



SENI DAN TEKNIK MENGAJAR DARING



Erlinawati Pane SKM MKM
dr. Atiq Amanah Retna Palupi MKKK



SENI DAN TEKNIK MENGAJAR DARING

Hikmah Pandemi



OKTOBER 2021

Erlinawati Pane, SKM, MKM
dr. Atiq Amanah Retna Palupi, MKKK

SENI DAN TEKNIK MENGAJAR DARING

CV. PENERBIT QIARA MEDIA

70 hlm: 15,5 x 23 cm

Copyright @2021

Erlinawati Pane

Atiq Amanah Retna Palupi

ISBN: 978-623-555-157-9

Penerbit IKAPI No. 237/JTI/2021

Penulis:

Erlinawati Pane

Atiq Amanah Retna Palupi

Editor: Tim Qiara Media

Layout: M Rasyid Dwi Akbar

Desainer Sampul: Kharisma Amalia

Gambar diperoleh dari www.google.com

Cetakan Pertama, 2021

Diterbitkan oleh:

CV. Penerbit Qiara Media - Pasuruan, Jawa Timur

Email: qiaramediapartner@gmail.com

Web: qiaramedia.wordpress.com

Blog: qiaramediapartner.blogspot.com

Instagram: [qiara_media](https://www.instagram.com/qiara_media)

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip dan/atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku tanpa izin tertulis penerbit.

Dicetak Oleh CV. Penerbit Qiara Media

Isi di luar tanggung jawab percetakan

**UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 19 TAHUN 2002
TENTANG HAK CIPTA**

**PASAL 72
KETENTUAN PIDANA
SANKSI PELANGGARAN**

- a. Barangsiapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 Ayat (1) atau Pasal 49 Ayat (1) dan Ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (Satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dengan atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (Lima miliar rupiah).
- b. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (Lima ratus juta rupiah).

Prolog

Pengajar professional kunci keberhasilan proses pembelajaran. Proses pembelajaran harus berlangsung dalam situasi apapun termasuk masa pandemi. Situasi pandemi Covid-19 memberikan nuansa baru proses pembelajaran. Di semua lini pendidikan dan pelatihan melaksanakan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi informasi komunikasi yang berbasis jaringan internet. Kondisi ini lazim di kenal dengan pembelajaran dalam jaringan (daring). Profesional adalah kecakapan pengetahuan sikap dan perilaku sesuai standar kompetensinya. Kemampuan membangun suasana pembelajaran yang kondusif sehingga menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang berkualitas dan berkarakter prima adalah salah satu kompetensi pengajar profesional. Kecakapan pengajar profesional menuntut semua pihak segera beradaptasi dan cakap dalam pembelajaran daring. Tulisan ringan dan singkat ini mengajak pembaca untuk memperkaya diri menjadi pengajar professional dalam pembelajaran daring.

KATA PENGANTAR

Kepala Balai Pelatihan Kesehatan Cikarang

Badan PPSDM Kesehatan Kemenkes RI



Ucapan puji syukur dilantunkan hanya untuk Allah SWT untuk semua nikmat pemberianNYA. Shalawat dan Salam terlimpahkan junjungan Rasulullah SAW semoga kita mendapatkan syafaat di hari akhir.

Besar rasa syukur atas langkah awal dari penerbitan buku yang ditulis oleh Widyaiswara Bapelkes Cikarang Erlinawati Pane, SKM, MKM dan dr. Atiq Amanah Retna Palupi, MKKK. Dukungan yang telah kami fasilitasi dari Institusi membuahkan sebuah prestasi yang bisa diapresiasi.

Situasi pandemi dengan *new normal* menuntut kita semua untuk berubah beradaptasi. Mengutip pendapat Lucretius dalam buku *Disruption* Prof Renald Khasali, yakni “*The First beginnings of things cannot be distinguished by the eye*”. Perubahan akan terjadi diawali dari melihat dalam hal ini membaca situasi, bergerak dan menyelesaikan. Terbitnya buku ini merupakan bagian dari *Disruption* yang menjadi fenomena tidak terhindari di masa pandemi Covid-19.

