



Prosiding

Senada (Seminar Nasional Daring)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran”



Inovasi Pembelajaran untuk Mahasiswa di Era Pandemi

Muhammad Ridwan^{1(✉)}, Meilan Arsanti²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Sultan Agung,
Indonesia

ahmadiwan14012001@gmail.com

abstrak – Pandemi yang terjadi saat ini memberikan dampak yang sangat besar terhadap berbagai aspek kehidupan seperti teknologi, ekonomi, politik, kesehatan, dan khususnya pendidikan. Semua jenjang pendidikan merasakan dampak dari pandemi yang terjadi, maka dari itu berbagai cara dilakukan untuk tetap berjalan sebagai mana mestinya. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui inovasi apa saja yang telah dilakukan untuk mendukung kegiatan perkuliahan yang cocok bagi mahasiswa pada prodi Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang dilakukan ialah metode deskriptif kualitatif. Penelitian yang dilakukan ini menunjukkan bahwa berbagai inovasi yang dibuat seperti pembelajaran jarak jauh menggunakan media zoom dan google meet, menganalisis video youtube, review jurnal serta menggunakan media sosial facebook dan Instagram, telah membantu mahasiswa agar perkuliahan tetap berjalan sebagai mana mestinya, meringankan mahasiswa dari segi ekonomi, memudahkan mahasiswa untuk mengeksplor materi melalui internet. Kesimpulan dari penelitian ini ialah inovasi tersebut memang membantu mahasiswa, walaupun begitu juga memiliki beberapa dampak negatif terhadap mahasiswa itu sendiri dan perlu untuk dijadikan perhatian bagi dosen serta kampus.

Kata kunci – Inovasi, Pembelajaran, Pandemi

Abstract – The current pandemic has a huge impact on various aspects of life such as technology, economics, politics, health, and especially education. All levels of Education feel the impact of the pandemic, therefore various ways are done to keep running as it should. In this study aims to determine what innovations have been done to support Lecture activities that are suitable for students in the Indonesian language study program. The research method is qualitative descriptive method. This research shows that various innovations made such as distance learning using zoom and google meet media, analyzing youtube videos, reviewing journals and using social media facebook and in-stagram, have helped students to keep the course running as it should, relieve students in terms of economy, facilitate students to explore material through the internet. The conclusion of this study is that the innovation does help students, although it also has some negative impact on the students themselves and needs to be used as attention for lecturers and campuses.

Keywords – Innovation, Learning, Pandemic

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur kehidupan yang sangat penting, untuk saat ini maupun kehidupan kedepannya. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 disebutkan bahwa

pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. Dalam pasal 4 dijelaskan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Hasbullah mengartikan bahwa pendidikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok tertentu agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental. Dari beberapa definisi di atas disimpulkan bahwa pendidikan ialah usaha yang dilakukan oleh pribadi maupun instansi tertentu untuk mencerdaskan maupun memperbaiki kepribadian seorang individu.

Pandemi yang melanda Indonesia beberapa waktu lalu mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah pendidikan. Karena pandemi itu, kegiatan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan dengan sebagai mana mestinya. Maka dari itu pemerintah dan tenaga pendidik melakukan berbagai upaya agar pendidikan tetap berjalan sebagaimana mestinya, salah satunya adalah inovasi pembelajaran.

Inovasi adalah suatu ide, barang, kejadian, atau metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang, baik itu berupa hasil diskoveri maupun invensi. Tujuan diadakan inovasi adalah untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Dengan demikian, dapat dikatakan inovasi bersifat subyektif dan spesifik. Berikut ini beberapa pengertian inovasi menurut para ahli.

1. Sebuah inovasi adalah ide untuk mendapatkan pengakuan sosial dan cara baru atau sarana untuk mencapai pengakuan sosial. (Elly, 1982, Seminar on Educational Change).
2. Sebuah inovasi adalah ide, praktik, atau artefak yang dianggap baru oleh unit yang relevan. Inovasi adalah perubahan obyek. Perubahan adalah bagian dari bentuk tanggapan terhadap situasi. Dalam suatu situasi memerlukan proses kreatif untuk menghasilkan sebuah penemuan. Namun, tidak semua hal pembaharuan itu disebut inovasi, karena tidak semua kelompok individu baik kelompok formal maupun informal menganggap suatu hal tersebut merupakan hal yang baru. (Zaltman, Duncan, 1977)
3. Inovasi adalah proses kreatif dalam memilih, mengorganisasi, dan memanfaatkan sumber daya manusia dan material dalam cara-cara baru atau dan unik yang akan menghasilkan pencapaian lebih tinggi untuk tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan. (Huberman, 1973)
4. Inovasi adalah suatu ide, praktik, atau obyek yang dianggap baru oleh individu atau kelompok individu. Tidak penting, sejauh perilaku manusia yang bersangkutan, apakah ide itu "obyektif" baru yang diukurdengan selang waktu sejak penggunaan pertama atau penemuan. Kebaharuan dirasakan dari sejauh mana reaksi dari individu terhadap ide baru tersebut. Jika ide tersebut tampak baru bagi individu tersebut, maka itulah yang disebut inovasi. (Rogers, 1983).

