata/paragraf/judul (*matching exercises*), atau jawaban singkat (*short-answer questions*).

Tugas-tugas lain secara daring

Ada beberapa bentuk tugas lain secara daring bisa berupa: membuat laporan studi lapangan, studi kasus, membuat infografis, poster, timeline interactive, video pendek, podcast dsb. Yang kelak juga akan diserahkan secara daring oleh peserta didik. Tugas yang bervariasi tersebut tentu akan sangat menantang bagi peserta didik dan juga memotivasi mereka. Terlebih jika itu melibatkan interaktifitas berupa penggunaan teknologi secara intensif, seperti ketika membuat poster dengan aplikasi semisal canva, atau membuat video post

untuk instagram dsb. Menemukan dan menyarankan dalam studinya bawahnya pemilihan tugas untuk memotivasi belajar peserta didik itu hendaknya memperhatikan setidaknya hal-hal semisal kemenarikan tugas, melibatkan unsur visual, menyenangkan, bervariasi dan terdapat unsur interaksi dalam pengerjaannya (Truong, 2021).

Forum Diskusi Daring

Forum diskusi daring juga bisa menjadi alat bagi seorang pendidik untuk mengumpulkan informasi terkait kinerja belajar peserta didiknya. Dengan mengamati proses diskusi yang terjadi, seorang pendidik dapat mengenali kelemahan, kelebihan, dan juga kebutuhan dari peserta didiknya. Oleh karena itu bagi pendidik, perlu untuk menguasai keterampilan untuk mengarahkan proses diskusi. Dokumentasi atas proses diskusi pun juga akan sangat berharga tidak hanya untuk mengidentifikasi ketiga hal diatas namun dapat juga dijadikan rujukan kelak jika dibutuhkan untuk kegiatan belajar mengajar. Misalnya, ketika seorang guru membutuhkan kutipan yang diambil dari hasil diskusi daring. Sehingga hal tersebut akan lebih kontekstual dan memotivasi peserta didiknya jika digunakan dan dilaksanakan secara baik dan benar. Oleh karena itu tidak bisa tidak dokumentasi hari dilakukan serapi mungkin.

Partisipasi peserta didik dapat dijadikan sumber informasi bagi assessment untuk mereka. Kemampuan mereka untuk berbahasa, pemahaman, keterampilan menganalisis informasi, berfikir kritis, berargumentasi, kerjasama dsb. dapat diakses melalui kegiatan di forum diskusi.

Dan masih ada berapa metode asesmen lain yang bisa dilakukan diantaranya *Peer Assessment*, *Digital portfolio*, **Presentasi secara virtual**, **demonstrasi** dsb.

G. Hak-hak Digital dan Keamanan dalam Pembelajaran Daring

Seperti halnya berinteraksi di dunia fisik nyata, berinteraksi di

dunia mayantara juga menimbulkan konsekuensi positif dan negatif. Upaya-upaya untuk mengambil manfaat dari berbagai sumber daya dan potensi yang ada di dunia mayantara dengan mempertimbangkan konsekuensi positif dan negatif tersebut perlu untuk diperhatikan. Beberapa hal yang perlu untuk mendapat perhatian ketika berkegiatan di dunia mayantara diantaranya adalah sebagai berikut:

Online privacy (Privasi di saat daring) dan keamanan data

Belajar daring bisa juga berarti bahwa pendidik dan peserta didik akan berinteraksi dengan banyak orang yang sangat mungkin tidak berasal dari satu wilayah geografis yang sama. Sehingga dengan demikian sangat memungkinkan juga background budaya, bahasa, ideologi, social ekonomi, politik, pendidik dsb, dari peserta didik dan pendidik akan sangat berbeda-beda. Dalam konteks seperti itu, konsep kerahasiaan pribadi/ keleluasaan pribadi/ Privasi (Privacy) bisa sangat berbeda-beda antar anggota kelas daring. Memperhatikan bagaimana mereka memahami konsep privasi ini menjadi sangat penting bagi seorang pendidik dan desainer pembelajaran daring.

Berikut ini menurut chang (Chang, 2021) beberapa kemungkinan skenario dalam pembelajaran daring yang mana privasi seorang pendidik dan peserta didik mungkin akan terdampak:

1. Ketika peserta didik berdiskusi dalam forum daring
2. Ketika seorang pendidik memberikan nilai kepada kelompok, sehingga semua anggota kelompok mengetahui nilai dari masing-masing anggota nya.
3. Ketika seorang pendidik mengomentari hasil kerja peserta didik di kelas, (hal ini bisa saja berpotensi untuk melanggar hak privasi peserta didik) namun bisa dicegah apabila ketika memberi komentar terhadap kerja tersebut dilakukan secara anonim tanpa menyebutkan siapa pemilik hasil kerja itu.
4. Mengumumkan hasil kerja terbaik, juga berpotensi diskriminasi sehingga akan mengganggu privasi peserta didik. Namun hal

ini bisa saja dibenarkan jika , nama pemilik hasil kerjanya tidak disebutkan dan yang di komentari murni adalah hasil kerjanya. Mengapa menyebut siswa yg berprestasi atas kerjanya itu justru mengganggu privasi. Karena hal tersebut bisa jadi merupakan tindak diskriminasi pada peserta didik lain.

5. Komen terbuka bagi peserta didik di forum diskusi daring. Ini juga berpotensi mengganggu privasi peserta didik.

Scenario-scenario di atas, tentu meninggalkan jejak digital. Jejak digital ini yang dapat disimpan orang dan diviralkan. Dari sanalah potensi pelanggaran privasi sangat mungkin terjadi. Tentunya privasi disini tidak hanya nilai, tapi juga foto profil, alamat email, pendapat, akun sosial media, nomor telepon dsb. Lalu bagaimana mengatasi hal itu Chang, (2021) menyarankan bahwasannya himbauan kepada peserta didik itu penting. Khususnya terkait hal-hal semacam diatas, yg mungkin akan mengganggu privasi mereka. Menghimbau peserta didik untuk mulai terbuka dan berbagi dengan dunia luar adalah sesuatu yang patut untuk dilaksanakan dan dipahamkan kepada peserta didik.

Hak-hak digital (Digital Rights), Inclusivity dan accessibility

Pentingnya digital rights dalam pembelajaran online adalah untuk memastikan pengalaman pendidikan yang inklusif, adil, dan memberdayakan. Dengan menjunjung tinggi hak-hak ini, institusi pendidikan, pembuat kebijakan, dan platform pembelajaran online dapat memfasilitasi dan memastikan partisipasi penuh pendidik dan peserta didik untuk secara optimal memanfaatkan pendidikan tanpa perlu mengorbankan privasi, kebebasan, atau peluang belajar.

Digital Rights adalah hak asasi manusia. Digital rights ini dijamin oleh PBB melalui “deklarasi hak asasi manusia’ khususnya pada pasal 12 (tentang hak atas privasi) dan pasal 19 (tentang kebebasan berekspresi). Lalu apa saja yang menjadi hak-hak digital peserta didik dalam konteks pendidikan daring? Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

Yang pertama adalah hak untuk mendapatkan akses pendidikan. Siapa pun berhak untuk mendapat akses pendidikan daring, dan untuk itu perlu dipastikan bahwa siapapun juga berhak mendapat akses ke berbagai perangkat teknologi yang menjadi medium dan mendukung pembelajaran daring. **Yang kedua** adalah hak atas perlindungan terhadap privasi dan data. Dalam hal ini peserta didik berhak untuk mengetahui dan berkuasa untuk mengontrol privasi dan data pribadi mereka. Data dan privasi diri mereka haruslah terlindungi. Penggunaan data mereka (terkait hasil kerja, data diri, ide-ide dsb) haruslah sepengetahuan dan seizin mereka. Dalam sebuah penelitian oleh Human Rights Watch misalnya terdapat satu contoh praktik pelanggaran yang secara massif dilakukan oleh penyedia produk teknologi pendidikan. Sebagian besar produk teknologi untuk pendidikan (dari 163 produk yg diteliti) telah melanggar privasi dan hak-hak anak-anak penggunanya. Bagaimana hal itu terjadi? Pelanggaran dilakukan dalam bentuk misalkan mengumpulkan data pribadi peserta didik melalui aplikasi yang mereka gunakan, kemudian data terkait peserta didik itu dan juga aktivitas daring nya juga mereka kumpulkan untuk kemudian dimanfaatkan untuk kepentingan promosi iklan atau hal-hal lain (Han, 2022).

Yang ketiga kemudian adalah hak terkait perlindungan atas *property intellectual*. Apa saja properti intelektual itu? Diantaranya adalah karya-karya senin, karya akademik (baik berupa buku, artikel, video perkuliahan) dsb. Terkait hal ini telah diinisiasi pada tahun 2002, sebuah lisensi yang diberi nama *Creative Common* (CC). Dengan lisensi seperti ini harapannya adalah karya-karya kreatif tetap bisa secara gratis diterbitkan, dibagikan, direproduksi, dan bahkan digunakan/didaur ulang secara digital, namun hak-haknya masih ada pada penciptanya. Dari praktik-praktik boleh menggunakan secara bebas, boleh, mereproduksi, dsb itu dampaknya adalah karya-karya kreatif akan sangat berkembang dan dalam waktu yg cepat (Lessig, 2003).

Yang keempat adalah hak untuk bebas berekspresi, bebas mendapatkan akses informasi dan juga akses komunikasi. Dalam

sebuah pembelajaran daring hak-hak tersebut harus terpenuhi. Dengan demikian peserta didik akan mendapatkan fasilitas untuk secara bebas mengungkapkan pendapatnya, pemikirannya, dan ide-ide kreatif nya. Meskipun hal ini mungkin saja perlu untuk disesuaikan di wilayah hukum tertentu guna melindungi hak dan privasi orang-orang disana. Pemanfaatan platform pembelajaran daring, oleh karenanya juga hendaknya dipilih yang memberikan peserta didik akses terhadap hal-hal tersebut.

Yang keenam adalah hak untuk mendapatkan akses ke sumber belajar terbuka (open educational resources/OER). Sumber belajar terbuka adalah materi berupa teks, suara, video, animasi, termasuk juga alat-alat yang bisa digunakan secara gratis, disimpan, dimodifikasi, dan bahkan didistribusikan ulang untuk keperluan belajar dan pembelajaran (Syaifudin, 2016). Sumber belajar terbuka biasanya berlisensi OPEN LICENCE, yang memberikan hak kepada pengguna produk untuk melakukan hal-hal seperti tersebut diatas (menyimpan, mendistribusikan, memodifikasi) secara gratis atau jika ada syarat tertentu sangat minim sekali. Salah satu contoh lisensi terbuka adalah CC (*creative commons*) seperti yang telah disebutkan diatas untuk produk berupa, karya tulis, music, video dsb. Sementara untuk Produk teknologi berupa software biasanya menggunakan lisensi terbuka yg berupa GNU GPL (*GNU General Public Licence*). Mengingat OER adalah penunjang untuk kegiatan belajar dan pembelajaran, maka meng mengetahui keberadaan OER dan juga mendapatkan hak akses kepadanya perlu untuk diberikan kepada baik pendidik dan peserta didik, maupun stakeholder pendidikan yang lainnya.

H. Kesimpulan

Mendesain sebuah kegiatan pembelajaran daring perlu untuk memperhatikan hal-hal tersebut diatas. Mulai dari mode atau jenis apakah yang akan dipilih untuk memberikan pembelajaran daring, apakah synchronous, asynchronous, flipped, blended, hybrid ataukah MOOC. Perlu juga mempertimbangkan berbagai macam pendekatan kegiatan pembelajaran, dan juga bagaimana melakukan asesmen terhadap kinerja pembelajaran peserta didik. Tak kalah pentingnya juga yang cukup krusial saat ini adalah pengetahuan terkait hak-hak digital dan perlindungan keamanan bagi semua yang terlibat dalam pembelajaran daring.



BAB 3

PERAN PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN DARING

Pada bab ini pertanyaan utama yang hendak dijawab adalah peran apa sesungguhnya yang harus dimainkan pendidik? Dan juga bagaimana seharusnya peran peserta didik diasumsikan? Hal ini sangat penting mengingat hasil observasi selama revolusi pendidikan dalam masa pandemic COVID-19, telah menimbulkan kesan yang negatif terhadap pembelajaran daring (Syaifudin, 2021) . Terkait hal itu para pendidik memang tak bisa disalahkan, karena hal itu memang sangat mungkin terjadi sebab keterbatasan pelatihan pembelajaran daring yang mereka peroleh. Pemberlakuan pembelajaran daring yang saat itu adalah sebagai respons atas Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) oleh pemerintah di Indonesia, yang saat itu mau tidak mau harus dilakukan karena pemerintah sedang bekerja keras mencegah penyebaran pandemi COVID-19.

Mengapa pembelajaran daring saat itu adalah sebuah revolusi pendidikan? Jawabannya tentu karena perubahan yang sangat cepat dan tidak terantisipasi sebelumnya di bidang pendidikan di Indonesia. Pembelajaran yang semula luring kemudian harus dipaksa untuk daring dan menggunakan teknologi penuh untuk memediasi kegiatan belajar dan pembelajaran. Hal ini tentu perlu banyak adaptasi. Diantaranya adalah adaptasi kebiasaan, adaptasi terhadap pemanfaatan teknologi yang berkembang sangat cepat, dan adaptasi terhadap pengetahuan dan keterampilan baru yang mungkin belum pernah terantisipasi sebelumnya.

Adaptasi kebiasaan inilah yang sering kali menjadi tantangan. Beradaptasi ke hal baru itu sering kali sulit dilakukan karena harus memutuskan atau merubah kebiasaan yang sudah terbentuk dalam pikiran kita. Kebiasaan (Habit) itu terjadi akibat pengulangan-pengulangan yang terekam di dalam pikiran dan kemudian membentuk otomatisasi dalam respons baik secara fisik maupun pikiran (Lally et al., 2010). Oleh karena itu, ketika merubah kebiasaan, perlu juga dilakukan pengulangan-pengulangan seperti halnya disebut di atas itu. Oleh karena itulah kemudian merubah kebiasaan itu membutuhkan waktu.

Yang berikutnya adalah adaptasi terhadap pemanfaatan teknologi. Pada tahap inilah yang sering kali tidak hanya butuh pengulangan atau latihan tapi juga butuh pengetahuan terkait teknologi itu. Dan sudah menjadi rahasia umum jika teknologi itu berkembangnya sangat cepat sekali, khususnya setelah perkembangan teknologi digital (Roser, 2023). Terlebih lagi disaat AI (Artificial Intelligence) mulai berkembang, tidak sedikit orang yang merasa khawatir dan terancam akan keberadaannya yg mungkin akan menyebabkan kehilangan kerja bagi banyak orang (Schindler et al., 2021). Namun demikian apa perkembangan teknologinya, yang perlu menjadikan perhatian adalah, teknologi hanya benda mati yang tidak mungkin menjawab kebutuhan manusia, krn justru manusialah yang membuat teknologi. Manusia masih menjadi penentu ke arah mana teknologi akan berkembang.

Terkait hal itu tentu kita perlu belajar banyak bagaimana teknologi itu harus dimanfaatkan bukan menjauhi teknologi. Karena teknologi tentunya dibuat untuk membantu mengembangkan kesejahteraan manusia. Yang perlu digarisbawahi dalam hal ini adalah mengeksplorasi potensi teknologi untuk kehidupan manusia. Tidak ketinggalan juga dalam hal ini adalah untuk dunia pendidikan. Dalam konteks pendidikan daring tentu, yang perlu tampil di depan untuk memelopori hal ini adalah para pelaku di dunia pendidikan misalnya saja desainer kurikulum, pengembang materi ajar, dan pendidik (guru dan dosen) sebagai ujung tombaknya.

Bagi seorang pendidik salah satu hal utama yang harus menjadi perhatian adalah pemahaman mereka akan peran mereka di dalam kegiatan pembelajaran berbantu teknologi. Dalam buku ini secara spesifik akan dipaparkan peran guru dalam pembelajaran daring. Hal ini sebagai respons atas praktik pembelajaran daring di Indonesia pada awal-awal revolusi pendidikan akibat pandemi covid -19 yang cenderung problematic.

Yang pertama perlu untuk diklarifikasi adalah apa itu teacher role. Yan (2012) mengutip Dornyei dan Earthman yang mendeskripsikan peran guru (pendidik) (*teacher role*) dengan menarik sebagai berikut “Jika kelas adalah sebuah panggung sandiwara, dan murid-murid adalah para aktor dan aktrisnya, lalu menjadi apakah gurunya disana? Guru akan menjadi sutradara, pengarah, pelatih, penulis dialog, pemirsa dan juga seorang aktor. dan yang terpenting guru tahu peran apa yang harus mereka mainkan dari berbagai posisi tersebut”.

Dari ilustrasi di atas, peran pendidik bisa disimpulkan sangat penting sekali dan strategis. Bahkan ketika mereka berada ditengah-tengah peserta didik mereka yang sudah mulai bisa mandiri dalam melakukan tugas untuk belajar. Keberadaan seorang pendidik masihlah sangat krusial, mengingat peran yang harus mereka mainkan (Yan, 2012). Lalu dalam konteks pembelajaran daring (yang sering kali juga

diasumsikan sebagai “belajar mandiri”), apa saja peran yang harus dimainkan oleh pendidik?

Perlu untuk diingat bahwa dalam konteks pembelajaran daring dimana peserta didik memiliki akses ke berbagai sumber informasi yang sangat luas dan dalam berbagai bentuk, dan juga informasi-informasi tadi tersaji dalam presentasi yang sangat menarik bagi kebanyakan pengguna internet (yaitu dalam berbagai format seperti teks, suara, video, dan animasi), maka peran pendidik akan sangat berbeda dibanding ketika mereka masih dalam konteks pembelajaran tradisional dimana guru masih menjadi satu-satunya sumber informasi bagi peserta didik, di samping buku ajar (*textbook*) yang mereka bawa ke kelas tentunya.

A. Peran Pendidik dalam Konteks Pembelajaran Tradisional

Dalam konteks pembelajaran tradisional peran-peran pendidik yang jamak dilakukan di kelas-kelas bisa diasumsikan diantaranya sebagai berikut, seperti yg disebutkan oleh (Wang, 2019):

- (1) *The teachers are the initiator of knowledge* (Guru adalah pemrakarsa pengetahuan):

Dalam konteks ini, guru dianggap memainkan perannya sebagai seorang yg menjadi sumber utama pengetahuan. Digambarkan bahwa dalam konteks peran seperti ini, bahwa pendidik adalah ‘pemberi khotbah’ di dalam kelasnya yg harus didengarkan oleh peserta didiknya. Dia yang memimpin jalannya kegiatan pembelajaran di kelas dan yg mengendalikan semua kegiatan di kelas (mulai memilih materi belajar, ruang belajar, kegiatan belajar, hak berbicara dan yg memutuskan seperti apa kualitas peserta didiknya . Pendidik dalam konteks ini adalah yg berhak memutuskan benar dan salahnya sebuah pengetahuan. Sementara peserta didik hanyalah sebagai penerima pengetahuan.

- (2) *The teacher is the follower of the textbook* (Pendidik adalah penganut buku pelajaran (textbook)

Apa pun yg tertulis di buku harus diikuti oleh pendidik. Kira-kira seperti itulah peran yang mereka asumsikan. Oleh karena itu tidak heran sering dijumpai di kelas, banyak pendidik yang menganggap teksbook mereka adalah silabus mata pelajaran atau mata kuliah mereka.hal ini tentunya memiliki banyak kelemahan sebetulnya karena isi dari pembelajaran benar-benar dibatasi oleh keterbatasan informasi yang disajikan di dalam buku pelajaran. Sementara teksbook tersebut bisa jadi mengambil informasi dari sumber-sumber yang kurang reliable di Internet. Akhirnya yang menjadikan hal ini sebuah bencana adalah peserta didik bukanlah belajar memahami pesan pembelajaran, tapi justru hanya berusaha memahami penjelasan guru. Yg sangat mungkin melakukan misinterpretasi terhadap informasi di dalam teksbook. Dengan demikian sumber informasi mereka (peserta didik) satu-satunya hanyalah teksbook, karena yang dijadikan acuan oleh mereka adalah buku pelajaran.

- (3) *The teacher is the bystander of classroom activities* (Guru/Pendidik adalah pengamat aktivitas di kelas)

Dalam peran ini, pendidik bertindak sebagai pemimpin di kelas dan harus bertanggung jawab atas terselesaikannya tugas-tugas di kelas yang didasarkan pada pedoman pembelajaran yg telah ditetapkan oleh pihak tertentu yang berwenang. Tujuan pembelajaran seringkali adalah menyelesaikan semua materi yang telah ditentukan dalam pedoman pembelajaran. Orientasi pendidik adalah mengajarkan materi yang sudah ditetapkan. Peserta didik cenderung pasif dan hanya memiliki sedikit kesempatan untuk merenung, praktek/demonstrasi konsep, dan bereksperimen. Sebagai pengamat pendidik hanya berkepentingan untuk mengamati dan memastikan kegiatan kelas berjalan sesuai rutinitas saja, lalu membuat ringkasan dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Individualized instruction (pembelajaran mandiri)

terlibat dalam diskusi, atau bahkan turut serta dalam kegiatan di kelas hampir-hampir tidak dilakukan, karena dengan peran sebagai pengamat, pendidik hanya lah orang luar yang mengamati.

- (4) *The teachers are the evaluator of learning* (Guru adalah pembuat keputusan dalam proses pembelajaran)

Dengan peran ini pendidik mengasumsikan tugas nya adalah sebagai pelaksana evaluasi, yang memutuskan segalanya yang berkaitan dengan pembelajaran di kelas. Kalau pun ada peer-evaluation (evaluasi sebaya) ataupun evaluasi diri sendiri tidak dianggap sebagai evaluasi final dan tidak dimasukkan dalam pertimbangan sebagai bagian dari evaluasi hasil belajar. Evaluasi-evaluasi yang dilakukan oleh pendidik didasarkan pada hasil kerja berupa pekerjaan rumah, ataupun tes-tes yg diberikan pendidik di kelas. Sehingga evaluasi terhadap proses dan keberhasilan belajar cenderung tidak terlalu memperhatikan perlunya pengamatan langsung proses belajar, minat belajar peserta didik, motivasi belajar, dan usaha-usaha belajar mandiri dan sebagainya yang terkait dengan usaha peserta didik untuk belajar. Dan yang mencolok adalah dengan peran pendidik seperti ini, proses evaluasi terhadap peserta didik yang biasanya mereka lakukan adalah dengan menggunakan satu macam jenis tes untuk mengukur semua siswa tanpa memperhatikan, bakat, minat, kebutuhan dan gaya belajar peserta didik.,

B. Peran Peserta Didik dalam Konteks Pembelajaran Tradisional

Lalu bagaimana peran peserta didik diasumsikan dalam konteks pembelajaran luring? beberapa yang teramati selama ini di kelas-kelas di Indonesia (sebagaimana yang telah dialami penulis sebagai seorang praktisi pendidikan - sebagai guru, teacher trainer, dosen dan peneliti) diantaranya yang dominan adalah sebagai penerima transfer pengetahuan (transfer knowledge) dari pendidik di kelas. Hal ini terjadi karena tidak lepas dari asumsi peran yang dilakukan

oleh para pendidik di dalam kelas nya. Banyak diantara mereka yakin bahwa pengetahuan adalah dari yang mereka sampaikan. Mereka pun juga merasa bertanggung jawab seandainya tidak tersampaikan pengetahuan mereka kepada peserta didik. Mereka akan merasa bersalah karena sebagaimana asumsi mereka tersebut peserta didik tidak akan mendapat pengetahuan dari sumber lainnya. Pada hal tentu saat ini asumsi semacam itu patut dipertanyakan dengan semakin mudahnya akses informasi ke sumbernya. Juga semakin mudahnya akses untuk mendapatkan klarifikasi informasi dari berbagai ahli atau pendidik lain.

Kemudian dengan asumsi peran pendidik yang seperti itu akan berdampak juga pada bentuk pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik di kelas. Biasanya yang teramati adalah pengalaman belajar peserta didik sangat terbatas pada sebagai **penyimak**. Akibatnya kemudian peserta didik hanya sebagai **perekam informasi** dan hanya sebagai **penerima instruksi**. Peserta didik juga diasumsikan sebagai **objek pengajaran** di kelas. Paradigma



seperti ini bisa jadi digambarkan sebagai sebuah teko yang berisi air dan dituangkan ke gelas kosong. Dimana teko itu digambarkan sebagai seorang pendidik, dan gelas adalah sebagai peserta didiknya. Tentu jika tekonya berisi air yang bagus dan penuh maka yang dituangkan ke dalam gelas adalah air yang bagus dan banyak. Jika yang terjadi sebaliknya, hanya sedikit air dalam teko dan juga kualitasnya tidak baik, maka air yang seperti itu pulalah yang tertuang dalam gelas. Pertanyaannya kemudian adalah masih seperti itukah harus nya kita menganggap hubungan guru dan peserta didik dalam kelas? Khususnya di zaman yang serba terhubung seperti sekarang ini.

Selain itu ada juga peran yang sering kali diasumsikan “harus” dilakukan oleh peserta didik yaitu sebagai **seorang yang harus sukses dalam mengerjakan tes**. Belajar harus berujung pada test. Ironisnya seringkali test yang mereka lakukan adalah test one size fits all test, maksudnya siapa harus mengerjakan tes yang sama tanpa memperhatikan kemampuan dan juga tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam kelas. Seorang peserta didik yang bisa jadi berbakat sebagai seorang pelukis bisa jadi akan sangat dirugikan jika harus di test dengan instrumen yang sama oleh pendidiknya. Terlebih jika hasilnya harus dibandingkan dengan peserta didik lain dan dijadikan dasar dalam sebuah seleksi penerima siswa atau mahasiswa baru misalnya.

Peserta didik tidak jarang juga diasumsikan **harus menyerap semua yang diajarkan** oleh pendidiknya. Tidak peduli itu sesuatu yang kontekstual baginya, sesuatu yang akan bermakna dalam hidupnya, ataupun sesuatu yang justru jauh dari yang dia butuhkan dalam perjalanan hidupnya. Pertanyaan-pertanyaan terkait apakah pengetahuan itu akan bermanfaat bagi dirinya adalah pertanyaan tabu yang mungkin sebaiknya tidak ditanyakan. Oleh karena itu, peserta didik hanyalah diasumsikan sebagai sebuah kertas putih yang siap untuk diberikan tulisan atau gambar apapun di atasnya.

Selanjutnya adalah peran peserta didik **sebagai penghafal**. Belajar mereka seringkali diasosiasikan dengan kemampuan mereka menghafal. Banyak sekali soal-soal yang kemudian hanya berdasarkan hafalan peserta didik. Pemahaman serta kemampuan menggunakan pengetahuan seringkali diabaikan jika peran peserta didik yang diasumsikan adalah sebagai penghafal ini. Sering kali soal-soal untuk mengukur capai hasil belajar bagi mereka yang muncul di lapangan adalah soal-soal dalam kategori *low order thinking skills* yang mengandalkan hanya pada hafalan peserta didik.

C. Peran Pendidik dalam Konteks Pembelajaran Daring

Dalam konteks pembelajaran daring bisa jadi peran pendidik berbeda dengan peran mereka ketika melakukan pembelajaran di kelas. Meskipun tidak menutup kemungkinan bisa jadi banyak yg sama juga seperti yg akan dijabarkan dibawah ini. Namun perlu menjadi bahan renungan kemudian mengapa bisa ada perbedaan antara peran pendidik saat mengajar daring dan saat mengajar luring?

Salah satu jawabannya adalah karena dalam sebuah pembelajaran daring seorang pendidik tidaklah kemudian semata-mata memindahkan materi ajarnya yg biasanya digunakan dalam konteks pembelajaran luring (di kelas) kedalam platform pembelajaran daring semisal LMS (Learning Management System) semisal Google Classroom, MOODLE, Blackboard, dsb. Pun demikian dengan kegiatan belajar, di kelas, bisa jadi tidak bisa direplikasi dalam konteks pembelajaran daring. Karena tentunya kebutuhan keterampilan saat daring, dan karakteristik saat berkegiatan daring pun juga berbeda dengan di dunia fisik. Pengalaman belajar pada akhirnya juga harus disesuaikan. Teknik berkomunikasi, cara bersopan santun dan sebagainya, pendek kata pendekatan dan praktik berinteraksi di kelas pun juga harus mengalami penyesuaian, terlebih juga karena medium teknologi dalam berinteraksi yang selalu berubah-ubah dengan sangat cepat sekali.