Widyaiswara merupakan aset penting dalam sebuah lembaga pelatihan. Merujuk Permenpan Nomor 42 Tahun 2021 Tentang Widyaiswara, disebutkan bahwa Pejabat Fungsional Widyaiswarayang selanjutnya disebut Widyaiswara adalah PNS yang diberi tugas, tanggung jawab, wewenang, dan hak secara penuh untuk melaksanakan kegiatan pelatihan, pengembangan pelatihan, dan penjaminan mutu pelatihan dalam rangka pengembangan kompetensi yang berkedudukan di lembaga penyelenggara pelatihan pada Instansi Pemerintah. Penulisan buku dan bentuk tulisan lainnya berupa karya tulis ilmiah maupun kajian pembelajaran merupakan bagian dari pengembangan profesi menuju ASN unggul yang dimulai dari Widyaiswara sebagai guru bangsa.

Buku yang berjudul *Seni dan Teknik Mengajar Daring* bertujuan untuk meningkatkan tampilan saat pembelajaran daring. Semoga buku ini dapat menambah cakrawala bagi semua yang berkecimpung dalam dunia pembelajaran. Para Guru di sekolah, Dosen di Perguruan Tinggi, Trainer/Fasilitator maupun Widyaiswara dalam mendukung capaian mutu pembelajaran yang optimal dan prima. Pendekatan kekinian adalah bagian dari adaptasi kebiasaan baru.

Salam Sehat, Sehat Indonesia

Cikarang, Oktober 2021
Kepala

Drs Suherman, M.Kes
NIP 196508121986031004

Pembelajaran Daring Sebuah Keniscayaan

Pandemi Covid-19 mengajarkan atau lebih tepatnya menantang kita semua untuk tetap survive dalam kondisi ketidakpastian. Belajar dan pembelajaran merupakan hak azasi dari setiap insani mulai bayi hingga para lansia. Apalagi pembelajar di usia sekolah bahkan usia produktif. Belajar melalui secara tatap langsung, otodidak maupun pembelajaran dalam jaringan menggunakan teknologi informasi untuk membentuk sebuah pengalaman belajar demi pencapaian target pembelajaran.

Untuk mendapatkan pembelajaran yang efektif dibutuhkan lima hal, yakni (1) Ketersediaan peralatan dan kebutuhan peserta ajar, (2) Suasana kondusif dalam belajar, (3) Adanya kebersamaan antara pengajar/fasilitator/pelatih dengan peserta (4) Adanya penugasan/evaluasi pada setiap teori/mata ajar yang dipelajari (5) Ketersediaan tempat yang nyaman dan aman dalam proses pembelajaran.

Perubahan pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan (daring) dengan pendekatan metode *Asynchronous* dan *Syncnchnous* membawa dampak secara fisik, psikis, material dan immaterial bagi pembelajar maupun pengajar beserta lingkungan sekitarnya.

Seiring berjalannya waktu dengan kemampuan manusia untuk beradaptasi, metode pembelajaran daring sudah merupakan sebuah bagian dari peradaban. Buku ini menyajikan hal – hal yang bisa dibaca dan digunakan untuk meningkatkan kemampuan adaptasi dalam pembelajaran daring. Pembelajaran daring yang optimal diawali dari pengajar yang profesional. Profesionalisme telah menjadi tuntutan dalam semua lini kehidupan termasuk pembelajaran dalam jaringan. Oleh karena itu pembelajaran dalam jaringan adalah sebuah keniscayaan.

Ucapan Terimakasih Penulis sampaikan

1. Alhamdulillah Rabbil Alamin untuk semua nikmat Allah SWT
2. Balai Pelatihan Kesehatan Cikarang untuk dukungan sarana dan prasarana
3. Keluarga tercinta orang tua, suami dan anak- anak hebat penerus perjuangan
4. Seluruh rekan kolega dan semua pihak yang telah membantu penulisan dan penerbitan buku ini

DAFTAR ISI

1. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR	11
A. Teori Belajar	12
B. Desain Pembelajaran.....	13
C. Metode Pembelajaran	16
D. Pendekatan Pembelajaran	19
E. Strategi Pembelajaran	20
2. SITUASI KONDISI KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR	24
A. Tatap Muka Murni	25
B. Situasi Daring	26
C. Media Belajar Daring.....	30
D. Pedagogi, Andragogi, dan Heutagogi	33
3. PENGARUH PANDEMI DALAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR	39
A. Pengaruh Mengajar	40
B. Pengaruh Belajar.....	42
C. Pengaruh Psikis.....	44
4. SENI DAN TEKNIK MENGAJAR.....	46
A. Mengajar Menyenangkan	47
B. Seni Bertanya dan Menjawab	52
C. Jenis Teknik Pembelajaran	54
D. Evaluasi Pembelajaran.....	57
E. Tampilan Presentasi Daring.....	60
Tentang Penulis.....	65
Selintas Profile Penulis	66
Bibliography	68