Dari definisi beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa inovasi adalah salah satu pembaharuan berupa ide untuk membuat hal yang berbeda dari apa yang ada di masyarakat sebelumnya.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan guru untuk mengarahkan menjadi lebih baik dan mempelajari materi.

Pembelajaran yang telah dilakukan di masa pandemi itu tentu tidak mudah untuk dilakukan khususnya bagi mahasiswa, maka dari itu dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana inovasi yang dilakukan instansi pendidik untuk tetap berjalannya kegiatan perkuliahan? serta Apa saja dampak dan pengaruh inovasi tersebut terhadap mahasiswa?

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif. Dimana penulis menganalisis masalah, dimana hasil penelitian berdasarkan apa yang ditangkap dan dipahami penulis. Metode penelitian kualitatif secara luas menggunakan pendekatan interpretatif dan kritis pada masalah-masalah sosial. Peneliti kualitatif memfokuskan dirinya pada makna subjektif, pendefinisian, metafora, dan deskripsi pada kasus-kasus yang spesifik (Neuman, 1997: 329)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan ialah sebagai berikut :

I. Inovasi Pembelajaran untuk Mahasiswa

a. Online/Daring

Pandemi yang melanda beberapa waktu lalu membuat berbagai aspek kehidupan terdampak, salah satunya ialah terganggunya kegiatan pembelajaran di semua jenjang, mulai dari SD, SMP, SMA dan juga perkuliahan. Dikarenakan pembelajaran yang dilakukan di instansi pendidikan itu membuat rentannya penyebaran virus covid-19, maka pemerintah memutuskan untuk menghentikan kegiatan pembelajaran secara tatap muka dan menggantinya dengan pembelajaran daring atau *online*. Pembelajaran daring itu merupakan inovasi yang sudah lama ada, akan tetapi kembali menguat sejak pandemi muncul, tentu memang dikarenakan keadaan yang tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran secara langsung.

Pembelajaran daring yang dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi video conference seperti google meet, zoom dan google duo. Namun hanya google meet dan zoom saja yang sangat terkenal dan mudah untuk

diakses oleh semua kalangan mahasiswa. Pembelajaran daring yang dilakukan tetap bisa secara langsung tapi hanya melalui tatapan monitor.

b. Analisis Video Youtube

Pembelajaran yang dilakukan secara daring membuat dosen harus berpikir kreatif agar pembelajaran di perkuliahan menarik. Nah salah satu inovasi mengajar yaitu menganalisis video yang ada di channel youtube. Adapun nantinya dari channel video youtube yang di tonton, mahasiswa mampu untuk memahami materi dengan lebih baik dikala tidak dijelaskan secara tatap muka oleh dosen. Pembelajaran dengan video youtube juga membuat mahasiswa menjadi pribadi yang mandiri dan sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan. Mengingat bahwa youtube adalah salah satu sumber belajar yang baik bagi semua kalangan, maka media analisis video itu sangatlah tepat.

c. Review Jurnal Online

Salah satu inovasi model pembelajaran yang sudah dibuat ialah review jurnal. Mengingat bahwa pembelajaran daring, maka review jurnal akan sangat efektif bagi mahasiswa untuk menambah skill membuat artikel penelitian. Jurnal yang semakin banyak dan berbagai macam jenisnya akan bagus jika dibuat review sebagai tugas mahasiswa. Apalagi mudahnya akses internet, dan semua mahasiswa tentu memiliki gadget yang bisa digunakan untuk menjelajah internet.

d. Pemanfaatan Media Sosial

Zaman yang semakin berkembang dan maju teknologinya, membuat orang semakin akrab dengan gadget, apalagi dengan media sosial seperti Facebook, Instagram, dan Whatsapp. Setiap orang yang memiliki gadget tentu akan erat hubungannya dengan media sosial. Setiap saat menggunakan gadget untuk berbagi informasi, berkomunikasi jarak jauh dengan saudara, serta menjalin silaturahmi satu sama lain.