Berkaca dari hal-hal tersebut maka bisa diasumsikan beberapa hal terkait peran pendidik dalam kelas daring (online). Berikut ini adalah beberapa Peran pendidik yang biasa dilakukan ketika seorang pendidik ber kegiatan online. (Meskipun sangat mungkin juga menjadi peran pendidik saat melakukan pembelajaran luring di kelas)

Yang pertama adalah sebagai **desainer pembelajaran** (Anderson, 2008; Wang, 2019), dalam peran ini seorang pendidik akan mendesain berbagai macam kegiatan pembelajaran mulai dari memilih dan menyiapkan materi belajar menyeleksi kegiatan belajar atau pengalaman belajar yang akan dilakukan oleh peserta didik kelas

menentukan medium dan alat apa saja yang mungkin bisa dilakukan dan memperkaya kegiatan pembelajaran di kelas serta memastikan bahwa alat-alat yang dipilih tadi juga membantu pemahaman beserta adiknya yang terakhir dalam konteks sebagai desain pembelajaran seorang pendidik juga akan menentukan bagaimana perolehan hasil belajar peserta didik akan ditinjau atau Suku dengan menggunakan alat apa serta kapan waktunya.

Yang kedua adalah sebagai **fasilitator** (Yan, 2012). Dalam pembelajaran daring yang mungkin dilakukan secara asinkron atau sinkron seorang pendidik harus bisa memastikan bagaimana sebuah kegiatan dalam kelas seperti misalnya kerja kelompok, diskusi, presentasi dan lain sebagainya bisa terlaksana dengan baik. Seorang fasilitator memastikan bahwa kegiatan-kegiatan belajar tersebut terjadi secara bermakna di dalam kelas. Bagaimana hal itu bisa terjadi? sangat tergantung pada penguasaan pendidik terhadap pengetahuan pedagogis, pengetahuan teknologi dan juga keterampilan mengelola pembelajaran. Ada banyak cara untuk melakukan proses fasilitasi dalam kelas seperti misalnya dalam sebuah proses diskusi kelas, dapat dilakukan Teknik fasilitasi sebagai berikut: (1) memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam diskusi dengan cara memberikan poin nilai pada setiap kontribusi yang dilakukan peserta didik di kelas (2) mendorong peer correction (3) melakukan observasi terhadap kinerja teman sekelas nya dsb. Sementara untuk kegiatan kerja kelompok secara daring yang bisa dilakukan pendidik adalah sebagai berikut (1) Membagi kelompok kerja berdasarkan kesepakatan anggota kelas atau berdasarkan pemilihan yang adil secara random (misalkan dengan menggunakan software semacam PICKER WHEEL (<https://pickerwheel.com/>) atau random group generator (<https://www.randomlists.com/team-generator>))(2) Menyediakan/menentukan platform kolaborasi agar terlacak kegiatan kerja kelompoknya misalkan melalui **Google Drive, WhatsApp Group Chat, Telegram Group, Microsoft Office Online dsb.**

Yang ketiga adalah sebagai **komunikator**. sebagai komunikator guru secara teratur berkomunikasi dengan peserta didiknya baik itu melalui email sosial media grup, video conference, ataupun melalui fitur forum yang ada di dalam LMS. Adapun tujuan dari berkomunikasi ini bisa saja bermacam-macam misalkan untuk tujuan memberikan instruksi untuk memotivasi belajar, memberi feedback, berkonsultasi atau konseling ataupun sekedar untuk bersosialisasi. Gaytan (2007) Menemukan bahwa membangun komunikasi yang baik dengan peserta didik disepakati oleh para pendidik dan tenaga kependidikan (72%) sangat membantu proses belajar secara online. dia juga menemukan bahwa berinteraksi melalui medium chat room dapat membantu pendidik untuk dapat segera mengidentifikasi problem yang dialami oleh peserta didik dalam belajar secara daring. Mereka juga menemukan bahwa untuk tujuan memberikan feedback secara terus-menerus dan segera sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Keterampilan ini tidak bisa tidak haruslah diasah dan oleh karena itu menjadi peran yang sangat krusial untuk dimainkan oleh seorang pendidik.

Yang keempat adalah **sebagai pengguna teknologi**. Belajar daring bisa jadi sangat dimanjakan oleh berbagai teknologi yang dapat dengan mudah diakses dan digunakan saat ini. Sebut saja, untuk kolaborasi ada Google Drive, Microsoft Office Online, Zoho Office, Canva dsb. Untuk melakukan quiz tersedia banyak aplikasi gratis semisal Quizizz, Kahoot, Wordwall dsb. Untuk Video Conference ada Google Meet, WhatsApp Video Call, Discord ds. Authoring tools bagi guru, semisal Pear Deck, Canva, Genially dsb. Namun demikian teknologi itu tentu saja harus dikuasai berbagai potensinya. Berbagai fitur yang ada di dalamnya harus digali kemungkinan penggunaannya agar memfasilitasi berbagai pengalaman belajar, berbagai gaya belajar, dan ketercapaian berbagai tujuan pembelajaran. Dengan demikian tidak bisa tidak bahwa memang seorang pendidik adalah pengguna teknologi yang aktif.

Yang kelima adalah membangun dan mendukung kemampuan (bakat dan minat) peserta didik (Wang, 2019). Dalam peran ini, seorang pendidik adalah **mentor**, **trainer**, dan juga **promotor** bagi peserta didiknya. Sebagai seorang mentor dia akan berbagi dengan peserta didiknya pengetahuan dan juga pengalamannya belajar, dia akan membantu peserta didiknya untuk belajar banyak dari pengalaman yang dibagikan. Sementara sebagai pelatih (*trainer*) seorang pendidik akan mengajarkan skills-skills tertentu di waktu tertentu dalam kelompok belajar kecil atau besar. Sebagai promotor dia adalah seseorang yang akan mendukung dan mengorbitkan peserta didiknya agar pengetahuan, keterampilan dan *expertise* mereka dapat dihargai oleh orang banyak dan dijadikan rujukan bagi mereka. Bagaimana hal itu akan terjadi dalam sebuah konteks pembelajaran daring tentu akan sangat tergantung pada literasi teknologi pendidik serta pengetahuan *technological pedagogical knowledge* nya. Yaitu kemampuan untuk memanfaatkan teknologi untuk membantu sebuah proses pembelajaran. Sebagai contoh: sebagai seorang mentor, pendidik akan hadir dan berpartisipasi dalam sebuah kerja kelompok. Tujuannya adalah untuk berbagi tips/trik secara intens dengan mereka dan dalam kelompok kecil. Kegiatan ini bisa dilakukan via *video conference* atau bisa juga melalui *social media group*. Kemudian sebagai trainer, pendidik bisa jadi akan memberikan pelatihan alat-alat tertentu agar peserta didik dapat menggunakannya untuk menyelesaikan tugas belajar.

Yang keenam adalah sebagai **partisipan dalam pembelajaran**. Dalam teori konstruktivisme peserta didik pada hakikatnya lebih cenderung untuk membangun sendiri pengetahuan-pengetahuannya. dari pada hanya sekadar pasif menerima informasi. Seperti halnya dalam kehidupan ini, dimana manusia cenderung punya naluri untuk berusaha memahami fenomena alam yang mereka alami. Lalu dari pengalaman itu mereka kemudian melakukan refleksi dan pada akhirnya mereka pun akan membangun pengetahuan mereka berdasarkan pemahaman

mereka atas pengalaman tadi, tentunya dengan bantuan pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya (Schemata). Seperti hal itu lah peserta didik di kelas. Mereka juga perlu untuk dituntun untuk membangun pengetahuan mereka secara aktif dengan berinteraksi dengan orang lain saat mereka belajar (daring). Agar supaya mereka juga belajar dari pengalaman-pengalaman mereka saat berinteraksi. Disinilah kemudian peran guru dibutuhkan, untuk mendampingi, mengarahkan, dan membantu peserta didik, mengeksplorasi berbagai informasi dan pengalaman, memahami makna dan manfaatnya, serta menggunakannya untuk melakukan *problem solving* (pemecahan masalah) yang mereka hadapi saat belajar.

Yang ketujuh adalah sebagai **Asesor**. Dengan peran ini seorang pendidik, bertanggung jawab untuk memantau belajar, membantu saat hasil belajar kurang optimal, lalu kemudian menentukan kearah mana sebaiknya mereka melanjutkan belajarnya. Tentu hal tersebut harus didasarkan pada hasil asesmen di lapangan terhadap perkembangan peserta didik. Dengan peran sebagai asesor ini pendidik juga kemudian bertanggung jawab mendokumentasikan dengan rapi hasil belajar peserta didik, agar kelak saat dibutuhkan mudah untuk diambil kembali. Dokumentasi hasil belajar ini, sangat penting tidak hanya untuk individu peserta didik itu sendiri tapi juga untuk mengamati efektifitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. Di samping itu kelak juga dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan pembelajaran di masa depan jika dibutuhkan.

D. Peran Peserta Didik dalam konteks Pembelajaran Daring

Tidak hanya pendidik yang harus tahu perannya saat menyelenggarakan pembelajaran daring. Peserta didik juga harus memahami apa saja peran yang harus mereka asumsikan agar supaya mereka lebih siap menerima proses pembelajaran daring. Sebagai peserta didik saat berkegiatan belajar daring bisa jadi peran mereka tidak banyak berbeda dengan ketika mereka belajar luring. Namun juga

tidak menutup mata bahwa memang harus ada peran yang berbeda juga tatkala mereka berkegiatan daring. Berikut adalah beberapa peran peserta didik saat mereka melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring.

Disamping beberapa peran sebagai peserta didik seperti disebut diatas, peran utama mereka saat belajar adalah sebagai komunikator. komunikator dalam hal ini baik melalui media lisan maupun medium tulis. Saat berkomunikasi keterampilan menggunakan bahasa yang baik dan benar mutlak diperlukan. Bagaimana mengkomunikasikan ide agar mudah dipahami orang lain, bagaimana menyusun kalimat tanya yang mengarah kepada jawaban yang diinginkan, bagaimana adab bertanya dsb, merupakan keterampilan yang harus mereka latih. terlebih lagi apabila waktu atau ruang yang tersedia untuk menanyakan pertanyaan itu sangat terbatas (seperti misalnya saat dalam sesi video conference atau bertanya pada kolah forum yg dibatas jumlah kata/karakternya). Kalimat yang spesifik dan terarah sangat perlu mereka gunakan dalam situasi seperti itu.

Selain keterampilan berbahasa, berkomunikasi secara aktif perlu untuk dilakukan oleh peserta didik terlebih lagi ketika mereka sedang belajar online. Aktif berkomunikasi dapat (a) meminimalisir kesalahpahaman (b) membuka kebekuan berpikir (c) membantu berbagi ide yang bisa diambil atau dimanfaatkan oleh peserta didik lain. Oleh karena sangat disarankan seorang peserta didik perlu untuk didorong agar berkomunikasi aktif sedini mungkin dan sesering mungkin dinamika pembelajaran (khususnya saat daring) menjadi hidup.

Selain sebagai seorang komunikator peserta didik saat ini juga sebagai **pengguna teknologi aktif**. Saat ini teknologi yang dimaksud adalah lebih kepada teknologi yang berjejaring/ terhubung. Dalam hal ini teknologi tidak hanya berupa hardware tapi juga software yang cukup sophisticate (canggih). Sophisticate dalam hal ini tidak hanya fungsi-fungsi yang disediakan, namun juga teknologi yang digunakan

untuk membangun dan mengoperasikannya. Meskipun para pembuat teknologi saat ini berlomba-lomba untuk menyederhanakan fungsi-fungsi produk teknologinya dengan cara memberikan menu-menu yang diatur secara sederhana dan mudah dipahami dan digunakan. Namun karena perkembangan teknologi yang sangat cepat (sesuai dengan kebutuhan manusia) dan juga banyak variasinya, menjadikannya sesuatu yang membutuhkan perhatian dan waktu untuk memahami dan mengeksplorasi fungsi-fungsi yang dibawanya.

Teknologi berjejaring juga membawa dampak yaitu diantaranya adalah *privasi dan security*. dengan kondisi terhubung dengan berbagai macam pengguna teknologi di seluruh dunia. Sehingga dengan demikian Batasan waktu dan juga geografis mau tidak mau pasti akan terlintasi. Karena hal tersebut kemudian terdapat potensi muncul masalah *privasi dan security*. Hal ini tentu perlu untuk menjadikan perhatian khusus baik oleh pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu baik itu pendidik maupun peserta didik dengan keberadaan teknologi saat ini, harus juga berperan sebagai **penjaga privasi dan security** dirinya dan orang lain.

Selanjutnya peran lain yang patut disadari oleh peserta didik saat belajar online adalah mereka haruslah menjadi seorang yang mampu mengelola diri sendiri. Dalam hal ini yaitu (1) mampu menerima bahwa pembelajaran daring adalah model pembelajaran yang mau tidak mau harus mereka kerjakan. (2) Disiplin dalam belajar (3) Disiplin dalam mengelola waktu, sehingga mereka dapat secara efektif menggunakannya untuk kegiatan belajar maupun aktivitas kehidupan yang lainnya.

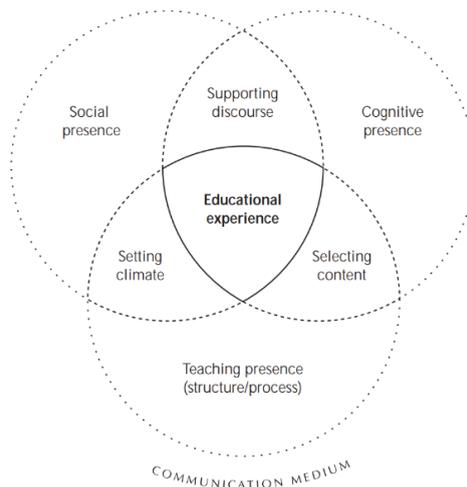
Dalam proses pembelajaran seorang peserta didik juga harus mampu **menguasai keterampilan belajar dengan baik**. keterampilan belajar seperti misalnya (1) keterampilan mencatat (2) keterampilan membaca dan memahami sumber belajar (3) keterampilan menulis (4) keterampilan menggunakan teknologi informasi untuk melakukan

riset, mencari bantuan tatkala mengalami kesulitan di kala belajar dan (5) juga keterampilan untuk mengelola dokumentasi belajar seperti misalkan menyimpan file, mengelompokkan sumber-belajar, menemukan sumber belajar dsb. Termasuk juga dalam keterampilan belajar ini adalah keterampilan untuk menemukan tujuan belajar dan juga menentukan prioritas tujuan pembelajaran.

Tak ketinggalan peran yang juga sangat penting bagi seorang peserta didik saat belajar (daring khususnya) adalah peran dia sebagai partisipan aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran yang diberikan oleh pendidiknya untuk menyumbangkan ide-ide, untuk bertanya dalam forum-forum, dan berbagi sumber belajar dari berbagai sumber, serta membantu peserta didik lainnya.

E. Kehadiran Pendidik dan Hubungannya dengan Peran Diatas.

Dari berbagai peran yang telah dideskripsikan diatas, jika dipahami dari kaca mata model seperti yang dikemukakan Anderson berikut ini (Gambar 3.1) maka peran-peran seorang pendidik diatas dapat dijabarkan sebagai berikut.



Gambar 3. SEQ Gambar * ARABIC 5 Kehadiran Pendidik/Peserta didik dalam konteks pembelajaran daring (Anderson, 2008)

Untuk mendukung kegiatan pembelajaran daring setidaknya disarankan ada tiga bentuk kehadiran seorang pendidik (seperti dalam gambar 3.1) diatas yaitu (1) Teaching presence (2) Cognitive Presence dan (3) Social Presence.

Dalam context COI model (*Community of Inquiry model*). yang dikembangkan oleh Garrison dkk. (2000). pembelajaran itu diasumsikan terjadinya di dalam lingkup komunitas, melalui (*bisa terjadi akibat*) interaksi tiga komponen yaitu kehadiran kognitif (*cognitive presence*), Kehadiran Sosial (*Social Presence*) dan Kehadiran Mengajar (*Teaching Presence*). Interaksi dari ketiga komponen itulah yang membentuk pengalaman belajar peserta didik seperti diilustrasikan dalam model of COI (Gb. 3.1). Kolaborasi ketiga elemen tersebut juga akan menciptakan lingkungan belajar yang efisien, di mana peserta didik dapat aktif berpartisipasi dan berinteraksi dengan pendidik dan sesama peserta didik.

Element pertama yaitu *Cognitive Presence* yg disebutkan sebagai elemen yg paling vital khususnya dalam rangka pembentukan keterampilan berpikir kritis. Kehadiran kognitif bisa diwujudkan dalam berbagai bentuk misalkan memberikan pendapat saat berdiskusi, mengeksplorasi konsep, menganalisa informasi, dan menyarankan ide-ide baru, memberi solusi atas sebuah masalah dsb. Peran pendidik sebagai fasilitator seperti disebut di atas sangat penting dalam konteks memastikan bahwa ini semua bisa terjadi. Jika memperhatikan Dewey (1926) seperti dikutip Garrison (2000) bahwa pendidikan itu terdiri dari dua sisi, yaitu psikologi dan sosiologi. Kedua sisi itu relatif lebih mudah diwujudkan ketika peserta didik bekerja bersama (berkolaborasi) dengan sesama anggota kelas dan hadir secara kognitif dalam bentuk-bentuk kegiatan kelompok. Kemudian dalam kelompok itu lah pendidik harus menjalankan peran-perannya (seperti disebut di depan) misal sebagai fasilitator, mentor, asesor, partisipan, promotor dsb. untuk menstimulir dan memastikan semua itu (kehadiran kognitif) bisa terjadi.

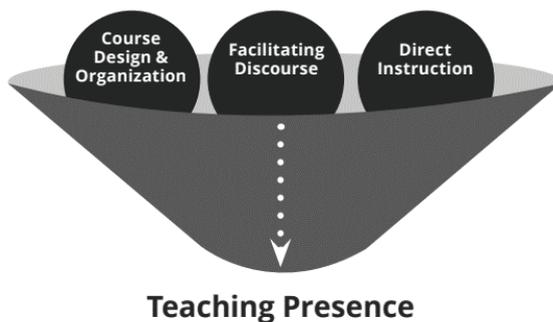
Terkait hal itu, beberapa hal yang bisa dilakukan pendidik diantaranya adalah : memotivasi peserta didik untuk terlibat secara kognitif. Caranya yaitu bisa melalui tahapan seperti (1) memancing diskusi dengan mengemukakan permasalahan untuk dipecahkan oleh peserta didiknya (2) Mengeksplorasi berbagai macam ide/gagasan melalui kegiatan refleksi dan diskusi (3) Mendorong peserta didik untuk mengkonstruksi pemahaman individu terhadap ide/gagasan yang sedang didiskusikan (4) Menerapkan berbagai pengetahuan, Ide atau gagasan. Kesemuanya itu bisa dilakukan baik melalui forum diskusi asinkron, sosial media *group chat* ataupun melalui video conference. Disinilah keterampilan dan improvisasi pendidik untuk memanfaatkan teknologi informasi guna memfasilitasi terjadinya tahapan-tahapan tersebut perlu untuk selalu diperkuat dan dilatih.

Cara lain secara praktis yang bisa dilakukan pendidik saat dalam sesi pembelajaran daring untuk mempromosikan kehadiran kognitif adalah dengan melakukan hal-hal semisal menyampaikan kalimat-kalimat pembuka dalam diskusi seperti “memberikan ucapan selamat datang di forum diskusi daring”, “menghubungkan fakta, ide, atau konsep dengan topik yg hendak didiskusikan”, “menyimpulkan pendapat peserta didik lain” dsb.

Selanjutnya **Elemen Kedua yaitu Kehadiran Sosial** (*Social presence*), dimana baik itu pendidik atau peserta didik perlu untuk melakukannya guna membangun hubungan yang harmonis serta kondusif agar terjadi sebuah proses belajar daring yang efektif dan efisien. Kehadiran jenis inilah yang menyebabkan interaksi dalam sebuah pembelajaran daring menjadi lebih manusiawi, menjadikan siapapun yang terlibat didalamnya merasa berada dalam lingkungan sosial dan tampil dalam ruang virtual sebagai manusia yang utuh (Garrison dkk., 2000), merasa bahwa mereka sedang saling berhadapan dan berkomunikasi sebagai manusia dan tidak hanya dengan mesin. Hal ini tentunya akan mendorong rasa saling memiliki, rasa ada teman belajar dan rasa bertanggung jawab atas keberhasilan proses belajar. Karena itulah,

Garrison menyebutkan bahwa kehadiran sosial ini adalah penyumbang langsung terhadap kesuksesan pengalaman belajar. Kehadiran sosial ini bisa dibangun oleh pendidik melalui perannya sebagai misalnya mentor, trainer, promotor dsb.

Dalam membangun dan menstimulir kehadiran sosial yang bisa mereka lakukan diantaranya adalah seperti diskusi online, video konferensi, menanyakan kabar peserta didik atau sekedar posting emoji, meme atau video yang lucu, atau mengundang ide-ide kreatif lain yang dapat membangun keharmonisan hubungan sosial atau mencairkan ketegangan saat belajar daring. Kehadiran sosial dapat juga dibangun saat dalam sesi daring dengan cara menawarkan bantuan tutorial individu, atau memberikan penghargaan berupa point, promosi di depan teman sekelas dsb. Obrolan-obrolan ringan seputar kegiatan sehari-hari diluar materi ajar tentunya juga dapat dilakukan untuk sekedar membangun kohesi sosial.



Gambar 3.2 Bentuk Kehadiran Mengajar dalam konteks COI (Lynch, 2016)

Berikutnya **elemen ketiga yaitu Teaching presence**. Dalam *teaching presence* (kehadiran mengajar) ini ada tiga hal sebenarnya yang dilakukan oleh pendidik (Gambar 3.2)(Anderson et al., 2001) yaitu:

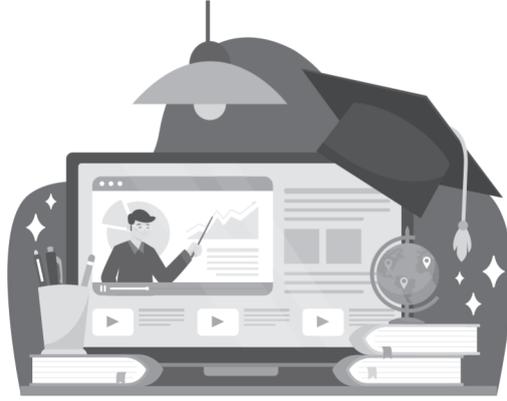
- 1) *Course Design and Organization* (Mendesain Pembelajaran (baik itu terkait materinya, kegiatan belajarnya, medium ajarannya dsb)).

- 2) *Facilitating Discourse* (Memfasilitasi terjadinya ‘discourse’ (komunikasi/percakapan) antar peserta didik atau antar peserta didik dengan pendidik. Ini bisa dilakukan baik itu sinkron maupun asinkron. Komunikasi ini penting untuk membantu proses pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik (D. Garrison et al., 2000). Mereka juga menekankan bahwa salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif itu adalah kolaborasi. Oleh karenanya kolaborasi yang juga bagian dari pengembangan sisi sosiologi perlu untuk terus difasilitasi. Ingat juga apa yg disampaikan oleh Dewey hampir satu abad yang lalu, bahwa proses pendidikan itu ada dua sisi yaitu sisi psikologis dan juga sisi sosiologis (Dewey, 1926) . Sisi sosiologis ini lah yang juga seharusnya bisa dikembangkan di dalam kelas baik secara luring maupun daring.
- 3) *Direct Instruction* (Memberikan instruksi/ Menjelaskan/ Menerangkan Materi dlm kelas dsb). Dalam konteks ini yang dimaksud memberikan instruksi adalah ketika seorang pendidik melaksanakan kepemimpinan akademis nya dalam bentuk kegiatan misalnya presentasi ilmiah di dalam kelas, menyampaikan pendapat dari para ahli, mendiskusikan perbedaan pendapat dari para ahli. Memberi feedback atas hasil kerja mapuan kinerja peserta didik, dan melakukan kegiatan-kegiatan lain yang sifatnya evaluatif di dalam kelas semisal, melakukan ujian tulis, ujian lisan project dsb. (D. R. Garrison & Cleveland-Innes, 2005).

Dalam BAB berikutnya akan dibahas lebih detil bagaimana konsep dalam gambar 3.1 di atas secara praktis dapat diterapkan di kelas dengan memanfaatkan berbagai macam teknologi informasi terkini, teknologi-teknologi yang digunakan tentunya yang relatif mudah untuk dapat diakses saat ini. Disamping itu, dengan semangat open educational resources tentunya, teknologi yang dibahas sebisa mungkin akan teknologi dan resources yang masuk dalam kategori itu.

F. Kesimpulan

Dalam BAB ini telah disajikan berbagai peran pendidik dan peserta didik yang sejatinya memang harus menjadikan perhatian tatkala proses pembelajaran berlangsung. Dengan memperhatikan peran masing-masing pendidik dan peserta didik, Seorang pendidik khususnya, akan dapat menempatkan diri dan juga mendapatkan gambaran serta motivasi, terkait apa-apa yang sebaiknya mereka lakukan dalam kelas, khususnya kelas daring (seperti fokus dari BUKU ini) agar dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan optimal.



BAB 4

KEHADIRAN PENDIDIK DALAM KELAS DARING

Kehadiran seorang pendidik di dalam kelas tentunya akan sangat didambakan oleh peserta didiknya. Karena dengan demikian peserta didik merasa bahwa ada yang bertanggung jawab di tempat mereka sedang belajar. Peserta didik akan merasa bahwa akan ada yang mengingatkan Ketika mereka melakukan hal yang tidak sepatutnya, disamping juga mereka akan merasa bahwa akan ada orang yang mendukungnya tatkala mereka melakukan sesuatu yang sudah sepatutnya. Mereka pun akan merasa terlindungi tatkala ada hal-hal yang mengancam mereka. Mereka merasa ada teman tatkala berkegiatan. Mereka juga akan merasa ada yang mengarahkan / memandu Ketika mereka sedang belajar atau sedang berpetualang di dalam perjalanan belajar mereka di kelas. Pendek kata mereka akan merasa bahwa mereka tidak sendiri dan tidak dibiarkan sendirian Ketika seorang pendidik hadir di dalam kelas.

Hal ini tentunya berbeda jika tidak ada kehadiran seorang pendidik di dalam ke kelas. Peserta didik mungkin akan merasa bahwa

mereka sendirian. Mereka bebas melakukan apa saja karena tidak ada yang mengingatkan sebagai orang tua. Tidak ada yang membela tatkala mereka menghadapi masalah di kelas. Tidak ada teman tatkala mereka sedang kesepian. Mungkin saja mereka akan merasa bebas melakukan apa saja baik atau buruk tanpa ada yang mengingatkan. Dalam ketidakpastian mereka merasa tidak ada bedanya antara sedang belajar di kelas ataupun sedang di tempat lain. Seperti itulah kira-kira 'pentingnya' kehadiran seorang guru di tengah-tengah peserta didiknya yang sedang belajar. Memastikan bahwa dia (pendidik) hadir di antara peserta didik dan dirasakan kehadirannya oleh mereka adalah sesuatu yang harus diupayakan.