Suasana Pembelajaran di Masa Daring



Gambar 1. Erlinawati Pane *in action*
Sumber: Koleksi Pribadi



Gambar 2. Atiq Amanah Retna Palupi *in action*
Sumber: Koleksi Pribadi

1. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR



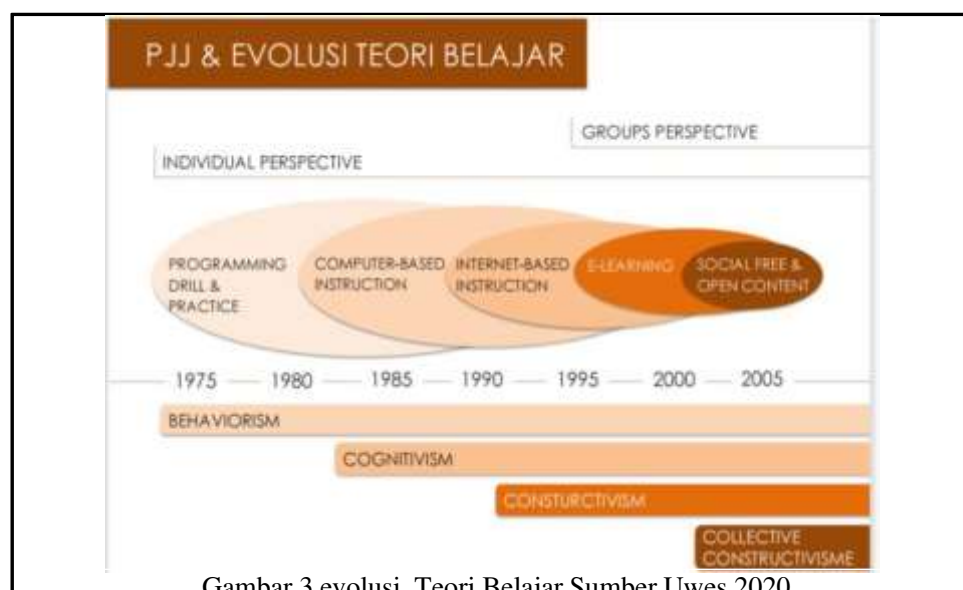
A. TEORI BELAJAR

Pembelajaran adalah proses transformasi ilmu, sikap dan perilaku dari pengajar kepada pembelajar/siswa/peserta/audiens. Adapun belajar adalah proses individu baik siswa/peserta latih orang dewasa untuk dapat mengembangkan diri memperoleh pengetahuan sikap dan perilaku untuk meningkatkan potensi menjadi individu optimal yang bermanfaat dalam bagi masyarakat. Adanya proses aktif antara pengajar dan pembelajar menjadikan pengajar harus mumpuni untuk itu berlaku adagium belajar sepanjang hayat.

Pengajar sebagai bagian dari pembelajaran daring harus mengetahui perbedaan pendekatan-pendekatan dalam belajar agar dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran harus dipilih untuk memotivasi para pebelajar, memfasilitasi proses belajar, membentuk manusia seutuhnya, melayani perbedaan individu, mengangkat belajar bermakna, mendorong terjadinya interaksi, memberikan umpan balik, memfasilitasi belajar kontekstual, dan mendorong selama proses belajar.

Merujuk teori belajar dikenal 1) Behaviorime; 2) Kognitivisme; dan 3) Konstruktivisme. Strategi behaviorisme dapat digunakan untuk mengajar “apa”(fakta), strategi kognitivisme dapat digunakan untuk mengajar “bagaimana” (proses dan prinsip-prinsip). Strategi konstruktivisme dapat digunakan untuk mengajar “mengapa” (tingkat berfikir yang lebih tinggi yang dapat mengangkat makna personal dan keadaan dan belajar kontekstual.