Nah selain itu, media sosial juga bisa digunakan sebagai media untuk pembelajaran di perkuliahan. Adapun cara yang dapat digunakan ialah meminta mahasiswa untuk mengupload tugas di laman media sosial masing-masing sebagai bentuk penilaian. Dengan begitu pula bisa membuat mahasiswa lebih aktif menggunakan media sosial, dan sebagai media promosi program studi di kampus kepada khalayak ramai.

e. Hybrid Learning

Pandemi yang telah berlangsung cukup lama, membuat tenaga pendidik memikirkan berbagai hal agar perkuliahan bisa berjalan secara tatap muka, apalagi dalam perkuliahan ada kegiatan praktik, yang notabene sulit sekali untuk dilakukan secara daring. Maka dari itu muncullah gagasan melaksanakan pembelajaran Hybrid. Nah Hybrid learning atau pembelajaran hybrid adalah gabungan model pembelajaran dalam kelas dan pembelajaran online tanpa menghilangkan pembelajaran secara tatap muka langsung (Melton et al, 2009) Adapun tahapan hybrid learning menurut (Wahyuddin, 2015: 79)

yaitu:

- a. Penyajian materi oleh guru
- b. Pemberian latihan soal
- c. Penggunaan layanan internet untuk membantu pengerjaan Latihan soal

d. Pembahasan latihan soal.

Model pembelajaran hybrid learning atau pembelajaran hybrid adalah gabungan dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran konvensional dan pembelajaran online. Nah dalam model pembelajaran ini maka mahasiswa masih bisa melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan terbatas dan dengan protokol kesehatan yang ketat.

II. Dampak Inovasi Pembelajaran

a. Positif

Pembelajaran yang dilakukan secara daring memiliki dampak yang positif terhadap mahasiswa dan juga dosen. Dengan pembelajaran daring tersebut membuat kemudahan mahasiswa untuk kuliah, memudahkan mahasiswa untuk tetap mendapatkan materi walaupun tidak datang ke kampus.

Selain itu juga pembelajaran itu membuat mahasiswa menghemat pembiayaan selama perkuliahan. Dengan pembelajaran daring, mahasiswa tidak perlu mengeluarkan biaya untuk kos, makan dan transportasi ke kampus. Sehingga uang saku bisa digunakan untuk di tabung dan sejenisnya.

Pembelajaran daring juga membuat mahasiswa dan dosen lebih santai dan bisa melakukan kegiatan perkuliahan dibarengi dengan kegiatan yang lainnya.

b. Negatif

Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan itu memiliki dampak yang negatif juga. Adapun dampaknya ialah materi yang disampaikan belum tentu dipahami dengan baik oleh mahasiswa, mahasiswa mudah sekali membolos, boros untuk membeli kuota serta kurangnya interaksi dan keakraban antara mahasiswa maupun dosen.

Pembelajaran daring perlu diperhatikan dampak negatifnya, selain buruk untuk pembelajaran, membuat mahasiswa juga jenuh dengan kegiatan perkuliahan. Maka dari itu perlu adanya pembaharuan perkuliahan agar mahasiswa mampu mengikuti pembelajaran dengan semangat yang baru untuk mengikuti perkuliahan.

KESIMPULAN

Pada penelitian ini menyimpulkan bahwa inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh mahasiswa di era pandemic yaitu dengan melakukan pembelajaran secara daring atau *hybrid learning*, memanfaatkan media social sebagai sumber belajar, review jurnal online maupun melalui piranti lunak aplikasi YouTube dengan kelebihan serta kekurangan masing-masing.

DAFTAR REFERENSI

Hasbullah, Dasar -Dasar Ilmu Pendidikan, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, h. 1.

Djamaluddin, A. (2014). Filsafat Pendidikan. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(2).

- Rini, Y. S., & Tari, J. P. S. (2013). Pendidikan: hakekat, tujuan, dan proses. *Jogyakarta: Pendidikan Dan Seni Universitas Negeri Jogyakarta*.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Kristiawan, M., Suryanti, I., Muntazir, M., Ribuwati, A., & AJ, A. (2018). Inovasi pendidikan. *Jawa Timur: Wade Group National Publishing*.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89.
- Somantri, G. R. (2005). Memahami metode kualitatif. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 9(2), 57-65.
- Andira, A. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Hybrid Learning Berbantuan Media Schoology Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA MAN Pangkep* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).