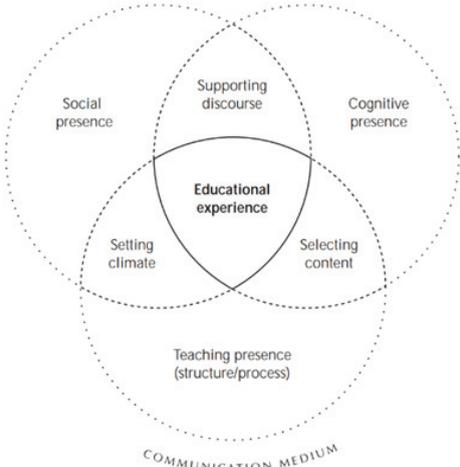
“Teachers know they have presence when they have a genuine connection with the students that breeds confidence and respect throughout the classroom, allowing for risk taking and increased learning opportunities. These teachers engage in authentic relationships with students, addressing their academic and emotional needs while being resourceful about anticipating unknowns” (Henik, 2018)

Dalam kutipan di atas, tersirat pesan bahwa hubungan batin dengan peserta didik itu perlu. Memperhatikan kondisi psikologis mereka dan kemudian sekaligus juga mengembangkan rasa percaya diri, hormat (*respect*), serta keberanian untuk mengambil resiko dan berusaha untuk selalu belajar. Pendidik yang seperti inilah yang dapat dikatakan hadir di antara peserta didiknya. Pendidik yang mampu memperhatikan tidak hanya kebutuhan akademis peserta didik tapi juga kebutuhan emosi mereka. Sehingga pada akhirnya akan hadir sebagai sosok yang mampu menemani peserta didiknya untuk menghadapi tantangan belajar. Peran-peran pendidik seperti telah disebut di BAB sebelumnya sangat-sangat perlu dimainkan oleh pendidik dalam konteks untuk mencapai kondisi “hadir” ditengah-tengah peserta didiknya.

Bagaimana hal itu tercapai dalam ruang virtual? Ruang tempat peserta didik bertemu dengan pendidik dan juga peserta didik lain untuk memenuhi kebutuhan belajar dan pembelajaran mereka. Pengalaman pembelajaran daring yang mengakibatkan banyak trauma dan kesan negatif terhadap proses belajar daring selama pandemi (Syarifudin, 2021), sebisa mungkin akan direspons agar membuka wawasan pembaca kelak, terkait bagaimana problem pembelajaran daring seperti itu harus diantisipasi/ diselesaikan melalui praktik pembelajaran daring yang “lebih baik”. Perlu digarisbawahi, bahwa memberdayakan peserta didik itu perlu dan harus, namun tidak berarti bahwa mereka bekerja sendiri saat proses pembelajaran daring, pendidik harus hadir ditengah-tengah peserta didiknya yang sedang belajar. Membantu mengarahkan mereka dalam rangka *problem solving* tugas-tugas mereka, menjadi teman diskusi, bahkan menjadi *resource* yang dapat diandalkan oleh peserta didik untuk dapat mengarahkan belajar mereka.

Kesan pendidik sebagai *taskmaster* (pemberi tugas) saja dalam konteks pembelajaran daring yang banyak ditemukan selama revolusi pendidikan di saat pandemi covid-19 merebak (tahun 2020-2022) sebisa mungkin akan direspons melalui contoh-contoh praktis dalam BAB ini. Ini semua dengan tujuan agar dapat digunakan untuk meminimalisir kesan negatif terhadap pembelajaran daring kelak dikemudian hari. Pembelajaran menuntut peran aktif peserta didik namun tidak berarti tugas-tugas saja yang dibebankan pendidik kepada peserta didik, tanpa pendidik hadir ditengah-tengah mereka untuk memberikan rasa “aman” dan ‘ditemani” saat mengerjakan tugas. Memberdayakan peserta didik melalui tugas-tugas memang perlu untuk ketercapaian tujuan pembelajaran, namun peserta didik juga perlu untuk ditemani, diarahkan, dibimbing untuk menyelesaikan tugas belajarnya tersebut.. Bagaimana itu semua dapat dicapai? Berikut akan dipaparkan beberapa contoh praktis menyangkut kehadiran pendidik di kelas dan bagaimana

membangun pengalaman belajar yang kondusif saat dilakukan pembelajaran daring, agar supaya peserta didik merasa belajar dengan ditemani, dibimbing dan diarahkan.



Gambar 4.1 Community of Learning Model

Agar lebih lebih terstruktur bahasan dalam BAB ini, maka informasi akan disajikan berdasarkan kerangka berpikir yang dimanifestasikan dalam sebuah model yang disebut dengan nama “ *Community of Learning*” yg dikemukakan oleh (D. Garrison et al., 2000).



Menurut mereka bahwa “*deep and meaningful learning*” itu dapat terjadi apabila terdapat ketiga komponen kehadiran yaitu *cognitive presence, social, presence, dan teaching presence*.

Oleh karena itu, untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam terkait proses pembelajaran dalam konteks *online teaching*

maka Anderson menyarankan sebaiknya melihat dari kerangka model tersebut (Gambar 4.1).

Sebelum lebih lanjut membahas bagaimana ketiga kendaraan tersebut bisa diwujudkan dalam konteks pembelajaran daring. Perlu untuk diperjelas disini terkait *presence* (Kehadiran). Rodgers & Raider-Roth (2006), mendefinisikan Presence dengan kalimat sebagai berikut:

“Presence is defined as a state of alert awareness, receptivity, and connectedness to the mental, emotional, and physical workings of both the individual and the group in the context of their learning environments, and the ability to respond with considered and compassionate best next step”

Dari definisi diatas bisa diambil kesimpulan bahwa setidaknya terdapat empat komponen dalam konsep kehadiran. Keempatnya itu adalah :

- 1) **Kesadaran yang penuh** (*full awareness*): Keadaan seseorang benar-benar sadar akan segala fenomena yang ada dalam lingkungan pembelajaran yang terjadi.
- 2) **Keterbukaan terhadap ide-ide dan perasaan baru** (*openness to new ideas and feelings*): Terbuka untuk menerima ide-ide dan juga perasaan (dengan legowo/ sabar dan ikhlas).
- 3) **Keterhubungan dengan pemikiran, emosi, dan pengalaman fisik dari diri sendiri dan orang lain** (*connection to one’s own and others’ thoughts, emotions, and physical experiences*): terhubung dengan pemikiran, emosi, dan pengalaman fisik baik dari diri sendiri maupun dari orang lain dalam konteks pembelajaran.
- 4) **Kemampuan merespons dengan bijaksana dan tulus terhadap hal-hal yang mungkin terjadi** (*ability to respond thoughtfully and with kindness to the next best course of action*): kemampuan merespons situasi dengan bijaksana dan penuh empati, serta mengambil tindakan yang terbaik dalam konteks pembelajaran.

Dalam situasi yang serba terhubung melalui dunia maya seperti saat ini, kita perlu memaknai kehadiran ini tidak hanya dalam konteks hadir secara fisik di tempat dan waktu yang sama seperti era sebelum internet (spt classroom presence), namun juga hadir secara virtual di dunia mayantara (online presence).

A. Cognitive Presence

Seperti yang telah di sebutkan di muka bahwa *cognitive presence* itu terjadi Ketika seorang pendidik maupun peserta didik melakukan hal-hal yang berupa : memberikan pendapat saat berdiskusi, mengeksplorasi konsep, menganalisis informasi, menyarankan ide-ide baru, atau memberi solusi atas sebuah masalah dsb. Kehadiran secara kognitif seperti itu dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. Dalam konteks pembelajaran di kelas secara luring, bentuk kehadiran secara kognitif ini biasanya mudah teridentifikasi tatkala seorang guru menjelaskan sesuatu di depan peserta didiknya. Dengan menggunakan alat bantu. Misalnya dengan menggunakan papan tulis, LCD proyektor, realia, gambar dan berbagai media ajar lainnya. Kehadiran kognitif guru di kelas dapat juga dirasakan oleh peserta didiknya tatkala mereka berada di tengah-tengah peserta didiknya yang sedang bekerja kelompok. Si guru kemudian membantu memecahkan kebuntuan ide atau membantu menyelesaikan masalah dalam kerja kelompok dsb.

Lalu bagaimana *cognitive presence* ini di bangun dalam konteks pembelajaran daring? Seperti disebutkan dalam BAB sebelumnya. Disarankan setidaknya 4 tahapan berikut ini untuk memulai membangun kehadiran kognitif (D. Garrison et al., 2000; D. R. Garrison & Arbaugh, 2007). Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut (Boston et al., 2010; D. Garrison et al., 2000):



Gambar 4.2 4 Tahap membangun kehadiran kognitif

- (1) (**Triggering events**) memancing diskusi dengan mengemukakan permasalahan untuk dipecahkan oleh peserta didiknya . Untuk memancing diskusi, yang bisa dilakukan oleh pendidik adalah sbb: dalam sebuah group chat (baik itu di LMS ataupun di Sosial media chat group)...
- (a) mengirimkan pertanyaan pemantik diskusi
 - (b) mengirimkan video untuk didiskusikan aspek-aspek dalam video yang terkait dengan topik hari itu
 - (c) menugaskan peserta didik untuk membuat sebuah rencana perjalanan bersama kelompoknya
 - (d) menugaskan peserta didik secara berkelompok, untuk membuat RENCANA sebuah poster/infografis dengan menggunakan www.canva.com, www.piktochart.com
 - (e) membuat RENCANA sebuah proyek (misalkan membuat comic dengan menggunakan aplikasi semisal - www.storyboardthat.com, <https://creately.com/>,
 - (f) membuat RENCANA video pendek untuk posting di sosial media menggunakan *short video maker* app seperti <https://biteable.com/> atau www.veed.io
- dengan memberikan tugas-tugas seperti itu apalagi

berkelompok, maka yang diharapkan terjadi adalah komunikasi (*discourse*) antar peserta didik, dan tentunya pendidik sebaiknya dapat memerankan peran-perannya untuk memfasilitasi terjadinya komunikasi itu, berikut kelancaran aktivitas komunikasi tersebut, dan juga kolaborasi antar peserta didik yang ada saat itu. Garrison (2000) menyebutkan bahwa sebagian besar proses belajar itu terjadi melalui *discourse*/ percakapan/komunikasi yang terjadi saat mengerjakan tugas belajar. Oleh karena itu, penting untuk memastikan hal ini terjadi di dalam sebuah proses pembelajaran.

Kehadiran peserta didik dan pendidik dalam sebuah proses diskusi dan keterlibatannya secara aktif di dalamnya, merupakan sebuah bentuk kehadiran mereka secara kognitif di kelas, baik itu di kelas daring ataupun kelas luring. Kehadiran kognitif ini sangat penting sehingga Garrison et al. (2000) menyebutnya sebagai elemen paling dasar untuk dapat sukses di pendidikan tinggi. Lebih lanjut mereka menegaskan, bahwa di pendidikan tinggi itulah keterampilan berpikir kritis seringkali menjadi tujuan nyata dalam proses pembelajarannya, dan kehadiran kognitif adalah elemen vital untuk ketercapaian tujuan itu. Dengan kata lain agar supaya keterampilan berpikir kritis peserta didik terfasilitasi, maka mau tidak mau kehadiran kognitif bagi peserta didik dan pendidik itu wajib ada dalam sebuah kelas.

- (2) (***Exploration***) Mengeksplorasi berbagai macam ide/gagasan melalui kegiatan refleksi dan diskusi

tahap eksplorasi ini merupakan sebuah tahapan dimana peserta didik difasilitasi oleh pendidik untuk mendalami sebuah konsep atau gagasan. Kegiatan ini bisa dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Kegiatan kelompok barangkali justru akan lebih menguntungkan karena akan ada manfaat kehadiran lain yang terlibat didalamnya, seperti kehadiran kognitif dan juga kehadiran sosial.

Pada tahap eksplorasi ini yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah diantaranya sbb:

2.1 Melakukan kegiatan berulang misalnya memberi *feedback* atas pekerjaan teman sekelasnya. Kegiatan ini bisa dibuat berantai misalkan dengan prosedur sebagai berikut :

2.1.1 Menugaskan peserta didik untuk mengomentari sebuah video atau gambar

2.1.2 Kemudian menugaskan peserta didik untuk memberi *feedback* atau merespon 2 komentar peserta didik lainnya.

2.1.3 Memberikan pertanyaan kritis atas video yang ditonton sebelumnya

2.1.4 Masing-masing peserta didik memberikan respon terhadap pertanyaan pada point diatasnya ini.

2.2 Menugaskan peserta didik untuk mengeksekusi RENCANA yang mereka buat pada tahap 1(tahap *triggering* di atas). Misalnya:

2.2.1 memulai kerja kelompok untuk menghasilkan sebuah produk. Produk bisa berupa membuat komik, video pendek, infografis dan bisa juga projek-projek lain seperti membuat podcast, peta konsep dsb. Asalkan sudah dipersiapkan pada tahap sebelumnya, yaitu tahap ***Triggering***.

2.2.2 Follow up logis dari kegiatan semacam itu, kemudian adalah presentasi. Presentasi bisa dalam bentuk lisan di depan audience secara sinkron, atau pun dalam bentuk asinkron yaitu dengan cara *sharing* link produk ke peserta didik.

2.2.3 Berikutnya peserta didik akan diberi kesempatan untuk memberikan *feedback* atas produk teman sekelasnya, demikian juga pembuat produk diberi

kesempatan untuk melakukan respon terhadap *feedback* yg diberikan teman sebayanya. Yang tidak kalah penting juga adalah menugaskan kelompok ketiga sebagai pengamat (*observer*), yang mencatat dan kelak memberi *feedback* atas kegiatan presentasi dan *feedback* yg dilakukan rekan-rekannya.

- (3) (**Integration**) Mendorong peserta didik untuk mengkonstruksi pemahaman individu terhadap ide/gagasan yang sedang didiskusikan.

Dalam tahap mengkonstruksi pemahaman individu ini, pendidik dapat memfasilitasi kegiatan di kelas seperti berikut ini:

- 3.1 Menggunakan berbagai macam strategi yang melakukan diskusi di kelas. Utamanya setelah melakukan kegiatan-kegiatan di atas. Strategi yang bisa digunakan misalnya adalah (1) menunjuk seorang peserta didik untuk memimpin diskusi (2) Bermain peran (3) bermain debat pro dan kontra (satu kelompok pro dan yang lainnya kontra) dalam menanggapi isu tertentu yang sudah dimunculkan berdasarkan hasil karya peserta didik pada tahap sebelumnya (tahap *exploration*).
- 3.2 Merubah versi dari sebuah karya yang dihasilkan oleh kelompok lain. Misalkan salah satu kelompok membuat sebuah produk infografis tentang 'Berbagai macam pandemi dalam sejarah di seluruh Dunia'. Lalu pada tahap ini, kelompok lain bisa ditugaskan untuk membuat infografis dengan tema yang sama tapi dengan versi yang berbeda.
- 3.3 Membuat kritik secara tertulis atau lisan terhadap produk, produk sebelumnya dan mengaitkannya dengan mata pelajaran/mata kuliah yang sedang ditempuh.
- 3.4 Mendorong berpikir kritis dengan memberikan tugas-tugas.

Berikut sebuah contoh praktis tugas dan instruksinya dalam rangka memfasilitasi *Higher Order Thinking Skills (Berfikir Kritis)* contoh-contoh ini diambil dari sebuah laman website UNC (University of North Carolina)

Menganalisis

Teknik Pembelajaran di Kelas	Instruksi/Pertanyaan yg diberikan ke peserta didik
Membuat daftar hal-hal yang berkontribusi terhadap	<ul style="list-style-type: none"> ● Buatlah daftar hal-hal apa saja yang berkontribusi terhadap ● Apa sumbangsih dari bagian ini terhadap keseluruhan konsep?
Menentukan pentingnya sebuah elemen dalam proses	<ul style="list-style-type: none"> ● Tentukan manakah hal-hal penting yang patut ada dalam proses (berikan juga alasan nya secara objektif) ● Apa pentingnya bagian ini?
Memikirkan versi yang berbeda (atau beda perspektif) dari sebuah hasil pemikiran atau karya	<ul style="list-style-type: none"> ● Pikirkan dalam perspektif yang berbeda ● Kira-kira...bagaimanaoranglain/ kelompok ...akan memahami fenomena ini?

Mengevaluasi

Teknik Pembelajaran di Kelas	Instruksi/Pertanyaan yg diberikan ke peserta didik
Membuat keputusan menyetujui atau menolak pendapat/keputusan	Buatlah sebuah keputusan apakah Anda menyetujui atau menolak pendapat/keputusan!
Menentukan alasan untuk melakukan sesuatu	<ul style="list-style-type: none"> ● Menentukan alasan kenapa sesuatu perlu dilakukan/Kenapa produk yang dibuat itu perlu ● Berikan alasan! mengapa kita harus membuat atau tidak, produk tersebut ?
Menentukan pendekatan atau argumen apa yang paling efektif	Manakah menurut Kalian alasan yang paling masuk akal? Mengapa?

Mensintesis

Teknik Pembelajaran di Kelas	Instruksi/Pertanyaan yg diberikan ke peserta didik
Menyimpulkan sebuah pidato/ Kuliah/Bacaan	Buatlah proposal berdasarkan informasi dari pidato tadi!
Menyatakan ulang (meringkas) sebuah informasi/kuliah/ bacaan dsb dalam beberapa kalimat yg relevant.	Ringkaslah dalam beberapa kalimat apa yang menjadi isi dari kuliah tadi.
Membandingkan dan Membedakan	<ul style="list-style-type: none"> ● Temukan hal-hal yang menyebabkan perbedaan konsep antara dan..... ● Hal-hal apakah yang menjadikan/ menyebabkan sama/ berbeda dengan yang lainnya?

Berkreasi/Menciptakan Sebuah Karya (lihat juga pada Tahap Eksplorasi poin 2.2)

Teknik Pembelajaran di Kelas	Instruksi/Pertanyaan yg diberikan ke peserta didik
Membangun sebuah model penyampain informasi dan menyampaikannya ke teman sebayanya atau orang lain	Model seperti apakah yang sebaiknya dibuat untuk memudahkan penyampaian informasi kepada orang lain? Tulislah resep masakan sehat berdasarkan kondisi kesehatan pasien!
Bereksperimen atau mendemonstrasikan sesuatu	Buatlah sebuah naskah pidato perpisahan untuk acara kelulusan!
Menulis sebuah cerita pendek	Berdasarkan fenomena yang kamu amati, tulislah sebuah cerita pendek untuk menyampaikan pesan moral berdasarkan fenomena tersebut, agar mudah dipahami orang lain!

Dengan adanya teknologi saat ini yang serba digital dan berjejaring, tentunya tugas-tugas tersebut diatas dapat dibuat secara digital dan juga kelak dikirim ke pendidiknya dalam bentuk digital. Berbagai keuntungan tugas dalam bentuk digital diantaranya adalah mudah untuk diarsip dan dijadikan sebuah koleksi digital portofolio (ini juga tentunya adalah salah satu bentuk tugas untuk memfasilitasi *high order thinking skills*). Selain itu tugas dalam bentuk digital saat ini akan memudahkan untuk dikirim ke pendidik. Mudah juga untuk didistribusikan di dalam kelas guna kegiatan-kegiatan pembelajaran lain yang merupakan tindak lanjut dari tugas tertentu. Berikutnya, kelebihan memberikan

tugas dalam bentuk digital adalah juga untuk memfasilitasi keterampilan berteknologi peserta didik saat ini, dan juga untuk mendorong mereka lebih 'melek teknologi' dan terbiasa menggunakan teknologi, guna mempersiapkan keterampilan hidup saat ini yang syarat dengan penggunaan teknologi.

- (4) (**Application**) Menerapkan berbagai pengetahuan, Ide atau gagasan.

Tahap ini merupakan tahap puncak dari sebuah proses pembelajaran yang dilakukan di kelas dimana peserta didik mengakumulasi semua pengetahuannya dan berusaha menggunakannya untuk menyelesaikan permasalahan konkrit yang kemungkinan muncul dalam kehidupannya. Tugas-tugas untuk tahap ini akan sangat bermakna sekali jika disusun secara kontekstual.

Beberapa contoh tugas dalam tahap resolusi ini adalah membuat proposal, membuat karya video pendek untuk iklan layanan masyarakat, membuat pesan video pendek ke keluarga, membuat, membuat sebuah audio podcast untuk menyebarkan pesan dakwah, membuat video animasi (semisal whiteboard animation video) dsb. Tugas-tugas pada tahap ini adalah ekstensi dari tugas pada tahap integrasi. Pada tahap ini tugas-tugas tadi digerakkan sedemikian rupa agar lebih bermakna bagi konteks kehidupan peserta didik agar lebih memunculkan rasa pencapaian pembelajaran dan berguna bagi lingkungan mereka. Tugas-tugas berbentuk proyek sangat kompatibel dengan tahap ini.

Demikianlah kehadiran kognitif dibangun dalam sebuah kelas daring khususnya seperti dibahas dalam BAB ini. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa paparan terkait kehadiran daring disini juga bisa diterapkan dalam kelas luring atau kelas *blended* (campuran)

B. Kehadiran Sosial (Social Presence)

Bentuk kehadiran berikutnya adalah kehadiran secara sosial. Sebuah bentuk kehadiran di tengah sebuah proses pembelajaran, yang dapat dilakukan pendidik dan peserta didik. Kehadiran sosial ini konon sebagai penunjang dari kehadiran kognitif. Garrison dkk., (2000)) menyebutkan bahwa kehadiran sosial secara tidak langsung juga memfasilitasi proses berpikir kritis peserta didik yang dilakukan oleh sekelompok peserta didik. Kehadiran Sosial sendiri oleh mereka didefinisikan sebagai ‘kemampuan seseorang dalam sebuah komunitas untuk menghadirkan karakter pribadinya di tengah-tengah komunitas sebagai manusia seutuhnya’. Manusia seutuhnya tentunya adalah manusia yang butuh untuk berkomunikasi, berinteraksi, bersenda gurau, memiliki empati dan simpati terhadap orang lain dsb.

Ketiadaan kehadiran sosial akan menyebabkan ketidak mampuan mengemukakan gagasan, perbedaan, sanggahan, sudut pandang, mengeksplorasi perbedaan, mengkonfirmasi informasi, atau juga mendapatkan dukungan baik dari sesama pendidik maupun dari peserta didik. Kesemuanya itu adalah elemen penting dalam sebuah pembelajaran (Anderson, 2008), karena melalui hal-hal itulah peserta didik akan belajar dan memaknai informasi. Demikian juga pendidik, melalui proses-proses itu lah mereka akan dapat membantu peserta didik dalam mencari, memahami, menyerap dan menggunakan informasi. Proses-proses semacam itu dalam teori sociocultural vygotsky disebut sebagai proses bimbingan dan mediasi oleh interaksi sosial (McLeod, 2023). Melalui interaksi sosial itulah peserta didik akan memperoleh pengetahuan tentang nilai, kepercayaan, serta strategi pemecahan masalah dalam kehidupan.

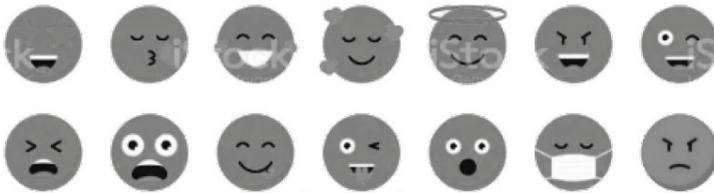
Seperti yang dikatakan oleh Sung & Mayer, (2012) bahwa kehadiran sosial adalah salah satu tantangan terbesar ketika belajar dan mengajar daring. Jika demikian, lalu bagaimanakah kehadiran sosial dibangun dalam konteks pembelajaran daring? Boston dkk.,(2010) menyebutkan

setidaknya ada tiga faktor yang efektif membentuk kehadiran sosial, ketiganya adalah **Affective Expression**, **Open Communication**, and **Group Cohesion**

(A) Affective Expression

“Affective expression is the ability of online learners to project themselves through such text-based verbal behaviors as the use of paralanguage, self-disclosure, humor, and other expressions of emotion and values (Boston dkk., 2010)”

adalah kemampuan seorang peserta didik dalam pembelajaran daring untuk menampilkan dirinya melalui komunikasi berbasis *text* dengan memanfaatkan berbagai fitur para linguistic seperti emoji, pilihan bentuk fonts, warna fonts, kapitalisasi text, atau bahkan bentuk-bentuk karakter lain seperti emoticon, tanda baca, huruf dan angka, humor, meme, dsb.



Gambar 4.3 Emoji



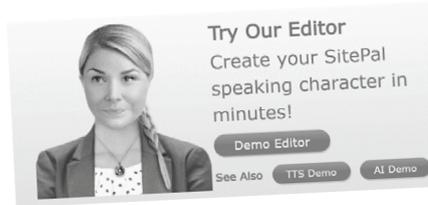
Gambar 4.4 Meme (Diambil dari: meme.new.nak)



Talking avatar by Live Actor



Talking Avatar by Synthesia



Talking Avatar by Site Pal

saat ini dengan semakin berkembangnya teknologi *artificial intelligence* (AI) bisa juga digunakan avatar yang bisa berbicara (*talking avatar*), yang bisa dibuat seperti misalnya menggunakan VOKI di alamat <https://l-www.voki.com/>, bisa juga dengan VEED. IO di <http://www.veed.io/>, atau **SitePal**, **Synthesia**, **Live Actor dsb**. Sehingga dengan demikian komunikasi text yang memang sedianya hanya berbentuk teks, namun kini dalam konteks pembelajaran daring *Affective Expression* dapat ditampilkan dalam bentuk animasi berupa *talking avatar* seperti disebut di atas.

Demikianlah *affective expression* dibangun dalam konteks pembelajaran daring.

(B) Open Communication

“Open communication refers to the provision of a risk-free learning climate in which participants trust one another enough to reveal themselves”(Boston et al., 2010)

Komunikasi terbuka adalah tentang menciptakan lingkungan pembelajaran yang aman, di mana setiap pesertanya saling mempercayai satu sama lain untuk dapat berbicara secara jujur dan terbuka tanpa takut akan resiko atau konsekuensi negatif.

Oleh karena itu pendidik haruslah cermat dalam mengidentifikasi hal-hal apakah yang dapat memfasilitasi terjadinya komunikasi/*discourse dalam pembelajaran*. Beberapa hal yang bisa dilakukan oleh pendidik adalah sbb:

- Memberikan feedback untuk kinerja peserta didik dan memberi kesempatan mereka untuk merespon feedback juga.
- Memberi kesempatan peserta didik untuk berkomentar terhadap peserta didik lain. Dengan demikian suasana terbuka akan terbangun, masing-masing peserta didik merasa nyaman Ketika berkomunikasi karena ada “wasit”nya. Yang akan mengingatkan Ketika komunikasi sudah tidak layak, Ketika ada ucapan yang kurang pas dsb.
- Cunningham (2015) menemukan bahwa peserta didiknya merasa diperlakukan sebagai ‘seseorang’ Ketika mereka menerima email individu dari pengajarnya. Atau juga ketika mereka mendapatkan *feedback* atas ‘pekerjaan’ mereka dari guru/instruktur didiknya. Dengan begitu peserta didik merasa tidak hanya diperlakukan sebagai nomer/angka saja dalam kelas daring. Mereka merasa ada yang memperhatikan. Dengan demikian mereka merasa termotivasi dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya.

(C) *Group Cohesion*

“Group cohesion refers to the development of a group identity and the ability of participants in the learning community to collaborate meaningfully” (Boston et al., 2010)

Kohesi kelompok (keterikatan dalam kelompok) dimaksudkan untuk memfasilitasi komunitas belajar, dan peserta di dalamnya agar bisa bekerja sama secara optimal dan bermakna. Disamping itu juga untuk meningkatkan partisipasi mereka dalam belajar. Beberapa cara yang bisa dilakukan misalnya dengan memberikan game-game secara daring atau kerja kelompok yang bisa dilakukan secara daring. Dan tentunya tidak lupa adalah melakukan *training* untuk melakukan semuanya itu sebelum dilaksanakan di kelas. Kesulitan awal dalam melakukan game atau pun kerja kelompok daring hanya akan menyebabkan demotivasi peserta didik.