Terdapat pergeseran pembelajaran menuju konstruktivisme, yakni pembelajar memiliki kesempatan membangun pemaknaan mandiri dari informasi yng dicari sendriri sebelum pembelajaran daring dimulai. Adapun strategi kognitivisme senantiasa menggunakan perkembangan pembelajaran daring. Globalisasi mendorong individu untuk senantiasa mendorong siswa untuk belaajr dan bagaimana mereka belajar. Pembelajaran daring disusun untuk meningkatkan materi pembelajaran menjadi mudah, fleksibel dan memenuhi kebutuhan belajar dari individu. Materi pembelajaran daring disusun menjadi kepingan kecil yang nantinya akan mudah disusun kembali sesuai konteks, konten, dan kebutuhan dari pembelajaran. Pembelajaran daring memungkinkan integrasi dari grafis, audio video visual secara interkatif dalam 3 dimensi. Sehingga hal ini akan menarik perhatian dan kemanfaatan dalam pembelajaran daring.



Gambar 3 evolusi Teori Belajar Sumber Uwes 2020

B. DESAIN PEMBELAJARAN

Pembelajaran daring perlu dipersiapkan dengan matang. Walaupun pembelajaran pada hakikatnya sama baik untuk konteks tatap muka maupun daring. Terdapat karakteristik tertentu yang perlu diperhatikan untuk mendesain pembelajaran daring. Dengan memperhatikan teori belajar yakni berdasarkan kognitivisme, konstruktivisme atau lainnya. Pemahamannya untuk mempermudah kita dalam menyusun desain pembelajaran sesuai dengan konteks dan karakteristik calon pembelajar yang kita sasar. Model pembelajaran yang dipilih akan mempengaruhi pada jenis kegiatan pembelajaran dan tugas-tugas yang akan dirancang dan dituangkan dalam rencana pembelajaran.

Kontekstualisasi model pembelajaran ini juga berkaitan dengan ketersediaan dukungan dari lembaga pendidikan dimana kita mengajar. Misalnya, jika kita ingin menerapkan model pembelajaran konstruktivisme yang mendorong partisipasi aktif pembelajar, apakah lembaga kita dapat memberikan dukungan alat bantu seperti perangkat diskusi *real time*, atau *platform online* yang dapat memfasilitasi kerja kelompok. Dengan demikian perencanaan pembelajaran yang kita buat harus mempertimbangkan ketersediaan dukungan dari manajemen lembaga. Merujuk pada aspek pedagogik, Anderson dan McCormick (2005) menyebutkan ada 10 prinsip utama yang harus diperhatikan dalam perencanaan dan penyelenggaraan pembelajaran daring, yaitu yang berkaitan dengan (1) sesuai dengan kurikulum; (2) mengakomodasi berbagai tipe pembelajar; (3) keterlibatan pembelajar; (4) pendekatan yang inovatif; (5) pembelajaran yang efektif; (6) penilaian formatif; (7) penilaian sumatif; (8) koheren, konsisten, dan transparan; (9) mudah digunakan; (10) efektivitas biaya.

Pendekatan berikutnya dalam menyusun sistem pembelajaran yakni melalui Desain Sistem Pembelajaran. Desain Sistem Pembelajaran (DSP) adalah prosedur yang terorganisasi yang meliputi langkah-langkah: 1) penganalisaan, yaitu proses perumusan apa yang akan dipelajari; 2) perancangan, yaitu proses penjabaran bagaimana hal tersebut akan dipelajari; 3) pengembangan, yaitu proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan-bahan pembelajaran; 4) pelaksanaan, yaitu pemanfaatan bahan dan strategi yang bersangkutan; dan 5) penilaian, yaitu proses penentuan ketepatan pembelajaran. Langkah dalam Desain Sistem Pembelajaran (DSP) yang pertama adalah merumuskan materi yang akan dipelajari peserta ajar. Perlu dirumuskan aspek-aspeknya. Pertama, apa saja materinya, apakah bersifat kognitif, afektif atau psikomotorik, berapa porsinya, dan sebagainya. Kedua, bagaimana metode instruktur dalam media daring dalam proses pembelajarannya, prasyarat apa saja yang perlu diberikan kepada peserta ajar dan sebagainya. Ketiga, sarana tambahan apa yang perlu diberikan. Keempat, lingkungan maya yang bagaimana yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran tersebut.

Pembelajaran daring dalam hal ini pelatihan/ training yang dibutuhkan orang dewasa dengan sifatnya pembelajaran orang dewasa. Pembuatan desain system pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri. Mengutip buku *Design the Learning to fit the Need* (McArdle, 2010), fase pengembangan pelatihan kita akan memilih, memilih, menulis segala hal yang berkaitan dengan dokumentasi pelatihan dan materi evaluasi atau penilaian. Hal berikut harus tercantum untuk desain pelatihan yakni :

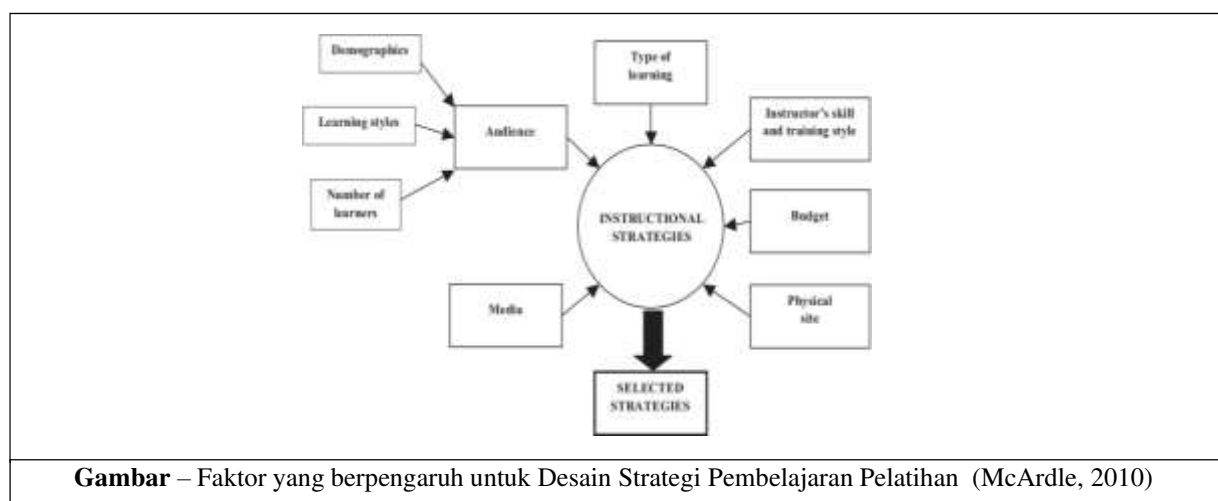
- a. Materi/tema pelatihan
- b. Instruktur/fasilitator (jenis materi yang akan disampaikan dan spesifikasinya)
- c. Petunjuk pembelajaran/lembar kerja
- d. Media infrastruktur (*computer software, audiotapes and videotapes*)
- e. Daftar peralatan
- f. Materi dan prosedur evaluasi
- g. Daftar hadir dan data kelengkapan peserta
- h. Dokumentasi pelatihan meliputi daftar pelatih/fasilitator beserta materi yang diampu.

Penggunaan tujuan pelatihan atau hasil belajar yang akan dicapai berguna sebagai arah dari penyelenggaraan kegiatan pelatihan yang disusun. Kegiatan pembelajaran pelatihan yang akan disusun untuk mengawali, mengaktivasi dan mendukung pembelajaran. Manfaat dari desain ini untuk melihat motivasi pembelajar, menolong pembelajar untuk siap belajar, memberikan kesempatan pembelajar untuk

mengaplikasikan dan mempraktikkan pembelajarannya dan memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk dapat membagikan pengetahuan dan keterampilan yang didapatkannya.

Untuk mendapatkan penampilan yang sepadan dalam pengetahuan dan keterampilan melalui pembelajaran di pelatihan berikut yang harus diperhatikan saat penyusunan desain pembelajarannya, yakni :

1. Tipe/kategori dari pembelajar (informasi verbal, kemampuan berfikir, strategi kognitif, maupun ketrampilan bekerja)
2. Sasaran peserta/audiens
3. Profil demografi peserta (jenis kelamin, usia, jenjang pendidikan)
4. Tipe pembelajar (audio, visual, kinestetik)
5. Jumlah pembelajar (individu, grup kecil ataukah kelompok besar)
6. Media (sesuai dengan jenis pelatihan yang disusun, jumlah peserta maupun pertimbangan anggaran)
7. Anggaran/pembiayaan (ketersediaan dana saat pengembangan desain sampai saat penyelenggaraan)
8. Keterampilan pelatih dan jenis pelatihan yang akan dikembangkan.