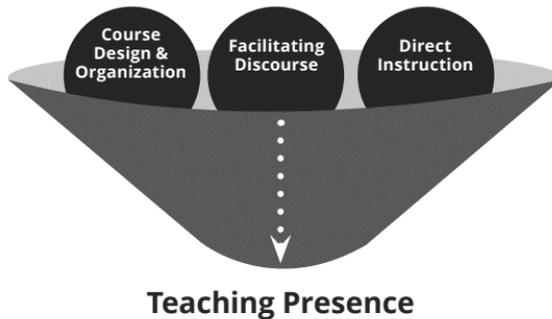
Hirkani dkk.,(2022) dalam penelitiannya mendapati bahwa peserta didiknya 90% menyetujui jika unsur game dimasukkan dalam kegiatan pembelajaran daring. Hal ini karena menurut peserta didik mereka, game membuat mereka merasakan pentingnya kerja kelompok dan pentingnya kerja kelompok untuk menemukan solusi permasalahan dalam waktu yang sangat terbatas. Disamping juga dengan melakukan aktivitas pembelajaran yang berbasis game (seperti *crossword puzzle*, teka-teki gambar dsb.) membuat mereka merasa betah belajar karena penuh dengan rasa senang. Dan rasa senang itulah yang kemudian menimbulkan motivasi untuk bisa bersama-sama dengan teman-teman merak meskipun dalam kondisi bermediakan teknologi daring. Mereka merasa tidak sedang sendiri pada waktu tertentu. Merasa ada orang lain yang merasakan hal yang sama dengan yang mereka rasakan. Demikianlah kemudian *group cohesion* akan terbentuk.

Keakraban dalam berkomunikasi akan mendorong kejujuran terungkap. Setiap peserta akan merasa ada orang yang bisa mereka jadikan tempat untuk mengadu karena merasa kedudukannya sama dan berpotensi mengalami hal yang sama. Dengan demikian ikatan emosi dapat terbentuk dan akhirnya memperkuat ikatan kelompok (*group cohesion*)

Banyak cara dilakukan orang dalam rangka membangun *group cohesion* ini. Disamping melalui game seperti diatas, dan kerja kelompok, bisa juga dibangun dengan melalui ‘percakapan santai’ di *group social media* semisal Group WhatsApp, Group Telegram, bertemu di Instagram atau Twitter, Facebook atau ruang-ruang virtual lainnya yang lazim digunakan peserta didik dan pendidik saat ini. Yang penting di satu tempat dimana mereka sepakat untuk bertemu, belajar dan bersenda gurau dengan nyaman.

Saling berkenalan di awal pembelajaran daring juga membantu meningkatkan *group cohesion*. Perkenalan baik itu secara asinkron *text-based communication*, bisa juga melalui video konferensi secara sinkron. Terakhir, satu lagi yang bisa mendorong *group cohesion* adalah ditegakkanya Netiket. Yaitu etika dalam berkomunikasi saat berkegiatan daring. Menjaga etika akan menjaga keselamatan banyak orang. Demikian juga akan terjaga harga diri dan martabat sesama pengguna di platform belajar daring.

C. Teaching Presence



Gambar 3.2 Bentuk Kehadiran Mengajar dalam konteks COI (Lynch, 2016)

Terkait teaching presence, telah dipaparkan sepintas di BAB sebelumnya, bahwa setidaknya terdapat tiga komponen utama, yang berkontribusi dalam membangun kehadiran mengajar seorang pendidik di kelas daring. Ketiganya itu adalah : Instructional design, Facilitation of Discourse, dan Direct Instruction

1) *Course Design and Organization*

Mendesain Pembelajaran (baik itu terkait materinya, kegiatan belajarnya, medium ajarannya dsb). Terkait juga bagaimana interaksi antara pendidik dengan peserta didik, antar peserta didik dengan peserta didik, dsb. akan dilaksanakan saat proses pembelajaran daring. Tidak ketinggalan juga terkait bagaimana penilaian akan dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik.

Perlu dipertimbangkan medium apa yang akan digunakan untuk pelaksanaan kelas daring. Misalnya LMS apa yang hendak dipilih sebagai ruang virtual bagi kegiatan pembelajaran. Lebih spesifik terkait pemilihan LMS perlu juga diperhatikan hal-hal diantaranya sebagai berikut : (a) apakah LMS nya *reliable* dalam arti mudah diakses oleh kedua belah pihak yaitu pendidik dan peserta didik? Biasanya LMS yg memiliki aplikasi dalam bentuk *mobile* (android atau IOS) akan lebih memudahkan kedua belah

pihak untuk mengakses LMS. (b) apakah LMS nya memiliki sistem notifikasi yang bisa diandalkan?. Notifikasi ini perlu untuk menjamin ketersediaan pesan-pesan dalam LMS dan juga untuk mendorong terjadinya interaksi dalam kegiatan belajar(Wu, 2022) (c) Apakah terdapat fitur untuk melacak aktifitas peserta didik saat belajar daring? (d) apakah terdapat fitur untuk menyerahkan tugas dan menilainya (e) apakah terdapat fitur untuk menulis quiz atau soal2 daring (f) apakah terdapat fitur pembatasan akses (berdasarkan waktu, berdasarkan kelompok kelas, berdasarkan individu dsb.) (g) apakah terdapat fitur untuk mengumpulkan nilai peserta didik? (h) apakah ada fitur untuk komunikasi secara internal?, (h) Apakah dapat fitur untuk menyertakan video, animasi, atau *content* lain dari sumber-sumber di LMS? Dsb.

Dengan memilih LMS yang sesuai, akan memudahkan peserta didik dan pendidik untuk saling berinteraksi, guna membangun *group cohesion* dan pada akhirnya akan meningkatkan *social presence*.

Setelah memilih LMS, yang dipikirkan kemudian adalah memilih materi belajar dan kegiatan pembelajaran. Memilih keduanya dengan hati-hati akan memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Berikut adalah beberapa hal yang perlu untuk menjadi pertimbangan saat mengorganisir materi belajar dalam sebuah LMS

- Mengelompokkan materi dan tentunya juga dengan memberikan **judul** dan **sub judul** yang jelas untuk memudahkan peserta didik mengikuti logika berpikir pendidik.
- Pastikan pengorganisasian materi dilakukan secara konsisten, misalkan materi diorganisir dalam BAB/Pertemuan berdasarkan topik tertentu, atau materi di organisasi berdasarkan pengalaman belajar, atau juga materi diorganisir

berdasarkan tingkat kesulitan dsb. Yang terpenting pilih salah satu teknik pengorganisasian materi tersebut dan konsisten. Ketidakkonsistenan dalam pengorganisasian materi hanya akan menyebabkan kebingungan.

- Gunakan struktur/syntax penyampaian materi secara sistematis dan sebisa mungkin seragam antar unit/chapter/kelompok. Misalnya dalam setiap kelompok materi/setiap unit/setiap meeting terdapat pengaturan sebagai berikut: diawali dengan deskripsi tentang materi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai di akhir pembelajaran daring. Kemudian diikuti dengan video terkait topik yang sedang dipelajari, diikuti dengan mengisi LKS berdasarkan video, diskusi kelas dipimpin oleh guru/instruktur untuk membahas LKS, Guru menyampaikan materi secara tertulis atau lewat video streaming. Dan yang terakhir adalah kerja kelompok, serta mengerjakan quiz (atau sebagai alternatif adalah dengan meminta peserta didik untuk presentasi). Presentasi tidak selalu dilakukan secara oral, namun juga bisa lewat medium text di LMS, atau melalui konferensi video secara daring dsb.
- Berikan variasi dalam pengalaman belajar secara online. Pengalaman belajar daring bisa berupa, menonton video streaming, video conference, online discussion, membuat timeline, membuat peta konsep, membuat video animasi, membuat kartun/komic, presentasi daring, presentasi dengan video secara asinkron, berbagai latihan daring (mengisi kalimat rumpang, mencocokkan kata, melengkapi tabel, memberi label gambar dsb. Bekerja secara daring membuat dokumen dg memanfaatkan online collaboration tools semacam google drive, microsoft word online, zoho dsb. Ada juga studi kasus, membuat bibliografi beranotasi, membuat video post, kurasi digital atau Bisa juga bentuk kegiatan berupa video review.

- 2) *Facilitating Discourse* (Memfasilitasi terjadinya 'discourse' (komunikasi/percakapan). Beberapa tips untuk menstimulasi terjadinya percakapan antar peserta didik, dan juga meminimalisir partisipan yang hanya menjadi pengamat adalah dengan cara memberikan poin bagi mereka yang aktif berkontribusi, pendidik aktif menyapa peserta didik dan mengajukan pertanyaan, membuat kelompok-kelompok kerja yang lebih kecil, Memandu jalannya diskusi dengan memberikan panduan cara merespon dan cara bertanya saat beraktifitas daring.
- 3) *Direct Instruction* (Memberikan instruksi/ Menjelaskan/ Menerangkan Materi dlm kelas dsb). Seperti yang telah disebutkan dalam BAB sebelumnya bahwa yang dimaksud memberikan instruksi adalah ketika seorang pendidik melaksanakan kepemimpinan akademis nya dalam bentuk kegiatan misalnya presentasi ilmiah di dalam kelas, menyampaikan pendapat dari para ahli, mendiskusikan perbedaan pendapat dari para ahli. Memberi feedback atas hasil kerja mapuan kinerja peserta didik, dan melakukan kegiatan-kegiatan lain yang sifatnya evaluatif di dalam kelas semisal, melakukan ujian tulis, ujian lisan project dsb. (D. R. Garrison & Cleveland-Innes, 2005).



BAB 5

MEMAHAMI PESERTA DIDIK DARING (ONLINE LEARNER)

Beralih dari mode belajar luring ke mode belajar daring tentunya butuh penyesuaian. Penyesuaian yang perlu untuk dilakukan tidak hanya oleh pendidik tapi juga peserta didik. Penyesuaian yang harus terjadi dalam konteks ini sangat mungkin harus terjadi akibat banyak hal, seperti misalnya akibat dari penggunaan teknologi dalam rangka memfasilitasi belajar daring. Berikutnya penyesuaian bisa juga terjadi akibat dari bentuk komunikasi daring yang tidak biasa. Tidak biasa karena bagi mereka yang bertradisi berkomunikasi tatap muka, dan memahami makna pesan bahasa melalui bantuan paralinguistik seperti misalnya, *gesture*, mimik muka, intonasi suara, senyuman dsb. bisa jadi akan merasa aneh karena bentuk komunikasi berbantu teknologi yang belum sepenuhnya dapat memenuhi kebutuhan kebiasaan tersebut. Oleh karena itulah, akan ada penyesuaian oleh peserta didik maupun pendidik di saat melakukan alih mode belajar ke daring.

Selain penyesuaian terhadap-hal tersebut di atas sangat mungkin juga terjadi penyesuaian dalam hal motivasi belajar, manajemen

waktu, hubungan sosial, akses ke teknologi atau penyesuaian terhadap *hardware* yang perlu dipersiapkan untuk mendukung keterlaksanaan pembelajaran daring. Itu semua tentu butuh waktu. Terlebih lagi bagi pendidik yang memang harus di depan menjadi pemimpin bagi perubahan di kelasnya. Pendidik perlu menguasai tidak hanya teknologi yang digunakan dalam pembelajaran daring, tapi juga harus menguasai pedagogi dalam pembelajaran daring.

Belajar dari yang terjadi selama pandemi covid-19, yang memang bisa disebut momentum revolusi integrasi teknologi dalam pembelajaran di Indonesia dan mungkin di beberapa negara lain di dunia, banyak hal yang bisa dicatat, khususnya terkait *phenomena* transisi dalam pembelajaran daring. *Phenomena-phenomena* itu diantaranya adalah:

- Peserta didik merasa materi belajar yang terlalu banyak saat pelaksanaan pembelajaran daring
- Replikasi aktivitas belajar luring (semisal menyapu, memasak, mengerjakan latihan di buku dsb), dan dipaksakan untuk kegiatan belajar daring dengan cara mengirimkan foto atau video.
- *Feedback* dari pendidik yang sangat terbatas dan cenderung minim
- Minimnya bantuan berupa tutorial terkait kendala belajar daring yang dialami peserta didik
- Minimnya interaksi antar peserta didik atau peserta didik dengan pendidik saat belajar daring.
- Terlalu menuntut dengan batas waktu tugas yang tidak masuk akal
- Kesulitan koneksi Internet dsb. (Syaifudin, 2021)

Para guru yang baru terjun ke pembelajaran *online* mungkin juga mengalami *frustasi* dan kebingungan saat berusaha menyesuaikan diri dengan lingkungan baru. Mereka mungkin harus belajar teknologi

baru, merancang materi baru, dan membuat penilaian baru. Mereka juga mungkin harus menghadapi masalah teknis, seperti koneksi internet, kompatibilitas perangkat lunak, dan kerusakan perangkat keras. Selain itu, mereka mungkin merasa lebih sulit untuk membentuk hubungan dan kepercayaan dengan siswa mereka, karena kehilangan beberapa isyarat non-verbal dan umpan balik yang mereka andalkan dalam interaksi tatap muka. Mereka juga mungkin merasa terisolasi dan kewalahan dengan peningkatan beban kerja dan harapan.

Salah satu upaya untuk menjawab tantangan penyesuaian semacam itu, maka dalam BAB ini secara khusus akan dibahas bagaimanakah kondisi psikologi maupun fisik peserta didik daring, ketika melakukan proses belajar daring? Memahami kondisi tersebut dipandang penting karena akan berkontribusi pada pemahaman pendidik akan konteks kelas yang sedang mereka hadapi. Disamping itu juga akan membantu pendidik untuk menentukan pengalaman belajar apa yang hendak mereka sajikan guna memfasilitasi pembelajaran pada peserta didik agar lebih termotivasi dan aktif. Sekaligus untuk lebih mengeksplorasi berbagai teknologi kelak untuk digunakan dalam kelas daring dan memfasilitasi ketercapaian tujuan belajar.

James (2023) berpendapat bahwa keberhasilan utama sebuah pembelajaran daring itu terletak pada sejauh mana pendidik mampu memahami karakter peserta didiknya, yang mana mereka adalah individu-individu unik yang hadir di ruang maya yang sama. Oleh karena itu agar sukses pembelajaran daring yang akan dilakukan oleh pendidik, harus didesain berdasarkan pemahaman mereka terhadap peserta didiknya. Lalu aspek-aspek apakah yang perlu diperhatikan terkait peserta didik ini? Berikut adalah diantaranya:

A. Technological Literacy (TL)

Technology literacy dalam hal ini merujuk pada pengetahuan dan keterampilan dasar untuk memanfaatkan teknologi. Bagi Davies (Davies, 2011) , TL adalah pengetahuan terkait bagaimana menggunakan teknologi secara mahir, dan kemampuan memilih serta memutuskan teknologi apa yang sesuai untuk digunakan dalam menyelesaikan tugas.

Dalam hal ini adalah untuk tugas pembelajaran daring. Seperti yang telah jamak dipahami, bahwasanya pembelajaran daring saat ini tentu syarat dengan teknologi. Teknologi ini bisa jadi semakin hari akan semakin membuat peserta didik familiar dan tidak bisa ditinggalkan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Namun demikian, perlu juga dipahami bahwa tidak semua peserta didik dan juga pendidik memiliki literasi teknologi yang sama. Sebagian peserta didik mungkin memiliki akses ke teknologi dengan layak namun sebagian yang lainnya bisa jadi akan mengalami kesulitan. Demikian juga terkait keterampilan menggunakan teknologi, bisa jadi akan berbeda antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya. Pun demikian di kalangan pendidik bisa jadi ada perbedaan literasi teknologi. Kesemuanya itu tentu akan berpengaruh pada desain dan aktivitas pembelajaran di kelas daring.

Studi terkait teknologi literasi peserta didik menemukan bahwa sebetulnya terkait literasi teknologi dalam pembelajaran daring yang menjadi kesulitan bukanlah menggunakan teknologi nya namun justru karena minimnya teknologi yang diadopsi untuk memfasilitasi pengalaman belajar peserta didik (Karagul et al., 2021). Disamping tentunya juga pengetahuan dan keterampilan pendidikan terkait bagaimana teknologi dapat mereka gunakan untuk memfasilitasi ketercapaian tujuan pembelajarannya. Intinya, literasi teknologi dalam sebuah pembelajaran daring itu adalah sebuah keniscayaan (Maphosa & Bhebhe, 2019). Oleh karena itu, bagi seorang peserta didik dan pendidik daring perlu setidaknya memiliki literasi teknologi minimal agar dapat berfungsi dalam pembelajaran daring.

Apa saja literasi teknologi minimal agar dapat melaksanakan pembelajaran daring yang sebaiknya dikuasai peserta didik dan harus diketahui oleh pendidik adalah:

1. Basic computer skills

Peserta didik mengetahui bagaimana mengoperasikan perangkat komputer baik itu pc, laptop, tablet atau mobile phone dsb, menyimpan file, mengorganisasi file, dan hal-hal lain terkait organisasi file.

2. Internet and web literacy

Peserta didik memahami cara-cara menambah web, mencari informasi di web, memahami kredibilitas informasi, mengetahui etika berjejaring dengan memanfaatkan teknologi, dan juga mengetahui hak dirinya dan juga orang lain sebagai warga internet dengan cara memanfaatkan teknologi dengan bijak.

3. Word Processing and Presentation Skills

Peserta didik memiliki pengetahuan dan Kemampuan menggunakan aplikasi produktivitas berupa word processor baik itu secara offline maupun online seperti MS WORD, Apple Pages, WPS Writer, GOOGLE DOCS, ZOHIO Pengolah kata dsb. Demikian juga keterampilan menggunakan teknologi informasi semisal CANVA , Google Slide, dsb. untuk kegiatan presentasi.

4. Spreadsheet and data analysis

Peserta didik mampu menggunakan alat-alat pengolah angka semisal MS Excel, Apple Numbers, Google Sheets dsb.

5. Digital Communication and Collaboration

Peserta didik mampu menggunakan teknologi minimal untuk berkomunikasi secara daring misalnya dengan menggunakan google meet, zoom, microsoft team, discord, google drive dan berbagai teknologi yang dapat memfasilitasi komunikasi, pembelajaran dan bekerja secara daring.

6. Information Literacy

UNESCO mendefinisikannya sebagai sebuah kemampuan *“to seek, evaluate, use and create information effectively to achieve their personal, social, occupational and educational goal”*.

dengan kata lain peserta didik mampu menyaring informasi tidak akan disesatkan oleh banyaknya informasi yang membanjiri jagad maya. Informasi-informasi yang saat ini disodorkan kepada mereka hampir tiap detik melalui teknologi yg mereka miliki. Dengan literasi informasi, mereka mampu untuk mencari informasi, memilih informasi, memahaminya, juga menggunakannya atau pun menciptakan informasi guna tercapainya tujuan hidup mereka baik tujuan personal sosial, pekerjaan ataupun pendidikan.

7. Cybersecurity and Online Safety

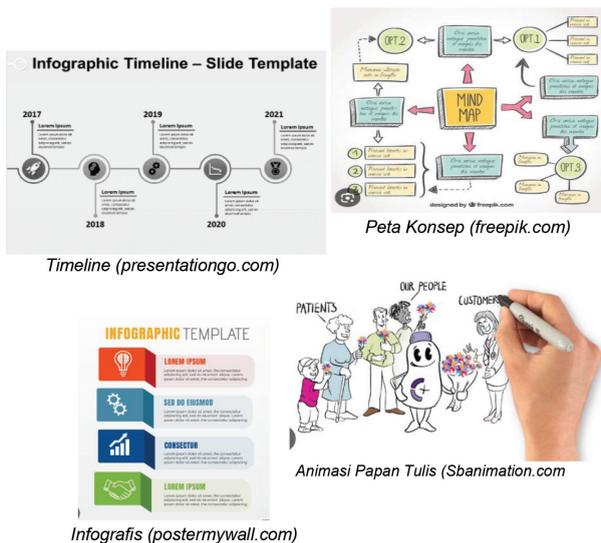
Peserta didik menyadari bahwa aktivitas di dunia maya berpotensi banyak bahaya. Mereka mengetahui bahaya-bahaya itu dan memiliki pengetahuan untuk melindungi dirinya dan orang lain dari potensi bahaya tersebut.

Hal-hal terkait teknologi literasi peserta didik ini perlu dipahami oleh pendidik, karena akan sangat mempengaruhi mereka kelak saat memilih teknologi yang akan mereka gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran dan juga dalam mendesain kegiatan pembelajaran. Tentunya semakin tinggi literasi teknologi peserta didik akan lebih leluasa juga pendidik untuk memilih kegiatan dan materi pembelajaran. Namun demikian, potensi bahaya privasi dan keselamatan dari berkegiatan daring dengan melibatkan semakin banyak teknologi, tentu juga semakin besar. Maka dari itu semakin perlu pendidik untuk berhati-hati dalam menyikapi potensi bahaya yang mungkin terjadi.

B. Diverse Learning Style

Seperti halnya dalam konteks pembelajaran luring, dalam pembelajaran daring seorang pendidik juga harus benar-benar memahami seperti gaya belajar peserta didiknya. Kesuksesan pendidik dalam mengantarkan peserta didiknya meraih tujuan pembelajaran tidak terlepas juga salah satunya dari, sejauh mana pendidikan dapat mengakomodasi gaya belajar peserta didik. Ghaedi & Jam (Ghaedi & Jam, 2014) menemukan bahwa terdapat hubungan yang significant antara gaya belajar dan motivasi belajar. Oleh karena itu, sudah selayaknya jika seorang pendidik juga memenuhi kebutuhan belajar dari berbagai gaya belajar peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran daring, gaya belajar peserta didik seperti visual, auditory dan kinesthetic masih juga ditemukan. Seorang peserta didik yang bergaya belajar visual tentunya akan sangat termotivasi dan sangat berpotensi banyak menyerap informasi tatkala materi belajar disajikan dalam bentuk video streaming (melalui youtube, daily motion, atau layanan yang lain), gambar peta konsep yang interaktif seperti disajikan dalam padlet, atau interaktif timeline, infografis, video animasi papan tulis dsb, flash card interactive dsb.



Sementara peserta didik bergaya belajar auditori akan lebih termotivasi dan sangat mungkin banyak menyerap pembelajaran melalui materi yang disampaikan dalam format semisal podcast, atau biasanya peserta didik bergaya belajar auditori ini sangat mungkin menikmati kegiatan diskusi satu lawan satu, dimana mereka dapat memperoleh semua pertanyaanya secara langsung dan ditujukan kepada mereka. Format materi belajar yang lainnya bisa juga disajikan dalam bentuk rekaman perkuliahan. Rekaman itu kemudian dibagikan dalam bentuk podcast, atau audio video streaming, yang tidak mengharuskan mereka untuk selalu menatap ke layar.

Yang ketiga adalah peserta didik bergaya belajar kinesthetic. Sebuah gaya belajar peserta didik yang lebih menyukai proses 'learning by doing'. Jika itu yang dihadapi pendidik, tampaknya pembelajaran daring juga terfasilitasi dengan berbagai teknologi yang menuntut peserta didik untuk terlibat tidak hanya secara kognitif tapi juga fisik, misalkan tugas-tugas [a] membuat portfolio berupa blog personal di **WordPress**, **Blogspot**, atau bisa juga di **Google Site**, [b] berkolaborasi secara daring untuk membuat sebuah video clip dengan alat-alat semisal **Clipchamp** (clipchamp.com), **Capcut** (capcut.com), **Clideo** (clideo.com), **Genially** (genial.ly) dsb. [c] Atau bisa juga bermain game edukatif semisal di **Bamboozle** (baamboozle.com) dan **Gametize** (gametize.com). [d] Membuat **scrapbook** / kliping.

C. Flexibility and Accessibility

Pembelajaran daring dipahami banyak orang sebagai salah satu mode pembelajaran yang menawarkan banyak fleksibilitas. Peserta didik dapat lebih leluasa dalam membuat jadwal belajar kapan saja dan dimana saja. Demikian juga dengan pendidiknya. Namun belajar daring juga menghadapi tantangan juga terkait aksesibilitas dari peserta didik dan pendidik. Beberapa study menemukan bahwa aksesibilitas ini masih menjadi kendala utama dalam belajar daring. Sebab-sebab kendala terkait aksesibilitas ini bisa jadi karena koneksi internet(Jaradat

& Ajlouni, 2021; Rosalina et al., 2020; Simamora, 2020; Ullah et al., 2021), kepemilikan hardware (Jaradat & Ajlouni, 2021; Simamora, 2020), atau juga karena alasan lain semisal kebijakan akses oleh negara terhadap situs atau layanan tertentu di Internet yang digunakan dalam pembelajaran, contoh dalam hal ini semisal layanan berbagi video oleh VIMEO yg tidak bisa di akses dari Indonesia, TikTok dilarang di beberapa negara bagian di Amerika dsb. Hal-hal semacam itu tentu akan mempengaruhi peserta didik yang hendak mengakses materi belajar daring yang mau tidak mau harus menggunakan teknologi-teknologi tersebut.

Apa yang terjadi beberapa waktu yang lalu di sekolah-sekolah dan kampus-kampus di Indonesia terkait fleksibilitas dan aksesibilitas pembelajaran daring selama Pandemi adalah contoh kasus yang sangat berharga. Banyak diantara peserta didik yang tidak memiliki akses ke hardware saat itu. Disamping itu akses ke Internet juga dirasa masih terlalu mahal untuk dibebankan ke orang tua. Dalam kondisi itu tentu pendidik dan Lembaga Pendidikan perlu memikirkan skenario pembelajaran daring yang lebih rasional. Sebagai contoh misalnya adalah : Menyeimbangkan frekuensi antara pertemuan sinkronous via video conference dan asynchronous melalui learning management system (LMS). Memilih materi belajar yang bisa diakses meskipun low bandwidth (misalnya berupa text dan bukan video), Menggunakan berbagai moda komunikasi selama pembelajaran daring. Contohnya menggunakan LMS dan group chat via messenger (whatsapp, messenger, telegram dsb) yang ada di ponsel peserta didik (Dewi & Sadjiarto, 2021; Handarini & Wulandari, 2020; R. E. Pratama & Mulyati, 2020).

D. Kesiapan peserta didik untuk belajar daring

Apakah peserta didik memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara daring atukah perlu pendekatan untuk menjalin komunikasi? Apakah peserta didik pernah melakukan pembelajaran daring

sebelumnya? Apakah mereka mengetahui cara mendapatkan bantuan tatkala belajar daring? Apakah mereka sudah siap dengan mendisiplinkan diri? Apakah mereka memiliki keterampilan untuk mengelola waktu belajar dengan baik?

Hal-hal semacam itulah yang perlu untuk diidentifikasi oleh pendidik sejak dini dan kemudian menyiapkan skenario mengantisipasi hal-hal tersebut diatas. Misalnya Skenario terkait kesulitan saat belajar daring, baik itu terkait konten ataupun teknologi yang digunakan dalam pembelajaran daring. Mengidentifikasi kesiapan peserta didik untuk melakukan pembelajaran daring perlu diidentifikasi sejak dini, guna dijadikan pertimbangan saat mendesain proses pembelajaran dan pemilihan aktivitas belajar oleh pendidik.

Perlu diingat juga meskipun pembelajaran daring syarat akan penggunaan teknologi, namun penguasaan teknologi saja tidak cukup menunjukkan bahwa seorang peserta didik sudah siap untuk belajar daring (James, 2023). Hal ini karena ada hal-hal lain yg perlu mereka kuasai seperti ditanyakan di awal sub bab ini diatas.

E. Kewarganegaraan Digital dan Etika Berjejaring (Netiket)

Untuk memastikan bahwa selama pembelajaran daring, komunikasi dapat terlaksana dengan penuh perasaan dan perilaku saling menghargai dan menghormati. Perlu bagi pendidik untuk mengidentifikasi apakah peserta didik mereka telah memahami hal-hal yang menyangkut etika berkomunikasi dalam jaringan dan juga hal-hal terkait hak serta kewajiban sebagai pengguna internet. Dunia maya sebagai tempat belajar hendaklah terbebas dari 'bullying', agar supaya dunia maya dapat menjadi tempat yang nyaman bagi siapapun penggunanya.

Untuk itu, pendidik perlu juga untuk membelajarkan peserta didiknya agar mampu menggunakan Bahasa yang terkontrol, tidak membagikan atau meneruskan informasi yang tidak benar, atau juga

informasi yang membuat orang lain tidak nyaman. Menggunakan emoji, meme, dan berbagai grafik lain dengan bijaksana serta penuh penghormatan pada orang lain.

F. Kesejahteraan dan Kesehatan Psikologi

Pembelajaran daring bisa jadi akan sangat membosankan, dan membuat peserta didik dan pendidik, merasa terisolir. Merasa bosan, merasa sendirian dan sangat mungkin akan juga merasakan stress. Oleh karena itu, pendidik dan peserta didik perlu untuk merenungkan Kembali, apa yang telah disampaikan pada BAB sebelumnya yaitu meningkatkan kehadiran social. Baik berupa tegur sapa, berbagi berita yang menghibur, berbagi meme dan sebagainya. Tentunya dengan selalu menghargai dan menghormati privasi dan keselamatan daring orang lain juga.

Dalam sebuah studi Haider & Al-Salman (, 2020), menemukan bahwa perubahan dari pembelajaran daring ke pembelajaran luring selama masa pandemic covid-19 tahun 2020, telah berdampak serius terhadap kebiasaan tidur peserta didik, interaksi sosial, kondisi psikologis, dan juga kinerja dan capaian akademik peserta didik. Mheidly dkk. (2020) juga menemukan bahwa pembelajaran daring memang telah mengganggu kehidupan pendidik dan peserta didik. Mengganggu dalam hal ini karena pembelajaran daring berpotensi untuk menyebabkan semakin meningkatnya stress dan kondisi kelelahan psikologis pada mereka. Penutupan sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan, penundaan pelaksanaan ujian sekolah, dan berubahnya tujuan pembelajaran yang terjadi hampir di seluruh dunia telah berdampak besar bagi kesejahteraan psikologis peserta didik. Disamping juga keseringan menatap layar yang ternyata menjadi penyebab stress dan kelelahan psikologis tersebut.

Perlu dalam situasi pembelajaran daring, oleh karenanya, seorang pendidik lebih 'approachable' (mudah didekati) dalam arti positif yaitu mudah untuk memainkan peran sebagai teman, orang tua,

pembimbing, dsb. Mheidly dkk.(2020) menyarankan beberapa strategi untuk mengatasi problem kesehatan dan kelelahan psikologi yang bisa dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didiknya yaitu: mengadopsi praktik -praktik hidup sehat seperti latihan kesadaran diri [misalnya: mencari tempat yang tenang dan berintrospeksi diri – menyadari apa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, menyadari apa hal terbaik yang pernah dilakukan dsb] , latihan fisik, dan juga mencari dukungan sosial baik dari keluarga, teman sebaya, masyarakat, maupun staff di Lembaga Pendidikan. Menghindari praktik-praktik tidak sehat semisal merokok, terlalu banyak soda atau kopi dsb. Perlu ditekankan bahwasanya upaya mandiri untuk menjaga kesehatan dan kesejahteraan psikologi perlu untuk selalu dilakukan disaat melakukan pembelajaran daring.

Oleh karena itu, pendidik yang menyadari hal tersebut, akan berusaha mengingatkan, memandu atau memberikan kesempatan peserta didiknya untuk melakukan upaya mandiri menjaga kesehatan mental dan psikologi tersebut. Banyak upaya yang bisa dilakukan. Tentunya bisa dimulai dengan mengobrol dengan peserta didik, menjadi pendengar yang baik, serta menjadi teman dan orang tua yang selalu ada dikala mereka membutuhkan. Meskipun itu semua harus dilakukan dengan bermediakan teknologi.

G. Kesimpulan

Pada BAB ini telah dipaparkan pentingnya memahami peserta didik. Suatu hal yang harus benar-benar dilakukan oleh pendidik untuk membantu peserta didik dalam belajar. Membantu mencapai tujuan pembelajarannya tanpa harus mengorbankan Kesehatan dan kesejahteraan psikologi mereka. Dengan mengetahui hal-hal tentang peserta didik, pendidik akan mendapatkan informasi sebagai pertimbangan mereka untuk Menyusun materi pembelajaran, mengembangkan skenario kegiatan belajar dan pada akhirnya memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.



BAB 6

AKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING

A. Berbagai aktivitas pembelajaran daring

Belajar online seringkali menyebabkan kebosanan. Hal ini dikarenakan sangat dimungkinkan karena aktivitas belajar online yang hanya itu itu saja. Aktivitas belajar yang tidak variatif karena bentuk tugasnya yang sangat terbatas, misalnya hanya terbatas pada tugas membaca, menonton video, lalu kemudian mengerjakan latihan online dalam bentuk multiple choice question (soal pilihan ganda), membuat resume atau menulis laporan dsb. Semua bentuk latihan tersebut tentu baik namun jika dilakukan terus menerus dan tidak ada variasi lain tentu akan menyebabkan kebosanan. Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh pendidik yang mengajar daring untuk meminimalisasi kebosanan adalah dengan memberikan variasi aktivitas belajar. Dengan demikian, akan memotivasi peserta didik untuk berkontribusi.

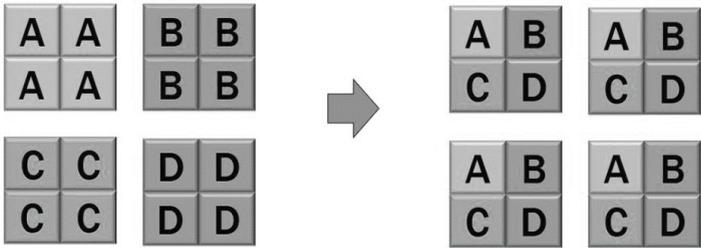
Dalam bab ini akan disajikan beberapa aktivitas yang dirangkum dari berbagai sumber dan bisa dianggap sebagai praktik (*best practices*) yang bisa di adopsi atau adaptasi untuk dilakukan di kelas daring.

Dengan mengemukakan *best practices* ini harapannya adalah apa yang disajikan dalam buku ini dapat memberikan contoh praktis dari konsep-konsep yg telah disampaikan di depan. *Best practices* ini juga akan menjawab fenomena di lapangan yang selama ini ditemui khususnya terkait aktivitas belajar yang sangat terbatas sekali dilakukan oleh para pendidik. Khususnya yang ditemukan saat terjadi reformasi pendidikan daring di Indonesia selama pandemi pada kurun 2020 hingga 2022 (Handarini & Wulandari, 2020; Syaifudin, 2021)

Berikut adalah aktifitas-aktifitas daring yang dapat dilakukan untuk variasi kegiatan pembelajaran tersebut

1. Breakout Sessions

Aktivitas pertama adalah aktivitas sinkron berupa konferensi video yang dapat dilakukan menggunakan aplikasi seperti Zoom. Dengan menggunakan aplikasi Zoom ini, aktivitas breakout session dapat dengan mudah diadakan. Dalam aktivitas breakout session, peserta didik dapat dikelompokkan menjadi kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan tugas tertentu. Setelah kelompok-kelompok tersebut mendiskusikan tugas yang diberikan, mereka kembali bergabung dengan kelompok besar. Peserta didik dari perwakilan kelompok diundang untuk mempresentasikan hasil diskusi dari kelompok kecil tadi kepada seluruh kelas. Kegiatan semacam ini umumnya dapat ditemukan dalam kegiatan “Jigsaw Discussion” di dalam pembelajaran tatap muka (kelas fisik)

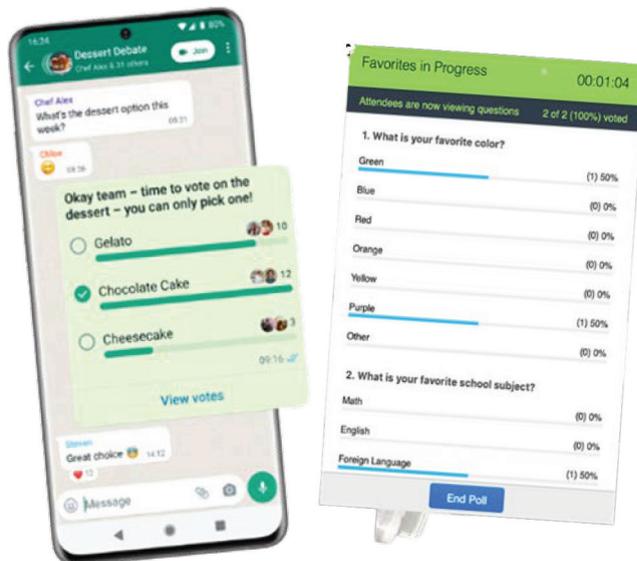


Gambar 6.1 Pengelompokan Jigsaw Discussion

Sumber: vanderbilt University centre for teaching by Derek Bruff @ derekbruff

2. Audience Polling

Aktivitas yang kedua ini bisa jadi sebagai tindak lanjut dari aktivitas pertama di atas. Melalui aktivitas ini, peserta didik melakukan polling terhadap hasil presentasi yang telah dilakukan oleh masing-masing kelompok. Aktivitas ini mudah dilakukan bagi peserta didik, karena mereka hanya perlu memilih jawaban yang sudah tersedia. Namun, mungkin ini memerlukan persiapan bagi pendidik, yang berupa pertanyaan untuk polling. Aktivitas ini akan menimbulkan interaktivitas dan dinamika di tengah-tengah peserta didik, dan sangat mungkin sekali akan memicu diskusi yang lebih lanjut. Bagaimana polling ini bisa dilakukan? Di antaranya adalah dengan menggunakan fitur polling pada Zoom atau fitur polling pada media sosial grup, seperti WhatsApp. Slido, mentimeter



Gambar 6.2 Polling in Zoom & WhatsApp (Source: Google.com)

3. Peer Review

Aktivitas ketiga yang bisa dilakukan adalah berupa review pekerjaan teman. Review ini dapat dilakukan secara berkelompok atau secara individu. Jika dilakukan per kelompok, prosedur yang dapat diikuti adalah sebagai berikut: kelompok pertama mengomentari hasil kerja kelompok kedua, sementara kelompok ketiga mengomentari hasil kelompok keempat, dan seterusnya. Jika dilakukan secara per individu, prosedurnya adalah satu peserta didik memberikan komentar atas hasil kerja satu atau dua teman sekelasnya. Demikianlah seterusnya. Kegiatan review ini dapat dilakukan baik secara sinkron maupun asinkron. Secara sinkron, aktivitas ini dapat dijalankan menggunakan aplikasi konferensi video, seperti Zoom, Google meet dsb. Secara asinkron, kegiatan ini dapat diwujudkan dengan peserta didik saling berbalas komen melalui fitur forum diskusi yang ada di LMS.

4. Studi Kasus

Contoh dari aktivitas real-world case studies ini antara lain adalah ketika peserta didik diberi tugas untuk mencari contoh di sekeliling mereka yang sesuai dengan topik pembelajaran yang sedang dibahas. Misalnya, seorang guru matematika yang sedang mengajarkan cara mengukur luas suatu bangun datar dapat meminta peserta didiknya untuk mengukur secara langsung objek-objek di sekitar mereka, seperti luas permukaan meja atau luas jendela di rumah mereka. Atau seorang guru bahasa Inggris yang sedang mengajar keterampilan "*listening*" (menyimak) dapat memberikan tugas kepada peserta didik untuk menyimak podcast berita, pengumuman di stasiun kereta api atau di bandara, serta mendengarkan informasi tertentu di radio. Nantinya, hasil dari tugas ini dapat diceritakan atau dituliskan oleh peserta didik sebagai laporan di dalam kelas dalam bentuk presentasi, menyajikan poster, menyajikan video animasi dan berbagai bentuk presentasi lainnya.

5. Debat Online

Pada kegiatan debat ini, yang dapat dilakukan adalah mengelompokkan peserta didik dan memasangkan kelompok-kelompok tersebut. Setiap kelompok akan dibagi menjadi kelompok yang pro dan kelompok yang kontra terkait dengan topik tertentu. Melalui aplikasi video konferensi, kelompok-kelompok yang berpasangan akan melakukan debat, di mana satu kelompok mewakili pandangan pro dan kelompok lainnya mewakili pandangan kontra. Debat ini dilakukan secara daring dan kemudian direkam untuk diunggah ke platform seperti YouTube. Sebagai langkah lanjutan yang logis dari kegiatan ini, peserta didik dan pendidik dapat melakukan review terhadap perdebatan tadi, baik secara langsung (sinkron) maupun secara asinkron.

6. Mengajar dengan whiteboard.

Untuk aktivitas ini, peserta didik baik secara individu atau kelompok. Diberi tugas untuk mengajarkan. Teman. Iya atau kelompok lainnya? Sebuah topik yang telah ditentukan oleh. Instruktur atau guru di dalam kelas. Lalu sejarah. Sinkronus menggunakan aplikasi video conference. Kelompok atau. Peserta didik yang ditunjuk mengajar menggunakan. Papan tulis virtual. Papan tulis virtual. Yang bisa digunakan. Saat ini banyak ragamnya, misalnya Google Jamboard, Campur. Atau bisa juga menggunakan. Explain everything. Atau bisa juga menggunakan paddlet. Dan sebagainya.

Apalagi kegiatan ini. Peserta didik akan diberikan tantangan. Untuk. Melakukan riset mandiri. Mencari informasi. Memahami informasi. Dan memberikan informasi kepada temannya. Melalui kegiatan ini. Literasi informasi peserta didik. Akan juga terlatih.

Untuk aktivitas ini, peserta didik, baik secara individu maupun dalam kelompok, diberi tugas untuk mengajarkan topik tertentu kepada teman atau kelompok lainnya. Topik ini telah ditentukan

oleh instruktur atau guru di dalam kelas. Dalam kegiatan ini, secara sinkron menggunakan aplikasi video konferensi, kelompok atau peserta yang ditunjuk akan mengajar dengan menggunakan papan tulis virtual. Papan tulis virtual yang bisa digunakan saat ini banyak pilihannya misalkan Google Jamboard, Miro (miro.com) , Explain Everything (explaineverything.com/), Padlet ([Padlet.com](https://padlet.com)) atau yang sejenisnya.

Kegiatan ini memberikan peserta didik tantangan untuk melakukan riset mandiri, mencari informasi, memahami materi, dan berbagi informasi kepada teman-temannya. Melalui kegiatan ini, literasi informasi peserta didik juga akan terlatih dengan baik.

7. Koran Kelas

Koran kelas merupakan sebuah tugas yang melibatkan seluruh elemen yang ada dalam kelas, baik guru maupun murid-muridnya. Koran kelas ini mengandalkan aplikasi blogging seperti WordPress, Blogspot, Google Sites, atau platform lainnya. Seperti halnya sebuah koran tradisional, koran kelas ini juga dapat terdiri dari berbagai bagian, seperti Berita Hari Ini, Tugas Hari Ini, Pengalaman Individu, dan bagian lain yang telah disepakati oleh seluruh anggota kelas. Peserta didik diharapkan berkontribusi dalam koran kelas ini, baik secara individu maupun dalam bentuk kelompok.

Isi dari koran kelas dapat berupa informasi dalam bentuk teks, gambar, animasi, atau video, sebagaimana lazimnya dalam koran-koran. Koran kelas ini dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran. Sebagai contoh, mata pelajaran Sejarah dapat memiliki koran kelas tersendiri, begitu juga dengan mata pelajaran Bahasa, atau dalam satu kelas, dapat ada satu koran kelas dengan beragam isi yang mencakup berbagai mata pelajaran, yang diatur dalam menu yang ada di dalam koran.

Manfaat dari koran kelas ini adalah memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam melakukan riset, memahami informasi, dan kemudian menggunakan serta menghasilkan informasi secara bertanggung jawab. Melalui kegiatan ini, peserta didik juga akan terlatih menjadi warganet yang bertanggung jawab. Koran kelas juga berguna sebagai media display hasil karya atau portofolio peserta didik yang ada di dalam kelas.

8. Pembicara tamu

Pembicara tamu adalah salah satu kegiatan pembelajaran daring yang dilakukan secara terbatas. Kegiatan ini biasanya diadakan sekali setiap semester atau mungkin hanya dua hingga tiga kali saja. Tujuannya adalah untuk menghadirkan pembicara dari luar, seperti praktisi, dosen tamu, orang tua, atau figur yang memiliki potensi, yang bisa memberikan pengalaman dan menarik minat peserta didik. Sebagai contoh, dalam kelas bahasa Inggris, perlu menghadirkan penutur asli (native speaker) untuk memberikan variasi.

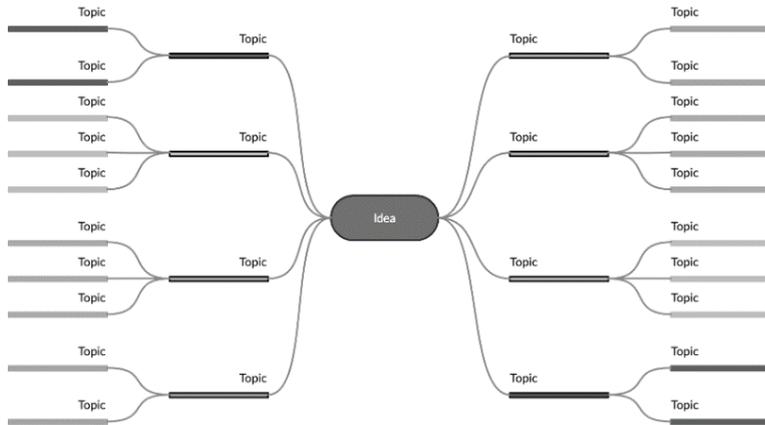
Dalam keterampilan lain, seperti menghadirkan seorang pengrajin anyaman bambu, peserta didik dapat memperoleh wawasan baru dan berbagi pengalaman unik yang dapat memperkaya pembelajaran. Kegiatan ini memberikan warna baru dan bisa menjadi momen 'ice breaking' dalam proses pembelajaran, karena membawa wajah baru, pengalaman baru, dan informasi baru. Namun, seleksi pembicara tamu harus dilakukan secara hati-hati. Sejarah menunjukkan bahwa motivasi peserta dapat terpengaruh jika pembicara tamu tidak mampu menyajikan materi secara menarik, bahkan bisa menjadi membosankan atau membingungkan

9. Brainstorming

Brainstorming merupakan salah satu aktivitas yang bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik dalam berpikir kreatif dan menghubungkan pengetahuan yang telah mereka peroleh. Tujuan dari kegiatan brainstorming adalah agar peserta didik dapat melihat gambaran besar dari pengetahuan yang mereka miliki. Melalui kegiatan ini, peserta didik saling berkontribusi dengan pengetahuan yang dimiliki, serta belajar dari teman sekelasnya. Hal ini penting karena seringkali ada hal-hal yang tidak diketahui oleh seorang peserta didik, namun diketahui oleh teman lainnya. Selain itu, jika pengetahuan tersebut dapat direpresentasikan secara visual dalam bentuk peta konsep, peserta didik akan lebih mudah memahami konteksnya. Dengan demikian, pengetahuan mereka akan bertambah secara alami.

Ada beberapa prosedur yang dapat dilakukan dalam kegiatan brainstorming, di antaranya:

- Membuka aplikasi pembuat peta konsep online seperti MindMup (mindmup.com), Creately (Creately.com) atau MindMeister (mindmeister.com).
- Memulai dengan menyampaikan masalah atau topik yang akan didiskusikan dengan menggunakan peta konsep.
- Membuat kelompok berdasarkan topik yang ada, misalnya topik tentang geografi, sumber daya alam, jenis-jenis bencana alam, dan sebagainya.
- Setiap anggota kelompok berkontribusi dalam mengisi peta konsep, sehingga peta konsep tersebut dapat terlengkapi (lihat Gambar 6.1)
- Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi dalam bentuk peta konsep secara daring.
- Peta konsep yang telah dibuat dikumpulkan sebagai portofolio kelas, dan dapat diletakkan sebagai koleksi pribadi peserta didik atau dalam koran kelas sesuai dengan yang telah dijelaskan sebelumnya.

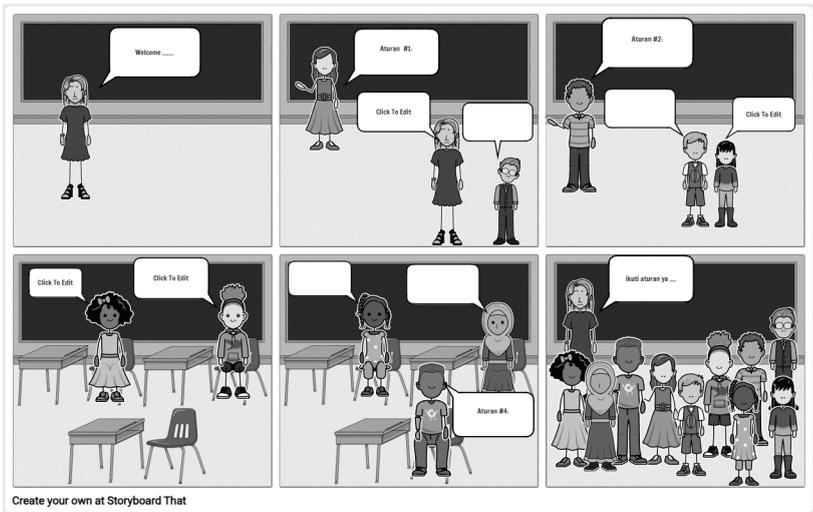


10. Membuat Storyboard

Storyboard adalah visualisasi konsep yang diurutkan berdasarkan alur cerita secara logis, sehingga konsep yang awalnya abstrak dapat dipahami oleh orang lain berkat bantuan visual dari storyboard. Contoh umum dari penerapan storyboard adalah dalam komik, di mana teks dan gambar bekerja sama untuk memberikan informasi yang kaya serta mengkomunikasikan makna dan perasaan dari sudut pandang yang berbeda. Bagi peserta didik, pembuatan storyboard membantu mereka mengikuti alur berpikir atau mempresentasikan hasil pemikiran kepada rekan sesama peserta didik atau pendidik.

Storyboard memiliki banyak manfaat, termasuk untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap bacaan atau konsep yang dibahas di kelas. Berikut adalah prosedur yang dapat diikuti dalam membuat storyboard bersama-sama dalam kelas online:

- Minta peserta didik membuka aplikasi pembuat storyboard, seperti Canva ([canva.com](https://www.canva.com)), Powtoon ([powtoon.com](https://www.powtoon.com)), atau Storyboard That ([Storyboardthat.com](https://www.storyboardthat.com)) atau yang lainnya.



Gambar 6.2 Contoh story board (sumber: storyboardthat.com)

- Meminta mereka untuk melengkapi studi kasus yang diberikan.
- Minta peserta didik untuk mempresentasikan konten dan alur berpikir yang ada dalam studi kasus tersebut, serta menjelaskan alasan-alasan di balik pemilihan komponen-komponen seperti warna, karakter, dan lainnya.
- Sebagai tindak lanjut dari presentasi storyboard, lakukan review dari teman sekelas untuk memberikan apresiasi terhadap karya masing-masing kelompok. Hal ini juga melatih peserta didik untuk menerima feedback dan kritik dari orang lain.
- Hasil kerja kelompok dalam membuat storyboard dapat disimpan sebagai portofolio kelas atau portofolio individu, misalnya dalam koran kelas sesuai dengan yang telah dijelaskan sebelumnya.

B. Kesimpulan

Pada BAB ini telah disajikan beberapa contoh kegiatan pembelajaran daring. Kegiatan-kegiatan ini dapat dengan mudah diadaptasi di kelas daring dan juga praktis. Dengan mengadopsi atau mengadaptasi kegiatan pembelajaran daring yang ada di BAB ini berbagai gaya belajar peserta didik akan terakomodasi. Demikian juga keterampilan untuk berpikir kritis, berkreasi, berkolaborasi dan juga berkomunikasi dapat lebih mudah untuk terfasilitasi dan tercapai dalam pembelajaran. Sebagai contoh keterampilan berpikir kritis terfasilitasi dalam kegiatan misalnya membuat storyboard, koran kelas, mengajar dengan whiteboard dsb. Lalu keterampilan berkreasi difasilitasi di kegiatan-kegiatan seperti storyboard, peer review, studi kasus dsb. Demikian juga keterampilan seperti berkolaborasi dan berkomunikasi ada pada hampir semua kegiatan-kegiatan tersebut, terlebih lagi jika kegiatan-kegiatan itu memang diharuskan dilakukan secara berkelompok dan menghasilkan sebuah produk untuk mengkomunikasikan ide seperti misalnya melalui koran kelas, tory board, peta Konsep dsb.

Kegiatan-kegiatan pembelajaran daring tentunya tidak terbatas hanya yang ada di dalam BAB ini. Namun apa yang tercantum di sini hendaknya dapat memicu pembaca untuk lebih banyak melakukan *research* atau berkreasi terkait berbagai macam kegiatan belajar daring yang dapat memfasilitasi berbagai pengalaman belajar bagi peserta didik.



BAB 7

MENYIAPKAN MATERI PEMBELAJARAN DARING

Dalam BAB ini akan diulas terkait materi ajar untuk pembelajaran daring dan strategi untuk membuat konten ajar yang efektif. Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, materi ajar yang tepat sangatlah krusial. Membuat konten ajar yang menarik, relevan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran adalah tantangan yang dihadapi oleh para pendidik. Dalam bab ini, kita akan menjelajahi prinsip-prinsip dasar dalam pembuatan konten ajar dan berbagai strategi untuk menghasilkan materi ajar yang memotivasi dan mendukung proses belajar peserta didik. Secara spesifik tujuan dari BAB ini juga untuk menjawab tantangan proses pembelajaran yang dialami banyak guru dan dosen tatkala harus bermigrasi ke pembelajaran daring selama masa pandemic COVID-19 pada kurun waktu 2020-2023. Sebuah proses yang merupakan awal revolusi Pendidikan dengan mengintegrasikan teknologi di Indonesia.

Belajar dari kasus pembelajaran daring selama pandemi COVID-19 tahun 2020, terdapat berbagai pendekatan yang digunakan oleh pendidik saat itu. Diantaranya adalah sbb:

Banyak pendidik yang hanya menyalin materi pembelajaran daring ke dalam platform yang digunakan, seperti Google Classroom, Schoology, atau LMS (Learning Management System) lainnya. Selain itu, ada juga pendidik yang menyampaikan materi yang awalnya tercetak dalam bentuk fisik (kertas) kemudian diubah menjadi file digital dengan cara di-scan atau difoto. Materi ini kemudian dikirimkan melalui email atau grup WhatsApp kepada peserta didik. Peserta didik lalu mengerjakan materi yang diberikan dan merespon tugas yang ada di dalamnya. Mereka menulis jawaban di kertas, kemudian membuatnya dan mengirimkan kembali kepada guru melalui email atau WhatsApp. Meskipun cara ini mungkin terlihat memadai, ternyata ada beberapa masalah yang perlu diperhatikan lebih lanjut:

- (1) Ukuran File: Materi yang di-scan atau difoto dari kertas cenderung memiliki ukuran file yang besar. Hal ini dapat mengakibatkan masalah dalam mengirimkan file melalui platform pembelajaran atau grup WhatsApp, terutama bagi peserta didik yang memiliki keterbatasan kuota internet.
- (2) Integrasi Sumber Belajar: Banyak sumber belajar daring, seperti video, audio, dan kuis interaktif, tidak dapat dengan baik diintegrasikan ke dalam materi yang awalnya dalam bentuk kertas dan diubah menjadi file. Hal ini dapat mengurangi efektivitas sumber-sumber pembelajaran yang lebih interaktif.

A. Creating vs Curating

Ketika seorang pendidik mengajar, baik secara online maupun offline, pasti merasa sangat terbantu jika materi yang akan diajarkannya tersusun rapi dan terstruktur. Demikian juga peserta didik akan relatif mudah untuk mengikuti alur berpikir pendidik dalam mengajar dan juga alur berpikir yang ada dalam materi ajar.

Ada banyak cara yang bisa dilakukan oleh pendidik untuk menyiapkan materi ajar ini. Salah satu metode yang banyak digunakan

adalah dengan mengadopsi sebuah buku sebagai panduan belajar dan mengajar. Lalu si guru mengkomunikasikan isi buku tersebut kepada peserta didiknya di kelas. Dengan demikian, materi ajar disajikan secara berurutan sesuai layout yang ada di dalam buku. Materi yang disajikan dengan baik dan sudah tersusun secara sistematis dalam buku tersebut, akan banyak membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Namun, pendidik juga memiliki opsi lain dalam menyiapkan bahan ajar, yaitu dengan melakukan kurasi. Kurasi adalah proses mengumpulkan dan memilih materi ajar dari berbagai sumber yang dianggap berkualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi-materi ini kemudian diurutkan sedemikian rupa untuk disajikan di dalam kelas, untuk memfasilitasi proses belajar mengajar.