Merunut pendekatan teori belajar untuk penyusunan desain pembelajaran, maka berikut adalah keterangan lebih lanjutnya.

Behaviorisme memandang pikiran sebagai "kotak hitam" dalam merespons rangsangan yang dapat diobservasi secara kuantitatif, sepenuhnya mengabaikan proses berpikir yang terjadi di dalam otak. Kelompok ini memandang tingkah laku dapat diukur sebagai indikator belajar. Impementasi prinsip ini dalam mendesain strategi *online learning* adalah sebagai berikut:

- a. Peserta ajar harus diberi tahu secara eksplisit outcome (hasil) belajar sehingga mereka dapat menentukan harapan-harapan dan menentukan apakah dirinya telah berhasil dalam proses pembelajaran online atau tidak.
- b. Peserta ajar harus diuji apakah mereka telah mencapai hasil pembelajaran atau tidak atau bentuk lainnya dari ujian dan penilaian.
- c. Materi belajar harus diurutkan dengan tepat untuk meningkatkan kemampuan peserta ajar. Urutan dapat dimulai dari yang sederhana ke bentuk kompleks, dari yang diketahui sampai yang tidak diketahui dan dari pengetahuan ke penerapan.
- d. Peserta ajar harus diberi umpan balik sehingga mereka mengetahui cara melakukan tindakan koreksi jika diperlukan.

Kognitivisme membagi tipe-tipe peserta ajar sebagai berikut :

- a. Tipe pengalam konkret,
yaitu lebih menyukai contoh khusus yang mereka bisa terlibat dan berhubungan dengan teman-temannya.
- b. Tipe observasi reflektif,
yaitu mengobservasi dengan teliti sebelum melakukan tindakan.
- c. Tipe konsepsualisasi abstrak,
yaitu lebih suka bekerja dengan sesuatu dan simbol-simbol daripada dengan teman-temannya. Mereka lebih senang belajar dan bekerja dengan teori dan melakukan analisis sistematis.
- d. Tipe eksperimentasi aktif ,
yaitu lebih senang belajar dengan melakukan praktek proyek dan melalui kelompok diskusi. Mereka menyukai kelompok metode belajar dengan teman-teman untuk memperoleh umpan balik dan informasi.

C. METODE PEMBELAJARAN

Metode pembelajaran adalah suatu ilmu pengetahuan yang membahas tentang bagaimanacara-cara atau teknik yang perlu ditempuh atau dipergunakan dalam upaya menyampaikan materi atau bahan ajar kepada objeknya yaitu peserta ajar. Jadi, yang dimaksud dengan metode pembelajaran adalah suatu ilmu yang membicarakan bagaimana cara atau teknik menyajikan bahan materi ajar terhadap peserta ajar agar tercapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien.

Metode pembelajaran di masa daring adalah pengembangan, yaitu proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan-bahan pembelajaran. Proses penulisan bahan pembelajaran harus memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Kejelasan tujuan pembelajaran (realistis dan terukur);
- b. Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum;
- c. Ketepatan penggunaan media yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran;
- d. Kesesuaian materi, pemilihan media dan evaluasi (latihan, test, kunci jawaban) dengan tujuan pembelajaran;
- e. Sistematika yang runut, logis, dan jelas;
- f. Interaktivitas;
- g. Penumbuhan motivasi belajar;
- h. Kontekstualitas;
- i. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar;
- j. Kejelasan uraian materi, pembahasan, contoh, simulasi, latihan;
- k. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran;
- l. Relevansi dan konsistensi alat evaluasi;
- m. Pemberian umpan balik terhadap latihan dan hasil evaluasi.

Proses pemanfaatan metode pembelajaran harus memperhatikan bahan dan strategi tersebut seperti hal-hal berikut:

- a. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran;
- b. Reliabilitas (kehandalan);
- c. Maintainability (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah);
- d. Usability (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya);
- e. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan;
- f. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada);
- g. Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi;

- h. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas dan menggambarkan alur kerja program);
- i. Reusability (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

Selain harus memperhatikan aspek-aspek di atas, langkah berikutnya metode pembelajaran daring yaitu pemanfaatan dimana dapat menggunakan komunikasi visual sebagai kinerja pembelajaran, dengan memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Komunikatif: visualisasi mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh peserta ajar;
- b. Kreatif: visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian;
- c. Sederhana: visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat;
- d. Unity: menggunakan bahasa visual yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif);
- e. Penggambaran objek dalam bentuk image (citra) yang representatif;
- f. Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih;
- g. Tipografi (font dan susunan huruf), untuk memvisualisasikan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya;
- h. Tata letak (lay-out): peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut;
- i. Unsur visual bergerak (animasi dan/atau movie), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan video untuk mengilustrasikan materi secara nyata;
- j. Navigasi (icon) yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya.