Praktek kurasi ini, khususnya dalam bentuk kurasi digital, menjadi pilihan yang bijaksana mengingat banyaknya materi berkualitas yang sudah ada dan tersedia di internet. Materi-materi ini terdapat dalam berbagai format, tidak hanya teks, tetapi juga audio dan video, yang telah dibuat oleh para ahli di bidangnya. Namun, perlu ditekankan bahwa materi-materi autentik ini tidak dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu pendidik harus bijaksana dalam memilih mana yang sesuai dan mana yang tidak. Alternatif lain adalah pendidik harus bisa menggunakan materi yang hendak dikurasi sedemikian rupa sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran. Misalnya dengan memodifikasi materi, menambahkan konteks, atau mengarahkan pertanyaan/instruksi pembelajaran. Sehingga materi tersebut pada akhirnya layak untuk digunakan di dalam kelas. Terkait materi autentik ini banyak studi yang menunjukkan manfaat menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran (Ahmed, 2017; Akbari & Razavi, 2015; Castillo Losada et al., 2017).

Terkait dengan membuat materi melalui proses kurasi, terdapat hal-hal yang perlu dipertimbangkan misalnya saja, Apakah materi yang dikurasi memang lebih sesuai dengan kondisi pendidikan saat ini jika dibandingkan dengan menulis materi ajar dari awal? Demikian juga terkait proses. Jika dilihat dari prosesnya, jelas bahwa membuat bahan ajar sendiri atau menciptakan konten baru dari awal akan membutuhkan waktu yang relatif lebih lama. Namun, melalui kurasi digital, kemungkinan materi akan tersusun lebih cepat. Namun, karena pendidik yang menyusun materi perlu memilih materi-materi mana yang sesuai, hal ini bisa jadi cukup rumit. Dalam hal ini, pendidik perlu melakukan evaluasi yang teliti terhadap kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, minat siswa, budaya, gaya belajar, dan aspek lainnya. Hal ini juga membutuhkan kerja keras dalam proses pemilihan materi. Dan tentunya masih banyak lagi yang perlu dipertimbangkan.

Selain itu, kurasi digital juga akan memudahkan dalam mendokumentasikan dan mendistribusikan materi ajar kepada peserta didik, dalam konteks saat ini tentunya. Hal ini karena aksesibilitas ke konten digital melalui perangkat seperti ponsel, laptop, dan tablet relatif lebih mudah bagi peserta didik dan pendidik. Masih ada hal-hal lain terkait dengan kurasi digital untuk membuat materi ajar, yang menjadi relevan di zaman sekarang untuk dilakukan oleh pendidik dan peserta didik.

B. Beberapa Hal yang perlu dipertimbangkan saat menyiapkan materi pembelajaran Daring

Ketika menyiapkan materi untuk mengajar secara online, ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa semua materi yang disusun sebagai bahan ajar akan berfungsi secara efektif, menarik, dan dapat diakses dengan baik oleh peserta didik. Oleh karena itu pada bagian ini akan disajikan bagaimana sebaiknya menyusun materi belajar dan pembelajaran daring dengan memperhatikan beberapa hal berikut ini :

1. Tujuan Belajar yang jelas

Tujuan pembelajaran yang jelas adalah hal pertama yang harus diperhatikan dalam pembuatan materi ajar. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan spesifik dan disertakan dalam materi pembelajaran. Tujuan ini harus dirumuskan dengan kalimat yang jelas, menjelaskan apa yang harus dipahami oleh peserta didik dan apa yang seharusnya dapat mereka lakukan di akhir pembelajaran. Dengan merumuskan tujuan pembelajaran di awal materi secara tegas, hal ini akan membantu peserta didik dan pendidik untuk fokus serta memberikan arah yang jelas. Tujuan pembelajaran ini juga akan membantu peserta didik dalam memahami makna dari materi belajar.

Sebagai catatan, dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Mitchell & Manzo (2018), ditemukan bahwa rumusan tujuan pembelajaran tidak memiliki dampak signifikan terhadap kinerja peserta didik di kelas. Meski begitu, learning objectives atau tujuan pembelajaran yang jelas tetap memberikan manfaat bagi peserta didik dengan membantu mereka untuk lebih fokus dan mengatur proses belajar mereka, seperti yang disebutkan oleh (Osueke et al., 2018).

2. Dapat diadaptasi untuk kegiatan pembelajaran daring

Pertimbangan terkait hal ini sangat penting, karena hal ini dapat menentukan apakah materi yang disiapkan akan cocok untuk kegiatan pembelajaran daring. Sebagai contoh, materi-materi yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat teknologi yang dimiliki oleh pendidik dan peserta didik. Materi-materi tersebut dapat beragam, misalnya untuk materi dalam bentuk teks ada e-Book, dokumen PDF (seperti catatan kuliah, handout, panduan belajar yang biasanya dalam format PDF), artikel dari jurnal online, buku digital yang biasanya disajikan secara interaktif dalam bentuk flipbook, dan lain sebagainya.

Selain itu, ada juga konten multimedia seperti video perkuliahan, baik yang disiarkan secara live maupun yang direkam, podcast, animasi, infografik dsb. Ada pula alat penilaian seperti kuis online, perjalanan virtual (banyak ditemukan di Youtube, seperti misalnya jalan-jalan di gunung, jalan-jala di tengah kota tertentu dsb), forum diskusi, permainan edukatif, perpustakaan digital, dan sebagainya. Format-format ini dengan mudah dapat diadaptasi dan digunakan dalam pembelajaran daring. Di samping itu, variasi materi dan desain visual yang ada dalam materi ini berpotensi untuk lebih memotivasi peserta didik.

3. Materi ajar yang menarik dan memotivasi belajar peserta didik

Ketika belajar secara online, peserta didik seringkali merasakan bosan dan kurang tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk membuat materi ajar yang menarik, interaktif dan mampu mendorong partisipasi peserta didik dalam proses belajar.

Contoh-contoh materi yang bersifat menarik, interaktif dan mendorong partisipasi peserta didik antara lain: (a) Diskusi Kelompok (yang melibatkan diskusi dalam kelompok-kelompok kecil) di mana peserta didik berkolaborasi untuk membahas suatu topik atau permasalahan tertentu. (b) Quiz Online (yang memungkinkan peserta didik untuk menguji pemahaman mereka secara interaktif dan langsung mendapatkan umpan balik. (c) Materi yang Memerlukan Respon Langsung (yang mendorong peserta didik untuk merespon secara langsung di layar) seperti mengisi polling atau survei tentang topik yang sedang dibahas.

Menurut Cuddihy & Spyridakis (2012), desain visual dalam teks daring, terutama dalam menu, sangat membantu peserta didik dalam membaca. Hal ini menunjukkan bahwa desain visual memiliki peran penting dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik ketika mereka berinteraksi dengan materi. Oleh karena

itu, dalam membuat materi belajar, sangat disarankan untuk mendesain visualnya dengan sistematis dan mempertimbangkan bagaimana desain tersebut dapat membantu peserta didik memahami konten.

Salah satu hal penting dalam desain visual materi adalah konsistensi penggunaan heading, subheading, penomoran, pewarnaan, dan struktur penyajian lainnya. Konsistensi ini membantu peserta didik mengikuti alur berpikir dalam materi, sekaligus memahaminya lebih baik. Sebuah desain visual yang baik cenderung tidak terlalu ramai, hanya menyertakan gambar yang relevan, warna yang tidak berlebihan dan berpotensi membingungkan, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Perlu diingat apa yang disampaikan oleh Rau (2017) bahwa visual bagi peserta didik adalah *thinking tools*, *communication tools*, dan juga *problem-solving tools*. Maka fungsi tersebut harus dijadikan acuan ketika menyusun sebuah materi ajar, agar fungsi-fungsi tersebut dapat terpenuhi dengan baik, manakala peserta didik membaca/berinteraksi dengan materi yang telah dibuat.

4. Dapat Diakses dan Kompatibel dengan Berbagai Gawai Peserta Didik

Materi pembelajaran daring perlu dipastikan dapat diakses oleh semua peserta didik, di mana pun mereka berada dan menggunakan gawai apapun yang mereka miliki. Kegagalan akses terhadap materi oleh peserta didik berpotensi menyebabkan demotivasi bagi mereka. Kegagalan akses ini bisa disebabkan oleh ketidakkompatibilitas materi pembelajaran daring dengan jenis gawai yang dimiliki oleh peserta didik. Sebagai contoh, mungkin ada materi yang memerlukan instalasi suatu aplikasi tertentu pada perangkat masing-masing peserta didik, atau hardware dengan spesifikasi tertentu, agar dapat mengakses materi ajar. Hal seperti

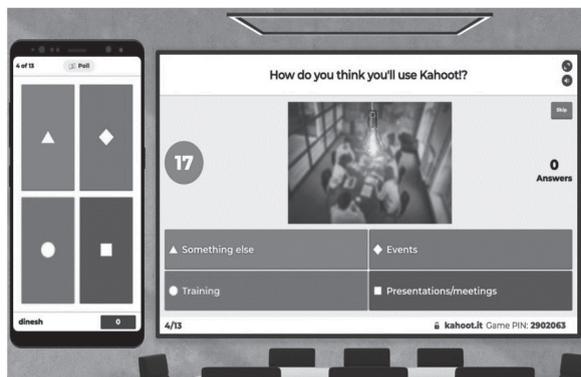
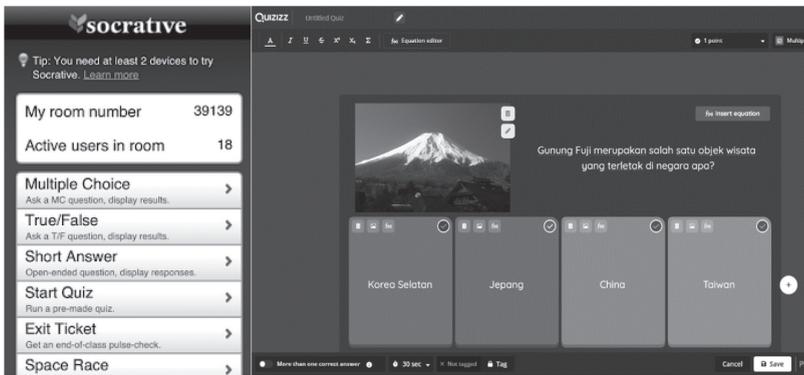
itu berpotensi menyebabkan materi tersebut tidak dapat diakses dengan sembarang jenis gawai. Oleh karena itu, saat membuat materi ajar, perlu diperhitungkan juga kompatibilitas materi dengan perangkat teknologi yang dimiliki oleh peserta didik, sebagai audience yang akan memanfaatkannya untuk belajar.

Terkait aksesibilitas dan kompatibilitas ini, Aikina & Bolsunovskaya (2020) telah mengkonfirmasi bahwa aksesibilitas memiliki dampak yang signifikan pada motivasi belajar peserta didik, dan juga bagi pendidik. Demikian juga kompatibilitas format materi, sangat perlu untuk diperhatikan karena dapat berdampak pada pengalaman belajar peserta didik (Cooper, 2006; Isaac et al., 2019).

5. Fleksibilitas.

Pembelajaran daring adalah proses pembelajaran yang memberikan fleksibilitas kepada peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Oleh karena itu, materi ajar perlu didesain agar memenuhi ciri fleksibel tersebut. Ini mencakup materi ajar yang dapat diakses baik secara sinkron maupun asinkron, serta tugas-tugas yang dapat dilakukan secara sinkron atau asinkron.

Dalam konteks ini, perlu disediakan materi ajar dalam bentuk “self-paced learning materials” atau materi belajar mandiri. Artinya, materi ini bisa dikerjakan kapan saja, di mana saja, sesuai dengan kemampuan, kecepatan belajar, serta kecepatan pemahaman peserta didik. Materi semacam ini biasanya bisa diulang-ulang. Contohnya termasuk video perkuliahan yang tersedia secara daring (seperti di YouTube), modul interaktif yang berisi gambar, video, audio, serta kuis, serta kuis mandiri di platform seperti Kahoot (kahoot.com), Quizizz (quizizz.com), Socrative (Socrative.com), Wordwall (Wordwall.net), dan sejenisnya.



6. Asesmen

Sebagai salah satu alat untuk memotivasi peserta didik belajar, maka perlu disertakan dalam materi ajar sebuah bagian di mana peserta didik harus menunjukkan bukti bahwa mereka telah belajar. Untuk itu, diperlukan tugas dalam setiap unit/bab dalam materi ajar. Tugas tersebut bisa berupa kuis online, tugas review, partisipasi dalam diskusi, atau berupa karya digital seperti poster, peta konsep, infografis, atau video presentasi. Tugas semacam ini efektif untuk memotivasi peserta didik belajar, sekaligus efektif mengukur pencapaian tujuan pembelajaran pada sub bab atau unit tertentu.

7. Komunikasi

Komunikasi adalah bagian terpenting dalam kegiatan belajar-mengajar. Oleh karena itu, perlu direncanakan bagaimana komunikasi tersebut akan dibangun. Misalnya, dengan memberikan manual atau petunjuk penggunaan materi ajar di awal pertemuan atau bab. Selain itu, diperlukan pemberian tempat (fitur tertentu) di mana peserta didik dapat berinteraksi dengan materi, misalnya melalui forum diskusi, baik secara sinkron maupun asinkron. Memberikan kolom di dekat materi juga penting, di mana peserta didik dapat langsung merespon materi tersebut, atau bisa juga menggunakan email atau grup media sosial. Komunikasi yang difasilitasi tersebut sebaiknya bisa melibatkan interaksi antar peserta didik maupun dengan pendidik.

8. Perbaikan/Update Materi yang Berkelanjutan

Materi ajar tentu harus selalu diperbarui sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman yang juga terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Hal ini perlu mendapat perhatian khusus karena materi ajar yang ketinggalan zaman berpotensi mengurangi motivasi peserta didik dalam belajar (Gao et al., 2022; Khusyabaroh et al., 2018).

Salah satu upaya untuk mengumpulkan ide guna perbaikan materi ajar adalah dengan memberikan survei pada akhir pembelajaran atau mengadakan formulir daring. Melalui ini, peserta didik dapat memberikan tanggapan atas materi yang mereka pelajari. Untuk memastikan bahwa tanggapan tersebut bermanfaat, perlu diberikan petunjuk spesifik mengenai aspek apa saja yang perlu diberi masukan oleh peserta didik. Misalnya, hal-hal terkait topik materi, aktivitas yang dilakukan, kemudahan aksesibilitas materi, dan lain sebagainya. Hal ini akan memastikan bahwa feedback yang diberikan oleh peserta didik benar-benar relevan dan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas materi ajar.

C. Memanfaatkan Sumber Belajar Terbuka untuk Pembelajaran Daring

Apa itu Sumber Belajar Terbuka?

Di Awal BAB telah dipaparkan tentang kurasi digital. Dan mengapa kurasi digital saat ini menjadi hal yang menarik untuk dilakukan. Terkait hal itu, maka perlu kiranya juga dibahas tentang sumber belajar terbuka dalam BAB ini. Apa itu Sumber belajar terbuka? Berikut sekilas tentang sumber belajar terbuka.

Sumber belajar terbuka (OPEN EDUCATIONAL RESOURCES) atau “Sumber Daya Pendidikan Terbuka adalah berbagai sumber daya untuk pembelajaran, pengajaran, dan penelitian yang dapat diakses oleh publik atau telah dilepas dengan lisensi hak kekayaan intelektual yang memungkinkan penggunaan dan penyesuaian oleh orang lain tanpa dikenakan biaya. termasuk dalam OER ini adalah video streaming, perangkat tes, software, dan berbagai macam alat/aplikasi, bahan belajar, atau teknik yg mendukung untuk mengakses pengetahuan” (William and Flora Hewlett Foundation, 2017). Dengan kata lain mungkin kebanyakan orang akan mengatakan bahwa OER adalah “apapun yang tersedia di Internet dengan gratis” (S. Mishra, 2017).

Dalam laman creative commons Indonesia [id.creativecommons.net] disebutkan bahwa OER adalah sebagai berikut:

“OER adalah sebuah istilah yang disepakati oleh berbagai organisasi. UNESCO salah satu organisasi internasional yang turut serta memberikan definisi mengenai OER yakni: Materi ajar atau hasil penelitian yang tersedia dalam berbagai media secara terbuka (menerapkan lisensi terbuka) dan bebas biaya untuk diakses, digunakan kembali atau diadaptasi, dan disebarkan kembali oleh penggunanya dapat disebut sebagai OER. OER biasanya berupa buku teks, kurikulum, silabus, catatan, contoh penugasan, contoh tes yang disediakan dalam format audio, video tutorial maupun animasi”

Konsep “bebas biaya” atau “gratis” dalam OER itu tentu perlu untuk diatur. Demikian juga untuk kata lain yang melekat di Konsep OER, spt disebut diatas yaitu kata “digunakan”, “dimodifikasi”, lalu “didistribusikan ulang”. Aturan itulah yang kemudian dikenal dengan nama lisensi, yang kelak dalam OER ini dikenal istilah lisensi terbuka dengan jenis “creative commons”. Lebih lanjut tentang creative Commons akan dibahas di bawah dalam BAB ini.

Berikut adalah beberapa contoh OER yang sudah banyak dimanfaatkan orang.

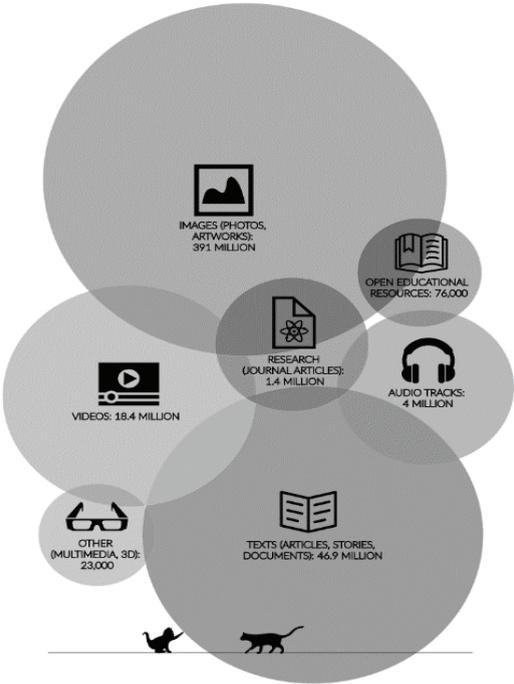
No	Kategori	Alamat
1.	Ebook	https://open.umn.edu/opentextbooks https://libretexts.org/ http://www.gutenberg.org/ http://openlibrary.org/ http://www.oapen.org/home https://literature.org/
2	Kursus/Kuliah	http://www.open.ac.uk/ http://ocw.mit.edu/ http://ocw.mit.edu/ http://www.coursera.org/ http://moocs.ut.ac.id/ http://mooc.unair.ac.id/
3.	Alat-alat belajar dan Mengajar Gratis	CANVA [Canva.com] untuk membuat presentasi, poster, video Animasi, Adobe Express [www.adobe.com/express/] membuat infografis dsb Kahoot [kahoot.com/] untuk membuat quiz/test/latihan WordWall [wordwall.net] untuk membuat quiz/test/latihan

		Quizizz [quizizz.com] untuk membuat quiz/ test/latihan
		BELAJAR ID [belajar.id]
4	Bahan Ajar	MERLOT [merlot.org/merlot/] berisi berbagai bahan ajar
		TED [www.ted.com/] berbagai video edukatif
		FLICKR [flickr.com/creativecommons] untuk mencari gambar
5	Alat-alat lain	OBS [obsproject.com] untuk screen recording.
		Audacity [obsproject.com] untuk edit audio
		Mindmup [www.mindmup.com] untuk membuat peta konsep
		Remove BG [www.remove.bg] untuk menghapus background
		Diagrams [app.diagrams.net] untuk membuat diagram
6	Websites/ Portfolio	WordPress [wordpress.com] untuk membuat website/portofolio
		Blogspot [blogspot.com] untuk membuat website/portofolio
		Google Site [sites.google.com] untuk membuat website/portofolio
7	OER Database	OER Common [oercommons.org] untuk mencari berbagai OER
		I-OER [http://i-oer.cs.ui.ac.id/] untuk mencari OER Indonesia
		SUAKA-UT [www.ut.ac.id/OER/] untuk mencari OER Indonesia

Sumber Belajar Terbuka (OER) seperti diatas , dibuat dan hak ciptanya dimiliki oleh pembuatnya. Namun kemudian produk OER itu dilepas ke masyarakat, dan masyarakat diberikan kebebasan untuk memanfaatkan (menggunakan, mendistribusikan, memodifikasi

) untuk berbagai tujuan tanpa harus meminta izin ke pembuatnya. Karena hak ciptanya masih dimiliki oleh si pembuat dan orang lain boleh bebas menggunakan dan memanfaatkan secara gratis, agar tetap tidak ada yang dirugikan maka berikanlah aturan “kebebasan” tadi yaitu dengan istilah lisensi terbuka (*Open License*). Ada beberapa macam *open license* diantaranya *Creative Commons*, *GnU General Public License (GPL)*, *Open Data Common License*, *Free Art License*, *Open Game License* dsb.

Untuk OER umumnya menggunakan lisensi *Creative Commons* (CC) sebagai lisensi dari produk-produknya.



Gambar 7.1 Berbagai macam produk dg lisensi CC (Creative Commons)
 Sumber : State of The Commons (CC-BY)

Khusus untuk **creative commons** ini, ada beberapa jenis nya. Jenis-jenis CC itu mengatur sejauh mana izin kebebasan diberikan kepada penggunaanya dan apa yang perlu untuk dilakukan penggunaanya itu.

Adapun Jenis-jenis CC adalah sebagai berikut:

	<p>CC-BY:</p> <p>Lisensi ini memungkinkan orang lain untuk mendistribusikan, mengubah, mencampur dengan produk lain, serta membuat produk lain berdasarkan karya awalnya, sekalipun itu semua untuk tujuan komersial. Syarat nya adalah, pencipta asli tetap disebutkan. Dalam konteks CC, Lisensi ini adalah jenis yang memberikan izin yang paling luas kepada siapa pun pengguna karya tersebut.</p>
	<p>CC-BY-SA:</p> <p>Lisensi ini memungkinkan orang lain untuk mendistribusikan, mengubah, mencampur dengan produk lain, serta membuat produk lain berdasarkan karya awalnya, sekalipun itu semua untuk tujuan komersial. Syarat nya adalah, pencipta asli tetap disebutkan. serta kelak jika ada karya-karya turunan nya juga harus diberi lisesi serupa yaitu CC-BY-SA</p>
	<p>CC-BY-NC:</p> <p>Lisensi ini memungkinkan orang lain untuk mendistribusikan, mengubah, mencampur dengan produk lain, serta membuat produk lain berdasarkan karya awalnya, sekalipun itu semua untuk tujuan komersial. Syarat nya adalah, pencipta asli tetap disebutkan. Namun, mereka tidak boleh menjualnya atau memperoleh keuntungan dari karya tersebut, kecuali hanya untuk mengganti biaya produksi misalnya (cetak).</p>

	<p>CC-BY-NC-SA :</p> <p>Lisensi ini memungkinkan orang lain untuk mendistribusikan, mengubah, mencampur dengan produk lain, serta membuat produk lain berdasarkan karya awalnya, sekalipun itu semua untuk tujuan komersial. Syarat nya adalah, pencipta asli tetap disebutkan. Namun, mereka tidak boleh menjualnya atau memperoleh keuntungan dari karya tersebut, kecuali hanya untuk mengganti biaya produksi misalnya (cetak). Ini adalah lisensi nirlaba. kelak jika ada karya-karya turunan nya juga harus diberi lisensi serupa yaitu CC-BY-NC-SA license CC BY-NC-SA yang sama.</p>
	<p>CC-BY-ND:</p> <p>Lisensi memberikan hak kepada pengguna sebuah karya untuk melakukan distribusi ulang karya tersebut, baik untuk kepentingan komersial maupun non-komersial, selama karya tersebut tidak berubah dan tetap utuh seperti aslinya, dan satu syarat lagi dengan menyebutkan pembuat karya itu.</p>
	<p>CC-BY-NC-ND :</p> <p>Lisensi memberikan hak kepada pengguna sebuah karya untuk menyalin dan mendistribusikan sebuah karya dalam bentuk atau format apapun asalkan tidak diadaptasi, tidak untuk tujuan nonkomersial, dan pembuatnya juga harus selalu disebutkan.</p>

Mengetahui lisensi karya yang akan diadopsi atau diadaptasi dalam sebuah konten pembelajaran, perlu juga untuk memperhatikan hal-hal lain. Agar kelak materi pembelajaran yang digunakan benar-benar valid, reliable dan juga legal.

D. Hal-Hal Apakah yang perlu dipertimbangkan ketika menggunakan OER?

Memasukkan sumber belajar terbuka, kedalam materi ajar atau mengintegrasikannya ke dalam kurikulum, tidaklah semudah meng copy dan paste materi/sumber belajar tertentu ke dalam materi pembelajaran atau sekedar merujuknya dan menugaskan peserta didik untuk memahami atau mengerjakannya. Seorang pendidik yang menyiapkan materi pembelajaran dan hendak mengadopsi atau mengadaptasi OER perlu memperhatikan hal-hal berikut ini (disamping juga tentunya poin-poin pada sub-BAB B diatas):

1. *Kesesuaian OER dengan tujuan pembelajaran, dan desain pembelajaran:*

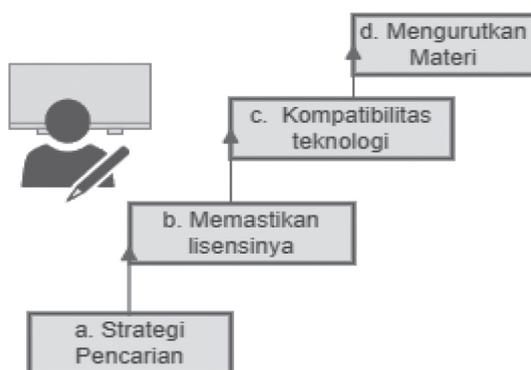
Sebuah OER yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran hanya akan menyebabkan peserta didik keluar dari fokus pencapaian tujuan belajar. Sangat tidak elok jika OER yang diadopsi hanya akan membuat peserta didik sibuk, namun tidak jelas kemana arah kesibukannya. Hal ini juga kelak akan menyibukkan, ketika hendak mengukur sejauh mana perolehan peserta didik. Oleh karena itu, kriteria pertama yang mendesak untuk diperhatikan adalah kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kegiatan belajar.

Tidak ketinggalan juga jika diperlukan untuk menyesuaikan/modifikasi content dg tujuan pembelajaran juga, agar OER yang di adopsi/adaptasi dapat blending dengan baik dengan materi pembelajaran lainnya yg ada. Misalnya:

Memberikan pengantar untuk OER yang akan digunakan terkait bagaimana kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan bagaimana OER itu akan memfasilitasi peserta didik dalam pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. Pengantar diberikan sebelum OER diberikan atau sesudah OER diberikan.

Mengadaptasi OER yaitu dengan merubah kalimat, konten, kontext dsb untuk disesuaikan dengan topic/tema yg sedang dibahas. Misalnya, seorang pendidik telah menemukan sebuah OER berupa latihan interaktif (kuix online), Maka, agar supaya konteks nya sesuai dan dekat serta lebih bermakna bagi peserta didik dilakukannya penyesuaian nama, tempat, gambar dsb. Semuanya dengan tujuan untuk lebih memberikan kesempatan peserta didik untuk lebih memaknai materi pembelajaran.

2. Mengidentifikasi OER yang sesuai:



Gambar 7.2 Proses identifikasi OER

Mengidentifikasi OER mana yang sesuai untuk diadaptasi bisa dimulai dengan (a) tentukan dimana mencari OER nya? Pengalaman belajar apa yang berpotensi disukai peserta didik? (nonton video kah, menyimak podcast kah, atau memahami diagram atau infografis kah, lalu kegiatan apa yang dapat memotivasi peserta didik? (latihan menjawab pertanyaan, mencocokkan gambar, menyimpulkan isi video, mengisi teka-teki silang, membaca interactive dsb.

(b) memastikan lisensi dari OER yg hendak diadopsi/diadaptasi. Seperti yg telah disebutkan diatas, sangat perlu untuk melakukan checking dari sumber belajar yang akan digunakan. Karena kita tidak ingin ada masalah hak cipta kelak di kemudian

hari. Dengan Memastikan lisensi dari materi, sebetulnya juga telah memberikan contoh yang baik bagi peserta didik agar selalu aware dengan isu lisensi ini, terlebih lagi di zaman serba digital seperti saat ini. (c). Kompatibilitas teknologi materi ajar [ini telah disinggung juga di depan]. materi/konten dalam bentuk teknologi/format yang tidak kompatibel dengan perangkat peserta didik hanya akan menyebabkan peserta didik kebingungan dan frustrasi. Termasuk dalam hal ini juga adalah kualitas gambar, suara, dan kemudahan memahami alur OER yg diadopsi, fitur-fitur/menu-menu dsb. Terkait kompatibilitas ini, jika mungkin untuk dimodifikasi maka modifikasi dapat juga mengatasi masalah kompatibilitas ini. Namun harus dipastikan bahwa modifikasi tersebut sudah sesuai dengan lisensi awal OER yg diadaptasi tersebut. (4). Mengurutkan materi OER dan menyesuaikan dengan berbagai mater pembelajaran lain yg sudah dimiliki perlu untuk dilakukan dengan hati-hati. Karena jika tidak hanya akan menjadi 'sampah' tak berguna di dalam materi ajar peserta didik dan juga akan menghabiskan waktu belajar tanpa target yang terukur.

3. *Context, Cultural and Language Issues.*

Ngimwa & Wilson, (Ngimwa & Wilson, 2012) menemukan bahwasanya tantangan dalam adopsi OER justru terletak pada aspek socio-economy, budaya, dan issue-issue nasional. Sementara Ganapathi, (Ganapathi, 2018) juga menemukan bahwasanya tantangan terbesar dari adopsi OER itu juga terletak diantaranya ada pada aspek bahasa. Disamping aspek lainnya tentunya yang disebutkan yaitu Illiteracy, keterbatasan akses ke OER, kurangnya pelatihan guru, dan Pendidikan yang berpusat pada guru.

Tantangan socio-economi bisa dipahami khususnya terkait kemampuan untuk mengakses perangkat dan juga informasi yang dibagikan. Perangkat dalam hal ini adalah perangkat teknologi misalnya terkait jaringan internet yg bisa jadi belum terjangkau

karena alasan ekonomi. Demikian juga terkait aspek budaya, misalnya beberapa konten mungkin dipandang tidak sesuai dengan budaya lokal, dimana OER akan digunakan. Misalnya terkait gambar, topik pembicaraan, ideologi dsb. Isu-isu nasional seperti politik tertentu bisa jadi menyebabkan sebuah OER tidak bisa digunakan atau tidak bisa diakses. Contoh misalnya sebuah Aplikasi tidak bisa diakses di sebuah negara. Dsb.

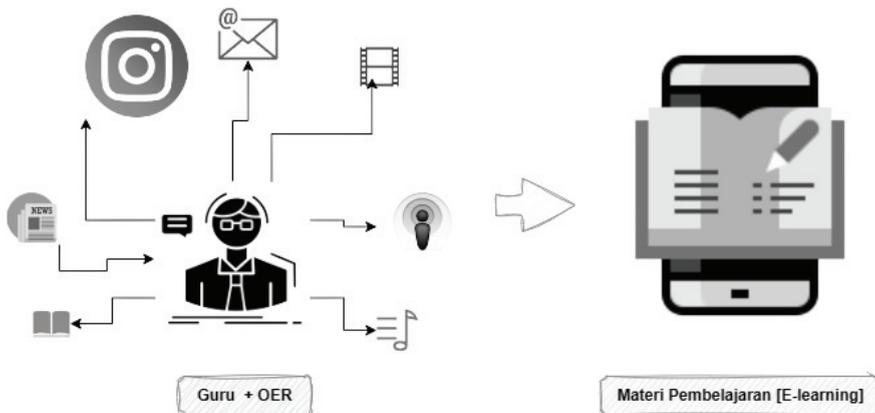
OER juga terkadang terkendala Bahasa. Bisa jadi sebuah OER yang berkualitas bagus justru ditemukan dalam Bahasa asing. Dimana peserta didik dan pendidik mungkin kesulitan untuk memahaminya dengan utuh. Atau misalnya saja, seorang pendidik mengerti bahasanya, namun karena kemampuan Bahasa peserta didiknya, maka OER terkait tidak bisa digunakan didalam pembelajaran. Sebut saja misalnya video-video pembelajaran dalam Bahasa asing (misalnya, Bahasa Jawa, Bahasa Inggris, Bahasa Jepang dsb.)

E. Content Curation

Setelah semua sumber belajar (OER) dikumpulkan kemudian saatnya untuk menyusunnya secara logis agar memfasilitasi kegiatan pembelajaran peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berbagai sumber belajar itu kemudian disusun di tempat yang bisa di akses oleh peserta didik secara daring dengan mudah. Aktivitas yang seperti itulah kemudian dikenal dengan nama ***Content Curation***.

Perlu untuk diingat bahwa dengan semakin banyak sumber daya untuk belajar yang tersedia dan dapat diakses, maka semakin berpotensi juga untuk menimbulkan kebingungan, baik bagi peserta didik maupun juga pendidik. Informasi yang banyak jika tidak disusun atau dikelompokkan dengan baik hanya akan menyebabkan apa yang sering dikenal dengan nama INFOBESITY (Information Obesity/ Kegemukan Informasi), yaitu suatu kondisi dimana manusia menerima

informasi yang terlalu banyak sehingga menyebabkan dia kesulitan untuk membuat keputusan yang masuk akal (Karhade et al., 2021; Malik et al., 2022).



Gambar 7.3: Kurasi Konten oleh guru menjadi materi pembelajaran

Dengan konten kurasi yang benar untuk menyusun materi pembelajaran, infobesity dapat dihindari. Dengan demikian, dengan sendirinya peserta didik pun juga akan dapat lebih mudah untuk secara mandiri berproses dalam pembelajarannya ketikan membaca materi pembelajaran tersebut.

Agar dapat melakukan kurasi konten (sumber belajar terbuka/OER) dengan layak dan berdampak, seorang pendidik (yang berperan sebagai curator) perlu memahami materi yang hendak dikoleksinya dengan baik. Sebagai contoh, misalkan seorang pendidik telah mengumpulkan berbagai macam konten seperti misalnya: video, text, iklan, pesan social media, kuiz dsb, maka dia pun kemudian harus memahami keterkaitan antar konten yang dikoleksinya tsb, mengorganisir konten tersebut dan kelak dia akan menyajikan hasil koleksinya kepada orang lain. Seperti itulah sebuah kurasi konten untuk keperluan membuat materi ajar (Lihat gambar 7.3).

Mengkurasi konten telah banyak menjadi pilihan saat ini, khususnya untuk membuat materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan berbagai alasan misalnya: keterbatasan skills untuk membuat konten, kreativitas dalam membuat konten, waktu yang dimiliki untuk membuat konten, keterbatasan informasi, dsb. Melakukan kurasi konten sebetulnya juga bukan lah hal yg mudah. Seperti yang dikatakan oleh Sharma & Deschaine (2016), bahwa untuk melakukan kurasi itu setidaknya ada 5 proses, kelima proses itu adalah:

Koleksi

Seorang kurator harus lah terampil dalam ,mencari konten untuk dikoleksi. Memastikan asal usulnya, dan kemudian membuat katalog agar mudah dicari dan juga ditemukan saat dibutuhkan kelak.

Kategorisasi

Ketika konten sudah didapatkan, proses selanjutnya adalah mengelompokkan. Memastikan koherensi dan kohesi antar konten dan bagaimana kelak disajikan agar bermakna bagi audiensnya. Dia harus dapat membuat keputusan mana konten yang bisa untuk dimasukkan dan mana yang harus dikeluarkan dari koleksi.

Mengkritisi

Pada proses ini, seorang kurator akan melakukan penelitian lebih lanjut terkait konten yang sudah dikelompokkan, untuk memastikan bahwa pengelompokan yang dia lakukan sudah benar. Pada tahap ini pula kualitas dan integritas konten yang dikurasi ditentukan. Dan, Itu semua tergantung dari kemampuan kurator untuk secara kritis menilai dengan alasan-alasan yg logis, apakah konten bisa dimasukkan dalam koleksi atau tidak.

Konseptualisasi

Proses berikutnya adalah proses dimana seorang kurator mencari dan menunjukkan betapa berartinya koleksinya. Dengan koleksinya itu

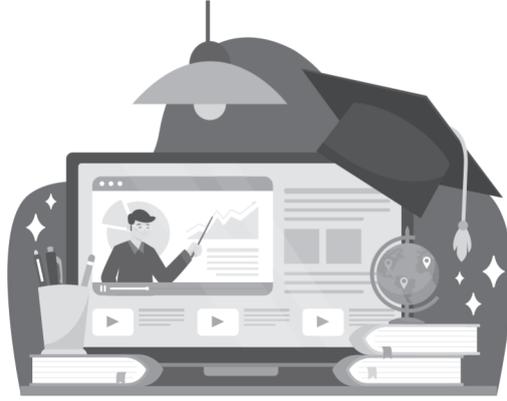
dia bisa memberikan pengetahuan baru atau bahkan kebenaran baru. Koleksinya tidak hanya sekedar Kumpulan konten tapi Kumpulan yang mengantarkan audience nya (dalam konteks pembelajaran daring) adalah peserta didiknya untuk memaknai konten yang dihadapinya.

Sirkulasi

Proses terakhir adalah prose dimana seorang curator menunjukkan hasil koleksinya kepada orang lain /audiens/Peserta didik. Banyak cara untuk melakukan sirkulasi bisa melalui social media, melalui platform semisal LMS, Blog dsb.

F. Kesimpulan

Menyusun materi pembelajaran untuk kegiatan belajar dan mengajar daring saat ini sangat lah menantang, karena banyaknya pilihan yang bisa dilakukan. Dalam BAB ini telah dibahas bagaimana sebuah materi pembelajaran daring dapat disusun, baik dengan cara menulis dari awal atau bisa juga menyusunnya dengan melakukan kurasi materi-materi yang bersifat terbuka (*Open educational resources/OER*). Beberapa pertimbangan terkait hal-hal yang perlu untuk diperhatikan dalam menyusun materi telah dipaparkan. Demikian juga terkait OER, apabila hendak dikurasi guna menyusun materi pembelajaran, maka perlu untuk memperhatikan beberapa hal , baik itu terkait lisensinya dan isu-isu lain pemilihan/adopsinya. BAB ini ditutup dengan 5 proses dalam melakukan kurasi. Tujuannya untuk memandu Ketika seorang pendidik hendak membuat kurasi materi pembelajaran daring untuk peserta didiknya.



BAB 8

ASESMEN BAGI PEMBELAJAR DARING

Selama bertahun-tahun, manusia melakukan penilaian terhadap kinerja belajar atau capaian belajar peserta didik dengan menggunakan tes atau quiz. Namun kemudian muncul pertanyaan ‘apakah kedua bentuk alat penilaian itu benar-benar menilai apa yang telah dipelajari oleh peserta didik atau kinerja belajar mereka?. Oleh karena itu banyak orang yang kemudian mencari-cari cara bagaimana agar penilaian benar-benar sejalan dengan teknik pembelajaran yang mereka lakukan di kelas, khususnya dalam hal ini adalah kelas daring. Banyak instruktur yang mencari-cari cara agar penilaian bukanlah suatu kegiatan terpisah seperti halnya tes dalam proses pembelajaran namun sebaliknya sebagai suatu bagian dari proses belajar (Palloff & Pratt, 2009)

Disamping itu ada juga isu-isu lain yang mereka angkat misalnya terkait hal-hal sebagai berikut:

- Benarkah dalam sebuah tes atau quiz online yang mengerjakan adalah peserta didik yang memang berada di kelas itu, ataukah mereka sedang minta bantuan orang lain untuk membantu mereka mengerjakan?

- Benarkah peserta didik sudah memahami materi yang diajarkan di dalam kelas?
- Apakah tes yang digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran benar-benar efektif untuk mengukur tujuan pembelajaran itu?
- Apakah peserta didik tidak merasa terganggu dengan format test/quiz tradisional yang cenderung hanya aktivitas menjawab pertanyaan singkat ataupun memilih jawaban dalam sebuah soal pilihan ganda?

Dalam konteks pembelajaran daring saat ini banyak teknologi yang tersedia, yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan penilaian bagi kinerja dan capaian belajar peserta didik. Secara spesifik BAB ini akan menjawab fenomena kegiatan pembelajaran daring yang hanya memanfaatkan fitur-fitur teknologi secara terbatas untuk keperluan pengukuran dimaksud (Syaifudin, 2021). Bagaimanakah bentuk bentuk pengukuran yang dapat dilakukan dalam khususnya dengan memanfaatkan berbagai fitur teknologi yang ada saat ini? Itulah yang hendak dijawab dalam BAB ini.

A. Berbagai Bentuk Penilaian untuk Pembelajaran Daring

Saat ini bentuk-bentuk penilaian sudah banyak berevolusi dikarenakan berbagai fitur teknologi yang sudah sangat maju. Berbagai fitur dalam produk teknologi yang ada saat ini, seolah tidak hanya memfasilitasi penilaian tapi dengan sendirinya mereka juga menginspirasi berbagai macam pendekatan penilaian. Dengan memanfaatkan teknologi berbagai penilaian konvensional yang sebagian besar selama ini berbasis kertas dan pensil sudah mulai banyak mengalami perubahan.

Namun sebelum lebih jauh ke bentuk-bentuk penilain tersebut ada baiknya jika sedikit kita melihat kembali apa itu sebenarnya penilaian? dan untuk apa?

Penilaian adalah sebuah upaya untuk mendapatkan informasi terkait kinerja atau capaian hasil belajar peserta didik. Dimana melalui upaya ini guru mendapatkan informasi terkait peserta didik lalu menggunakan informasi tadi untuk membuat keputusan. Misalnya keputusan tentang apakah seorang peserta didik bisa melanjutkan proses pembelajaran? atau apakah perlu untuk memodifikasi materi dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, sehingga kelak dapat benar-benar mengantarkan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penilaian tentunya juga untuk memberikan feedback kepada pihak-pihak terkait misalnya peserta didik sendiri (sehingga menjadi bahan untuk memotivasi diri mereka sendiri. Disamping itu juga untuk orang tua (sebagai laporan kinerja putra-putrinya), dan juga untuk pemerintah agar dapat dijadikan dasar, agar lebih komprehensif dalam membuat kebijakan pendidikan kelak dikemudian hari.

Berikut akan dipaparkan beberapa teknologi yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran daring. Tidak hanya mediumnya yang mengalami perubahan namun juga pengalaman penilaian pun juga berubah seiring dengan berkembangnya teknologi yang ada saat ini.

Tabel 8.1 Macam-macam Bentuk Penilaian untuk Pembelajaran Daring

No	Bentuk Penilaian	Bentuk Penugasan	Skills yang dinilai
1	Quiz	Pilihan Ganda, Mencocokkan, Mengisi Kalimat Rumpang	Kognitif, High Order Thinking Skills (HOTS), Reflection
2	Digital Portfolio	Membuat Blog atau Website Portofolio, Membuat Wiki. Membuat Koleksi Video Post, Koleksi Infografis dsb.	Refleksi, Evaluasi Diri, Metakognisi

3.	Bulletin Board/Diskusi daring	Diskusi topik tertentu (Problem Solving), Tutorial (Knowledge Exchange), Debate,	Keterampilan Interpersonal, Bekerjasama, HOTS
4.	Reportase	Membuat Infografis, Membuat komik,	Berkomunikasi, HOTS, Berkolaborasi, Kreatifitas Berfikir
5.	Menjawab Soal Essay	Menjawab soal uraian, Membuat Makalah tentang topik tertentu dsb	
6.	Self-dan Peer Assessment	Mengisi form penilaian diri, Memberi feedback atas kinerja teman sekelas nya.	Kolaborasi, Berfikir Kritis, Evaluasi Diri
7.	Projects [Research Report or Case Studies]	Membuat infografis, Video Presentasi, Laporan Penelitian, Peta Konsep, Imag/ Video Annotation	Berkomunikasi, HOTS, Berkolaborasi, Kreatifitas Berfikir, Berinovasi

1. Quiz

Quiz adalah sebuah aktivitas menjawab pertanyaan, yang dilakukan oleh peserta nya (peserta didik), tidak jarang juga dikompetisikan aktivitas ini. Sehingga peserta pun bersaing dalam kegiatan ini. Dalam sebuah quiz tujuan utama yang hendak dicapai oleh peserta nya adalah menjawab pertanyaan dengan benar. Sehingga kegiatan ini juga menguji sejauh mana pengetahuan peserta nya. Kegiatan quiz ini menarik karena memang biasanya pertanyaannya pendek-pendek dan juga bisa diacak dalam penyampaianya. Sehingga peserta didik tidak akan mudah untuk saling mencontek.

Saat ini banyak ragam aplikasi daring yang bisa digunakan untuk membuat Quiz. Bagi pendidik aplikasi-aplikasi tersebut dapat memfasilitasi mereka untuk membuat pertanyaan (konten quiz) versi mereka sendiri, melakukan kurasi pertanyaan, atau bahkan juga menggunakan seperangkat kuiz yang sudah siap untuk dibagikan ke peserta didik. Aplikasi-aplikasi itu memang didesain untuk memudahkan apa yang bisa disebut *socially supported learning and teaching* (proses belajar dan pembelajaran yang didukung oleh banyak pihak). Sehingga dengan demikian akan ada proses (1) berbagi ide (2) saling mengoreksi (3) Bahan ajar/belajar otentik (4) dan juga *culture exchange* (karena yang terlibat disana adalah pengguna dari seluruh dunia).

2. **Digital Portfolio**

Digital portfolio oleh Machado () disebut sebagai salah satu katalis dalam memotivasi pendidik untuk menyediakan kegiatan penilaian yang innovative yang tidak hanya mengukur pencapaian belajar tapi juga dapat memotivasi belajar, berkreasi, melakukan refleksi, penilaian diri sendiri serta mendorong learning autonomy, baik bagi pendidik maupun peserta didik.

Apa itu Digital Portfolio atau ada juga yang menyebutnya dengan Electronic Portfolio (E-Portfolio) atau Webfolio? Merupakan salah satu teknik untuk mengukur kinerja peserta didik dengan cara, mengumpulkan hasil karya mereka selama kurun waktu tertentu. Sehingga dengan demikian pendidik dan peserta didik akan mendapatkan gambaran utuh pengetahuan dan kemampuan peserta didik. Teknik ini awalnya populer dilakukan di Amerika Utara pada akhir tahun 1980an, khususnya di kampus-kampus perguruan tinggi di Amerika Utara 9 Barret dalam Marinho et al., (2021).

Berikut manfaat yang potensial dari sebuah tugas portfolio:

- memberikan jalan bagi peserta didik untuk mengoleksi karya-karyanya dan juga kelak dapat di display/share kepada orang banyak.
- bagi seorang guru, juga akan memberikan gambaran perkembangan peserta didik secara utuh tentang peserta didik mereka, baik itu gambaran terkait capaian pembelajaran, maupun gambaran terkait kompetensi (kelebihan dan kekurangan mereka) dalam belajar.
- bagi peserta didik dapat menjadi alat untuk membangun self-confidence peserta didik atau dapat juga menjadi alat untuk melakukan self-feedback bagi diri peserta didik (Alyehaibi, 2023; Marinho et al., 2021).
- bagi peserta didik juga dapat menjadi alat untuk professional development karena mereka akan dapat belajar dari karya teman-teman sekelas mereka dan sangat mungkin juga akan berkompetisi dan berlomba-lomba untuk tampil lebih baik.
- bagi peserta didik, adalah media yang baik untuk deep learning bagi peserta didik. karena dalam pengerjaannya mereka akan mengalami refleksi diri, riset mandiri, dan sangat mungkin akan melakukan revisi-revisi atas karya-karya yang telah mereka buat. Dengan demikian tugas portfolio ini akan menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan *learning autonomy* (Apple & Shimo, 2004; Biglari et al., 2021; Machado & Urbanetz, 2020; Marinho et al., 2021) dan keterampilan metakognitif mereka yaitu keterampilan untuk mengorganisir kegiatan belajar, mengatur waktu, refleksi diri, dengan kata lain mereka akan lebih belajar bertanggung jawab atas proses belajar dan hasil belajar mereka sendiri (Alyehaibi, 2023; Domene-Martos et al., 2021).

- dapat menjadi salah satu bentuk laporan belajar yang baik bagi orang tua. karena menggambarkan secara nyata hasil kerja putra-putri mereka. dengan demikian harapannya akan lebih melibatkan mereka dalam proses memotivasi belajar peserta didik

Secara teknologi saat ini membuat portofolio digital untuk penilaian relatif tidaklah terlalu sulit. Mungkin hanya butuh waktu untuk membiasakan diri menggunakan alat-alat yang tersedia. Berbagai alat yang bisa digunakan untuk membuat Digital Portfolio bagi peserta didik diantaranya adalah Blogging Platform (misalnya: WordPress, Blogger, Wix, Weebly, dan Google Sites), Social Media (Instagram, Facebook, Twitter, YouTube (Audio-Video Portfolio), Soundcloud (Audio Portfolio), Spotify (Audio Portfolio) dsb.

Apa saja yang dapat disertakan dalam portfolio digital oleh peserta didik untuk keperluan penilaian? Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

1. **Koleksi tugas harian/karya peserta didik** selama kurun waktu tertentu.

Barangkali ini adalah yang paling mudah untuk dilakukan. Hal ini karena biasanya tugas-tugas peserta didik sudah ada dan siap untuk dikoleksi di satu tempat berdasarkan kategori dan urutan tertentu. Karya-karya tersebut bisa dikategorikan sedemikian rupa sehingga mudah untuk diakses, dipahami keterkaitannya dan juga menunjukkan perkembangan belajar dan perolehan belajar peserta didik.

2. **Refleksi Peserta Didik** atas Pengalaman Belajar.

Karena tugas portofolio adalah juga untuk memahami proses perkembangan belajar yang dialami oleh peserta didik. Bisa juga dalam portfolio disertakan **refleksi peserta didik** atas proses pembelajaran yang dialaminya dalam

kurun waktu tertentu. Dengan demikian hal ini akan juga memberikan masukan bagi pendidik terkait kinerjanya dalam mengajar khususnya terkait hal-hal apa yang perlu untuk dipertahankan dalam proses pengajaran dan hal-hal apa yang perlu untuk ditingkatkan lagi.

3. Project Individu

Disini peserta didik difasilitasi untuk berbagi informasi terkait sumber-sumber belajar berupa video, link ke websites, informasi forum dsb. Yang mendukung topik tertentu yang sedang di research oleh peserta didik secara Individu. Misalkan: seorang peserta didik A tertarik untuk mendalami pengetahuan dan keterampilan untuk melakukan manipulasi (edit) gambar, maka dia hendaknya dalam digital portfolio assessmenya menyertakan koleksi sbb : (1) berbagai macam link dan catatannya ke video tutorial terkait manipulasi gambar (2) dia juga akan menyertakan di dalamnya link ke FACEBOOK group atau TELEGRAM group terkait topik tersebut. (3) dia juga tentunya mungkin akan share informasi lain terkait dimana bisa mempublikasikan hasil karya digitalnya tersebut. Sehingga dengan demikian peserta didik juga akan termotivasi untuk melakukan *sustainable-professional development* secara mandiri.

3. **Bulletin Board**

Bulletin Board atau **Chat room** bisa juga menjadi alat untuk melakukan asesmen bagi peserta didik. Dengan menganalisis pesan-pesan yang dikirim oleh peserta didik di bulletin board kelak, seorang guru berdasarkan rubrik tertentu dapat menilai kompetensi peserta didik. Beberapa keuntungan yang potensial untuk menggunakan chatroom sebagai media pengumpulan informasi terkait kompetensi peserta didik diantaranya, seperti disebutkan oleh Bauer (2002) adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik dan pendidik dapat melakukan aktivitas posting ataupun checking pesan-pesan di chat room kapan saja dan dari mana saja
2. Rubrik untuk penilaian dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Tinggal dilihat sejauh mana data yang dapat dikumpulkan dari chatroom bisa dipakai untuk digunakan dalam penilaian yang relevan dengan rubrik tsb.
3. Meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar dan pembelajaran.
4. Memfasilitasi peserta didik untuk dapat berpikir kritis, melakukan sintesa informasi, dan juga menggunakannya dalam bentuk komunikasi yang nyata dan bertujuan.
5. Data yang diperoleh untuk penilaian bisa jadi sangat otentik karena benar-benar mencerminkan interaksi nyata antara pengguna chatroom dan oleh karena komunikasi tertulis yang dibangaun pun benar-benar untuk komunikasi nyata.

4. Reportase

Bentuk penilaian lainnya yg bisa dilakukan dalam kelas pembelajaran daring adalah Reportase (Report Writing). Pada kegiatan report writing ini peserta didik akan menyerahkan sebuah bentuk laporan tertulis/ video post/ infografis yang isinya adalah:

- Menganalisa sebuah data yang diperoleh dilapangan sebagai hasil observasi atau wawancara langsung di lapangan.
- Mencari pemecahan masalah tertentu yang nyata yang terjadi dilingkungan sekitarnya. Solusi bisa diambil dari nara sumber yang bisa dihubungi atau berdasarkan kajian pustaka.

Manfaat dari penilaian dalam bentuk seperti ini diantaranya adalah:

- untuk membiasakan peserta didik agar membuat keputusan berdasarkan kajian yang mendalam dan terstruktur.
- melatih peserta didik untuk membuat sebuah laporan yang bertanggung jawab, sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan.
- melatih peserta didik untuk melakukan riset mandiri atau kelompok.

Mengutip dari ANU (Australian National University Website), disebutkan setidaknya terdapat tiga tahapan utama untuk kegiatan pembuatan reportase ini:

1. Tahap persiapan. Dalam tahapan persiapan ini peserta didik bisa diarahkan terkait hal-hal sebagai berikut diantaranya: pembentukan kelompok kerja, mode dan aturan dalam komunikasi kelompok, penyimpanan data, serta prosedur kerja. Ini sangat penting untuk dibahas di awal karena mereka akan bekerja secara daring agar tidak terjadi kesalah pahaman atau hambatan dalam komunikasi.
2. Tahap Analisis. Pada tahapan inilah peserta didik bekerja untuk mengumpulkan informasi dan bukti (melakukan observasi, wawancara, melakukan kajian pustaka, mengelompokkan berbagai informasi dan data.
3. Tahapan Penyusunan Laporan. Secara Individu atau berkelompok (*sangat direkomendasikan*) peserta didik menyiapkan draft awal laporan, dimulai dengan menyusun outline laporan, menyiapkan orientasi ke masalah, menulis/ melaporkan hasil temuan, dan menyimpulkan.

Jika merujuk pada amanat UNESCO untuk memfasilitasi ketercapaian keterampilan ABAD 21 peserta didik maka semua tahapan kegiatan penilaian berbentuk reportase ini sudah amat sangat optimal untuk memfasilitasi ketercapaian keterampilan ABAD 21 itu. Misalnya saja terkait keempat *softskills* “4C” (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration dan Communication*):

1. Creativity.

Kreatifitas peserta didik akan terfasilitasi dikarenakan mereka kelak harus berpikir menentukan bagaimana membuat sebuah laporan yang dapat dengan mudah menyampaikan pesan hasil investigasi merak di lapangan. Bagaimana bentuk laporannya, dan juga bagaimana memotivasi audiens untuk tetap menyimak dan akhirnya memahami informasi dalam laporan mereka.

2. Critical Thinking

Keterampilan berpikir kritis juga terfasilitasi dalam kegiatan reportase ini, melalui aktivitas analisa data dan pelaporannya kelak. Proses menemukan informasi, memahami keterkaitan, melakukan sintesa dan akhirnya menggunakan informasi tersebut untuk keperluan laporan adalah rentetan proses berpikir kritis yang akan dialami peserta didik.

- 3, Collaboration

Kegiatan membuat reportase memang sebaiknya dilakukan berkelompok. Karena bisa jadi ini adalah sebuah kegiatan besar dan membutuhkan resource yang tidak sederhana. Meskipun bisa saja kegiatan reportase ini bisa merupakan reportase sederhana, Semisal kebersihan rumah, kebersihan lingkungan di sekeliling rumah, fasilitas di sekitar tempat tinggal, hewan peliharaan dsb. Tergantung juga dengan tingkat pendidikan peserta didik yang akan mengerjakan penilaian dalam bentuk reportase ini.

Namun demikian kegiatan reportase ini agar tidak memberatkan sekaligus juga agar melatih keterampilan lain semisal kolaborasi, Komunikasi dan sosialisasi. atau mungkin juga keterampilan-keterampilan lain, maka pilihan mengelompokkan peserta didik untuk menyelesaikan tugas reportase sangatlah direkomendasikan.

4. Communication.

Dengan bekerja kelompok seperti disebut di atas, mereka pada akhirnya akan terfasilitasi untuk berkomunikasi di dalam maupun antar kelompok. Pun demikian, kelak hasil akhir reportase mereka adalah sebuah bentuk komunikasi, baik lisan atau tulisan yang berwujud laporan tertulis, video, animasi maupun audio. Kesemuanya itu akan memberikan pelatihan yang otentik bagi mereka untuk berlatih berkomunikasi secara efektif.

Beberapa contoh penugasan Reportase (d disesuaikan dengan tingkat pendidikan dan keterampilan peserta didik):

1. Peserta didik diberikan tugas untuk melaporkan kegiatan ekonomi dilingkungan sekitar (sesuai tingkatan pendidikan peserta didiknya). Tingkat SD reportase bisa berisi tentang macam-macam pekerjaan yang dapat mereka temui disekitar lingkungan rumah, tingkat SMP/SMA dapat disertakan dengan angka-angka terkait hal itu disertai juga dengan bukti otentik yang didapatkan dari lapangan dsb.
2. Peserta didik membuat laporan baik dalam bentuk tulisan atau infografis, ataupun video reportase post.
3. Finalisasi laporan baik dikirimkan dalam bentuk file PDF atau pun link/URL video post (misal di youtube/Instagram, dsb)

Apa yang kemudian dinilai? tentu Guru/Pendidik perlu untuk merancang RUBRIK penilaiannya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. tidak ketinggalan pula bahwa RUBRIK ini kelak harus disampaikan di awal pemberian tugas. Sehingga dengan demikian peserta didik akan punya ekspektasi kerja apa yang hendak mereka lakukan (yang seperti ini adalah salah satu bentuk motivasi belajar). Rubrik bisa terkait: Kekompakan dalam bekerja, Struktur ide dan kohesinya, kerapian laporan, Kreatifitas dalam laporan, ketepatan waktu dsb.

Penugasan reportase ini tentu akan bermAnfaat tidak hanya sebagai alat penilaian tapi juga alat membelajarkan peserta didik terkait 4C diatas dan juga terkait pembiasaan melakukan penelitian dan praktik literasi informasi yang baik.

B. Kesimpulan

Melakukan penilaian pembelajaran daring banyak macam bentuknya. Demikian juga saat ini dengan semakin berkembangnya teknologi maka bentuk-bentuk tugas yang bisa dilakukan peserta didik untuk tujuan penilaian oleh guru/pendidik juga semakin variatif. Sebut saja quiz, bisa berbentuk pilihan ganda, mencocokkan, teka-teki silang, cerdas-cermat, tebak gambar dsb. Sementara ada juga pendekatan penilaian lainnya seperti digital portfolio, bulletin board, reportase dan tentunya masih banyak lagi yang tidak / belum bisa dibahas semuanya dalam buku ini. Kesemua bentuk penilaian itu tentunya adalah tidak semata-mata untuk mendapatkan informasi guna keperluan penilaian tapi juga untuk memotivasi belajar peserta didik, memperkaya pengalaman belajar (agar tidak monoton), sekaligus juga masukan bagi peserta didik sendiri dan juga pendidiknya.



BAB 9

PENUTUP

Secara garis besar mendesain sebuah pembelajaran daring, perlu untuk memperhatikan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring tidak semata-mata merubah medium belajar dan pembelajaran dari luring ke daring, dan kemudian memindahkan (Copy & Paste) materi ajar ke platform daring. Sementara, kegiatan belajar dan pembelajarannya pun juga tidak semata-mata mereplikasi kebiasaan aktivitas belajar luring. Semisal menulis di buku, mengerjakan di LKS, membuat karya siswa berupa seni rupa dari kertas, kayu dsb, lalu di foto/di video dan dikirim ke guru/dosen dalam bentuk file.

Tentu tidak ada yang salah dengan praktik semacam itu namun, tidak banyak mengeksplorasi skills/sikap yang memang harus dimiliki ketika berkegiatan daring. Potensi alat ataupun pengalaman daring tidak benar-benar di expose kepada peserta didik jika demikian yang dilakukan. Untuk itu redefinisi kegiatan belajar, pembelajaran dan mengajar, kehadiran, peran pendidik dan peserta didik serta istilah-istilah belajar dan pembelajaran lainnya, mau tidak mau memang harus dilakukan. Dampaknya adalah sebuah pengalaman hidup baru yang bermediakan teknologi.

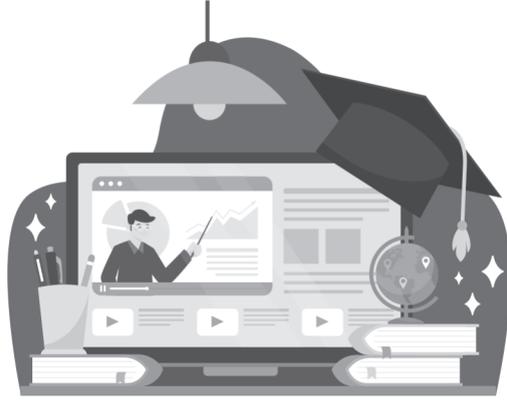
Potensi -potensi lain dari sebuah berkegiatan daring yang akan mengantarkan peserta didik dan pendidik untuk hidup di abad serba teknologi perlu untuk mulai dieksplorasi pada tahap yg paling awal dari sebuah pembelajaran daring. Yaitu mulai dari menyadari peran masing-masing ketika berinteraksi dalam konteks daring. Keterampilan yang perlu dimiliki, sikap dan sebagainya, yang akan mengantarkan semua yang terlibat di dalamnya menjadi individu yang sadar akan kehidupan di dunia maya, sadar akan keberadaannya sebagai warga internet dengan segala potensi dan risiko yang ada di dalamnya.

Akhir nya yang terpenting dan inti dari buku ini adalah, jika memperhatikan topik pembahasan mulai dari awal bab terkait pembelajaran daring, dapat disimpulkan bahwa untuk mendesain sebuah kegiatan pembelajaran daring yang perlu diperhatikan adalah:

- Menentukan jenis pembelajaran seperti apakah yang hendak dilaksanakan
- Pendekatan Pembelajaran daring seperti apa yang hendak dilakukan oleh pendidik?
- Bagaimanakah peran pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran daring?
- Aktivitas belajar seperti apakah yang hendak di fasilitasi?
- Bagaimanakah konten disusun untuk memfasilitasi belajar peserta didik?

Seperti itulah pertanyaan-pertanyaan esensial yang perlu untuk dimunculkan tatkala mendesain sebuah pembelajaran daring dan telah dijawab dalam buku ini. Dengan memperhatikan hal-hal di atas harapannya akan mengatasi masalah pembelajaran daring selama ini dari sisi pedagogis, atau setidaknya yang bisa dijangkau oleh seorang pendidik dengan kapasitas nya. Sehingga stigma negatif terhadap pembelajaran daring yang dialami selama masa covid-2019 dapat teratasi jika pola berpikir pendidik dalam membuat pembelajaran daring dapat disesuaikan dengan kerangka berfikir dalam buku ini.

Masih banyak tentunya terkait pernak-pernik pembelajaran daring yang perlu untuk dijawab dan diulas. Namun mungkin akan lebih efektif jika dibahas dalam buku terpisah. Hal-hal itu diantaranya adalah terkait asesmen dalam pembelajaran daring dan juga pemilihan serta manajemen LMS dsb.



REFERENSI

- Aghajani, M., & Adloo, M. (2018). The effect of online cooperative learning on students' writing skills and attitudes through telegram application. *International Journal of Instruction*, 11(3). <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11330a>
- Ahmed, S. (2017). Authentic ELT Materials in the Language Classroom: An Overview. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 4(2).
- Aikina, T. Y., & Bolsunovskaya, L. M. (2020). Moodle-based learning: Motivating and demotivating factors. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(2). <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i02.11297>
- Akbari, O., & Razavi, A. (2015). Using authentic materials in the foreign language classrooms: Teachers' perspectives in EFL classes. *International Journal of Research Studies in Education*, 4(5). <https://doi.org/10.5861/ijrse.2015.1189>
- Allo, M. D. G. (2020). Is the online learning good in the midst of Covid-19 Pandemic? The case of EFL learners. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 1–10.
- Alyehaibi, S. R. (2023). Teacher Beliefs and Digital Portfolio Adoption as Assessment tools in Special Education Classrooms. *Society*

for Information Technology & Teacher Education International Conference, 2543–2546.

Anderson, T. (2008). Teaching in an Online Learning Context. *Theory and Practice of Online Learning.*

Anderson, T., Rourke, L., & Garrison, D. R. (2001). Assessing teaching presence in a computer conference environment. *Journal of Asynchronous Learning Networks, 5*(2).

Apple, M., & Shimo, E. (2004). Learners to teacher: Portfolios, please! Perceptions of portfolio assessment in EFL classrooms. *Proceedings of JALT Pan-SIG Conference. Tokyo Keizai University.*

Bauer, J. F. (2002). Assessing student work from chatrooms and bulletin boards. *New Directions for Teaching and Learning, 2002*(91). <https://doi.org/10.1002/tl.63>

Beldarrain, Y. (2006). Distance education trends: Integrating new technologies to foster student interaction and collaboration. *Distance Education, 27*(2). <https://doi.org/10.1080/01587910600789498>

Bernard, Z. (2017). Here's how technology is shaping the future of education. *Business Insider Tech.* <https://www.businessinsider.sg/how-technology-is-shaping-the-future-of-education-2017-12/?r=US&IR=T%0Ahttp://uk.businessinsider.com/how-technology-is-shaping-the-future-of-education-2017-12?r=US&IR=T>

Biglari, A., Izadpanah, S., & Namaziandost, E. (2021). The Effect of Portfolio Assessment on Iranian EFL Learners' Autonomy and Writing Skills. *Education Research International, 2021.* <https://doi.org/10.1155/2021/4106882>

Boston, W., Díaz, S. R., Gibson, A. M., Ice, P., Richardson, J., & Swan, K. (2010). An exploration of the relationship between indicators of the community of inquiry framework and retention in online

- programs. *Journal of Asynchronous Learning Network*, 14(1).
<https://doi.org/10.24059/olj.v14i1.1636>
- [BPS.R.I] Badan Pusat Statistik. (2020). Statistik Telekomunikasi Indonesia 2020 Telecommunication Statistics in Indonesia 2020. In *Badan Pusat Statistik*. <https://money.kompas.com/read/2020/11/09/213534626/pengguna-internet-indonesia-hingga-kuartal-ii-2020-capai-1967-juta-orang>
- Castillo Losada, C. A., Insuasty, E. A., & Jaime Osorio, M. F. (2017). The Impact of Authentic Materials and Tasks on Students' Communicative Competence at a Colombian Language School. *PROFILE Issues in Teachers' Professional Development*, 19(1).
<https://doi.org/10.15446/profile.v19n1.56763>
- Chang, B. (2021). Student privacy issues in online learning environments. *Distance Education*, 42(1). <https://doi.org/10.1080/01587919.2020.1869527>
- Cooper, M. (2006). Making online learning accessible to disabled students: an institutional case study. *ALT-J*, 14(1). <https://doi.org/10.1080/09687760500479779>
- Cuddihy, E., & Spyridakis, J. H. (2012). The effect of visual design and placement of intra-article navigation schemes on reading comprehension and website user perceptions. *Computers in Human Behavior*, 28(4). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.03.002>
- Cunningham, J. M. (2015). Mechanizing people and pedagogy: Establishing social presence in the online classroom. *Journal of Asynchronous Learning Network*, 19(3). <https://doi.org/10.24059/olj.v19i3.476>
- Daniel, J. (2012). Making Sense of MOOCs: Musings in a Maze of Myth, Paradox and Possibility. *Journal of Interactive Media in Education*, 2012(3). <https://doi.org/10.5334/2012-18>

- Davies, C. (2011). Digitally strategic: how young people respond to parental views about the use of technology for learning in the home. *Journal of Computer Assisted Learning*, 27(4), 324–335. <https://doi.org/DOI 10.1111/j.1365-2729.2011.00427.x>
- Dewey, J. (1926). My Pedagogic Creed. *Journal of Education*, 104(21). <https://doi.org/10.1177/002205742610402107>
- Dewi, T. A. P., & Sadjarto, A. (2021). Pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1909–1917.
- Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1). <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Domene-Martos, S., Rodríguez-Gallego, M., Caldevilla-Domínguez, D., & Barrientos-Báez, A. (2021). The use of digital portfolio in higher education before and during the COVID-19 pandemic. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(20). <https://doi.org/10.3390/ijerph182010904>
- Donnelly, R. (2010). Harmonizing technology with interaction in blended problem-based learning. *Computers & Education*, 54(2), 350–359. <https://doi.org/DOI 10.1016/j.compedu.2009.08.012>
- Faiella, F., & Ricciardi, M. (2015). Gamification and learning: A review of issues and research. In *Journal of E-Learning and Knowledge Society* (Vol. 11, Issue 3).
- Fleming, N. D., & Mills, C. (1992). Not Another Inventory, Rather a Catalyst for Reflection. *To Improve the Academy*, 11(1). <https://doi.org/10.1002/j.2334-4822.1992.tb00213.x>
- Ganapathi, J. (2018). Open educational resources: Challenges and opportunities in Indian primary education. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 19(3). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v19i3.3662>

- Gao, L., Liu, H., & Liu, X. (2022). Exploring Senior High School Students' English Learning Demotivation in Mainland China. *Frontiers in Psychology, 13*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.822276>
- Garrison, D., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Critical Inquiry in a text-based environment. *The Internet and Higher Education, 2*(2).
- Garrison, D. R., & Arbaugh, J. B. (2007). Researching the community of inquiry framework: Review, issues, and future directions. *Internet and Higher Education, 10*(3). <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2007.04.001>
- Garrison, D. R., & Cleveland-Innes, M. (2005). Facilitating Cognitive Presence in Online Learning: Interaction Is Not Enough. *International Journal of Phytoremediation, 21*(1). https://doi.org/10.1207/s15389286ajde1903_2
- Gaytan, J., & McEwen, B. C. (2007). Effective online instructional and assessment strategies. *International Journal of Phytoremediation, 21*(1). <https://doi.org/10.1080/08923640701341653>
- Ghaedi, Z., & Jam, B. (2014). Relationship between learning styles and motivation for higher education in EFL students. *Theory and Practice in Language Studies, 4*(6). <https://doi.org/10.4304/tpls.4.6.1232-1237>
- Gosha, K., Billionniere, E., Gilbert, J., & Ramsey, M. (2010). Developing a Framework for Teacher Professional Development Using Online Social Networks. *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference (SITE) 2010, 1996*.
- Haider, A. S., & Al-Salman, S. (2020). Dataset of Jordanian university students' psychological health impacted by using e-learning tools during COVID-19. *Data in Brief, 32*. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2020.106104>
- Han, H. J. (2022). How dare they peep into my private life? *Human Rights Watch*. <https://www.hrw.org/report/2022/05/25/how->

dare-they-peep-my-private-life/childrens-rights-violations-governments

- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503.
- Harahap, A. S., Hafizhoh, N., Agustian, A., & Utami, D. (2020). Pembelajaran PAI berbasis daring:(Studi tentang inovasi pendidikan dalam mengelola media pembelajaran di smp baitul aziz tembung). *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 1(2), 82–97.
- Henik, S. (2018, June 19). *Developing your classroom presence*. Edutopia. <https://www.edutopia.org/article/developing-your-classroom-presence/#:~:text=Teachers%20know%20they%20have%20presence,taking%20and%20increased%20learning%20opportunities>.
- Hirkani, M., Hegde, G., Kamath, R., Sonwane, T., Angane, E., & Gajbhiye, R. (2022). Strategies to foster group cohesion in online learning environments: Use of crossword and hybrid medical pictionary. *Advances in Physiology Education*, 46(1), 30–34.
- Isaac, O., Aldholay, A., Abdullah, Z., & Ramayah, T. (2019). Online learning usage within Yemeni higher education: The role of compatibility and task-technology fit as mediating variables in the IS success model. *Computers and Education*, 136. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.012>
- Jackson, J., & Chen, X. (2018). Discussion-based pedagogy through the eyes of Chinese international exchange students. *Pedagogies*, 13(4). <https://doi.org/10.1080/1554480X.2017.1411263>
- Jagannathan, S. (2021). *How can 5G make a difference to education?* <https://Blogs.Worldbank.Org/Digital-Development/How-Can-5g-Make-Difference-Education>.

- James, P. C. (2023). Understanding the Needs of Online Learners for Successful Outcome. In *Massive Open Online Courses-Current Practice and Future Trends*. IntechOpen. <https://www.intechopen.com/online-first/1120935>
- Jaradat, S., & Ajlouni, A. (2021). Undergraduates' perspectives and challenges of online learning during the covid-19 pandemic: A case from the University of Jordan. *Journal of Social Studies Education Research*, 12(1), 149–173.
- Jones, K. (2020). How technology is shaping the future of education. *Visual Capitalist*, 17.
- Kalonde, G., & Mousa, R. (2016). Technology Familiarization to Preservice Teachers. *Journal of Educational Technology Systems*, 45(2). <https://doi.org/10.1177/0047239515616965>
- Karagul, B. I., Seker, M., & Aykut, C. (2021). Investigating students' digital literacy levels during online education due to covid-19 pandemic. *Sustainability (Switzerland)*, 13(21). <https://doi.org/10.3390/su132111878>
- Karhade, P., Kathuria, A., Malik, O., & Konsynski, B. (2021). Digital Platforms and Infobesity: A Research Agenda. *Lecture Notes in Business Information Processing*, 418. https://doi.org/10.1007/978-3-030-79454-5_7
- Kasman, K., & Hamdani, Z. (2021). THE EFFECT OF ZOOM APP TOWARDS STUDENTS INTEREST IN LEARNING ON ONLINE LEARNING. *Dinasti International Journal of Education Management And Social Science*, 2(3), 404–408.
- Khusyabaroh, L., Widiati, U., & Anugerahwati, M. (2018). Demotivating Factors in Learning English: Students' Perceptions. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 6(3).
- Lally, P., Van Jaarsveld, C. H. M., Potts, H. W. W., & Wardle, J. (2010). How are habits formed: Modeling habit formation in the real

- world. *European Journal of Social Psychology*, 40(6). <https://doi.org/10.1002/ejsp.674>
- Lessig, L. (2003). The creative commons. *Fla. L. Rev.*, 55, 763. <https://scholarship.law.ufl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1797&context=flr>
- Lynch, J. (2016). *Teaching Presence White Paper*. Pearson. <https://www.pearson.com/content/dam/one-dot-com/one-dot-com/us/en/pearson-ed/downloads/Teaching-Presence.pdf>
- Machado, M. F. R. C., & Urbanetz, S. T. (2020). Contributions of the digital portfolio for the evaluative praxis in higher education. *Revista Complutense de Educacion*, 31(3). <https://doi.org/10.5209/rced.63169>
- Machmud, M. T., Della, F., & Miftach Fakhri, M. (2021). Indonesia Teacher Competencies in Integrating Information and Communications Technology for Education. *Athens Journal of Technology and Engineering*, 8(4).
- Makdori, Y. (2021, April 15). *60 Persen Guru di Indonesia Terbatas Kuasai Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/peristiwa/60-persen-guru-di-indonesia-terbatas-kuasai-teknologi-informasi-dan-komunikasi.html>
- Malik, O., Karhade, P., Kathuria, A., Jaiswal, A., & Yen, B. (2022). Unraveling the Origins of Infobesity: The Impact of Frequency on Intensity. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences, 2022-January*. <https://doi.org/10.24251/hicss.2022.016>
- Maphosa, C., & Bhebhe, S. (2019). Studies Digital Literacy: A Must For Open Distance and E-Learning (ODEL) Students. *European Journal of Education*, 5(10).
- Marinho, P., Fernandes, P., & Pimentel, F. (2021). The digital portfolio as an assessment strategy for learning in higher education. *Distance*

Education, 42(2). <https://doi.org/10.1080/01587919.2021.1911628>

McLeod, S. (2023, July 26). *Vygotsky's Sociocultural Theory of Cognitive Development*. Simply Psychology. <https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html>

Mheidly, N., Fares, M. Y., & Fares, J. (2020). Coping With Stress and Burnout Associated With Telecommunication and Online Learning. In *Frontiers in Public Health* (Vol. 8). <https://doi.org/10.3389/fpubh.2020.574969>

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>

Mishra, S. (2017). Open educational resources: removing barriers from within. In *Distance Education* (Vol. 38, Issue 3). <https://doi.org/10.1080/01587919.2017.1369350>

Mitchell, K. M. W., & Manzo, W. R. (2018). The Purpose and Perception of Learning Objectives. *Journal of Political Science Education*, 14(4). <https://doi.org/10.1080/15512169.2018.1433542>

Moe, R. (2015). The brief & expansive history (and future) of the MOOC: Why two divergent models share the same name. *Current Issues in Emerging ELearning (CIEE)*, 2(1|2).

Neelakandan, N. (2021). *How Is Hybrid Learning Different From Blended Learning?* Elearning Industry. <https://elearningindustry.com/how-is-hybrid-learning-different-from-blended-learning>

Ng, A., & Widom, J. (2014). Origins of the modern MOOC (xMOOC). *Hrsg. Fiona M. Hollands, Devayani Tirthali: MOOCs: Expectations and Reality: Full Report*.

- Ngimwa, P., & Wilson, T. (2012). An empirical investigation of the emergent issues around OER adoption in Sub-Saharan Africa. *Learning, Media and Technology*, 37(4). <https://doi.org/10.1080/17439884.2012.685076>
- Nurhayati-Wolff, H. (2022). *E-commerce in Indonesia - statistics & Facts*. Statista.
- Osueke, B., Mekonnen, B., & Stanton, J. D. (2018). How Undergraduate Science Students Use Learning Objectives to Study. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 19(2). <https://doi.org/10.1128/jmbe.v19i2.1510>
- Pernia, E. (2008). Strategy framework for promoting ICT literacy in the Asia-Pacific region. In *Publication of UNESCO Bangkok Communication and ...*
- Pratama, A. M. (2020). (202 C.E., November 9). Pengguna Internet Indonesia hingga Kuartal II 2020 Capai 196,7 Juta Orang . *Kompas*. <https://money.kompas.com/read/2020/11/09/213534626/pengguna-internet-indonesia-hingga-kuartal-ii-2020-capai-1967-juta-orang>
- Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran daring dan luring pada masa pandemi covid-19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 49–59.
- Rau, M. A. (2017). Conditions for the Effectiveness of Multiple Visual Representations in Enhancing STEM Learning. In *Educational Psychology Review* (Vol. 29, Issue 4). <https://doi.org/10.1007/s10648-016-9365-3>
- Rea, J. (2020). *You say ee-ther and I say eyether: Clarifying assessment and evaluation*. <https://www.td.org/newsletters/atd-links/you-say-ee-ther-and-i-say-eye-ther-clarifying-assessment-and-evaluation>

- Rodgers, C. R., & Raider-Roth, M. B. (2006). Presence in teaching. *Teachers and Teaching*, 12(3), 265–287. <https://doi.org/10.1080/13450600500467548>
- Rosalina, E., Nasrullah, N., & Elyani, E. P. (2020). Teacher's challenges towards online learning in the pandemic era. *LET: Linguistics, Literature and English Teaching Journal*, 10(2), 71–88.
- Roser, M. (2023, February 22). *Technology over the long run: zoom out to see how dramatically the world can change within a lifetime*. Our World in Data. <https://ourworldindata.org/technology-long-run>
- Saichaie, K. (2020). Blended, Flipped, and Hybrid Learning: Definitions, Developments, and Directions. *New Directions for Teaching and Learning*, 2020(164). <https://doi.org/10.1002/tl.20428>
- Schindler, M., Korinek, A., & Stiglitz, J. (2021). Technological Progress, Artificial Intelligence, and Inclusive Growth. *IMF Working Papers*, 2021(166). <https://doi.org/10.5089/9781513583280.001>
- Shahsavari, Z. (2013). Practicing Socratic questioning in a blended learning environment: an innovative strategy to promote critical thinking. *International Journal of Social Media and Interactive Learning Environments*, 1(2). <https://doi.org/10.1504/ijsmile.2013.053597>
- Sharma, S. A., & Deschaine, M. E. (2016). Digital Curation: A Framework to Enhance Adolescent and Adult Literacy Initiatives. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 60(1). <https://doi.org/10.1002/jaal.523>
- Simamora, R. M. (2020). The Challenges of online learning during the COVID-19 pandemic: An essay analysis of performing arts education students. *Studies in Learning and Teaching*, 1(2), 86–103.

- Simanjuntak, M. B., Lustyantje, N., & Iskandar, I. (2022). Pembelajaran Berbasis Telegram Group dan Microsoft Team di Kelas Bahasa Inggris (Penilaian berbasis Persepsi Siswa). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11114–11119.
- Singh, V., & Thurman, A. (2019). How Many Ways Can We Define Online Learning? A Systematic Literature Review of Definitions of Online Learning (1988-2018). *American Journal of Distance Education*, 33(4). <https://doi.org/10.1080/08923647.2019.1663082>
- Strayer, J. F. (2012). How learning in an inverted classroom influences cooperation, innovation and task orientation. *Learning Environments Research*, 15(2). <https://doi.org/10.1007/s10984-012-9108-4>
- SUGIARTO, A. (2021). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING PADA KONDISI WFH/WFO DI MADRASAH IBTIDAIYAH KECAMATAN REBAN. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 137–143.
- Sung, E., & Mayer, R. E. (2012). Five facets of social presence in online distance education. *Computers in Human Behavior*, 28(5). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.04.014>
- Susilawati, S., & Supriyatno, T. (2020). Online learning through WhatsApp group in improving learning motivation in the era and post pandemic COVID-19. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 852–859.
- Syaifudin, M. (2016). Open educational resources. *Jurnal IJET*, 5, 42.
- Syaifudin, M. (2021). *Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran di Kelas*. Kanzun Book.
- Truong, K. D. (2021). Task-related motivational strategies in efl classrooms: A glimpse into teachers' and students' perceptions. *Journal of Asia TEFL*, 18(2). <https://doi.org/10.18823/asiatefl.2021.18.2.6.468>

MEDESAIN PEMBELAJARAN DARING:

Berkaca dari Revolusi Integrasi Teknologi
dalam Pendidikan di Indonesia



Buku ini menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar desain pembelajaran daring yang akan sangat berharga kelak bagi para desainer pembelajaran (guru, dosen, pengembang teknologi pembelajaran dsb). Khususnya bagi guru dan dosen, Membaca buku ini, akan mengantarkan kepada pemahaman bahwa sebetulnya mengajar daring bukanlah hanya memerankan satu peran saja yaitu sebagai taskmaster (pemberi tugas), namun juga memerankan peran-peran lain untuk memaksimalkan pengalaman belajar peserta didik. Mengenali berbagai potensi aktivitas belajar daring, juga menjadikannya hal krusial yang harus mereka lakukan bersama peserta didik tatkala belajar daring. Agar kelak peserta didik siap dan terlatih dengan keterampilan-keterampilan yang syarat dengan integrasi teknologi di masa yang akan datang.

Konteks Indonesia, dengan segala keragaman dan tantangannya, menjadi konteks penting dalam buku ini. Kami berharap ide-ide yang kami tawarkan dapat diaplikasikan secara konkrit dalam realitas pendidikan daring di Indonesia. Melalui buku ini, kami ingin memberikan kontribusi bagi perkembangan pendidikan tanah air, demi generasi yang tangguh dan cerdas.



Edulitera

Jl. Apel No. 28 A Semanding, Sumbersekar,
Dau, Kab. Malang (65151)
Telp./Fax: (0341) 5033268
Email: eduliteramalang@gmail.com

ISBN 978-623-485-166-3