Metode dalam mendesain sistem pembelajaran adalah penilaian, yaitu proses penentuan ketepatan pembelajaran. Setiap bab materi menyajikan rangkuman/kesimpulan dan atau soal latihan untuk mengukur keberhasilan belajar peserta ajar dan sekaligus mengevaluasi ketepatan strategi pembelajaran. Penilaian ini mutlak dilakukan sebagai sistem manajemen mutu dan pengendalian proses belajar mengajar sehingga terjadi umpan balik dan perbaikan secara terus menerus (*continous improvement*).

D. PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu.

Pendekatan pembelajaran merupakan aktifitas pengajar dalam memilih kegiatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran tentu tidak kaku harus menggunakan pendekatan tertentu, tetapi sifatnya lugas dan terencana. Artinya memilih pendekatan disesuaikan dengan kebutuhan materi ajar yang dituangkan dalam perencanaan pembelajaran.

Pendekatan *e-learning* atau *electronic learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat komputer. Karena itu maka *e-learning* sering disebut juga '*online course*'. Soekartawi (dalam Dewi Salma P dan Eveline Siregar, 2004) mengemukakan bahwa dalam berbagai literatur, *e-learning* didefinisikan sebagai *a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online course* (Soekartawi, Haryono dan Libero, 2002). Merujuk literatur ini maka *e-learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran yang pelaksanaannya di dukung oleh jasa teknologi seperti telpon, audio, videotape, transmisi satelit, atau komputer.

Menurut Soekartawi (2004), dalam perkembangannya komputer dipakai sebagai alat bantu pembelajaran, karena itu dikenal dengan istilah *Computer Based Learning* (CBL) atau *Computer Assisted Learning* (CAL). Ketika pertama-tama komputer mulai diperkenalkan khususnya di pembelajaran, maka ia menjadi populer di kalangan peserta ajar didik. Bisa dimengerti karena berbagai variasi teknik mengajar bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu (1) *Technology-based learning*, dan (2) *Technology-based Web-learning*.

Soekartawi (2004) mencatat bahwa terdapat sejumlah manfaat dan kelebihan pendekatan *e-learning* ini yang dapat dirasakan oleh para pembelajar, namun sejumlah kelemahan juga ditemukan antara lain (1) kurangnya interaksi antara pengajar dengan peserta ajar atau bahkan antar peserta ajar itu sendiri, (2) adanya kecenderungan mengutamakan aspek bisnis dan mengabaikan aspek sosial, (3) proses pembelajaran lebih cenderung ke arah pelatihan, (4) peserta ajar yang tidak mempunyai motivasi yang tinggi cenderung gagal, (5) tidak semua tempat dan peserta ajar memiliki internet.

Ada beberapa pola pendekatan pemanfaatan pembelajaran daring yaitu:

- a. Pola pemanfaatan pada laboratorium komputer: Kelas atau tempat belajar yang memiliki fasilitas laboratorium komputer yang tersambung ke internet, dapat memanfaatkan situs di laboratorium. Situs ini dapat diakses secara bersama-sama dalam bentuk klasikal maupun individual dilaboratorium dengan bimbingan pengajar.
- b. Pola pemanfaatan di kelas: Apabila kelas atau tempat belajar belum memiliki laboratorium komputer tapi mempunyai sebuah proyektor LCD dan sebuah komputer yang tersambung ke internet, maka situs ini dapat dimanfaatkan dengan cara presentasi di depan kelas. Bahan belajar akan menjadi pengayaan proses pembelajaran tatap muka di kelas sesuai dengan topik yang dibahas pada saat itu.
- c. Pola penugasan: Untuk kelas atau tempat belajar yang belum memiliki sambungan internet, dapat memanfaatkan situs dengan pola penugasan. Peserta ajar dapat mengakses internet pada tempat-tempat jasa internet, misalnya warnet, di rumah, *community learning center* ataupun tempat lainnya
- d. Pola pemanfaatan individual: Selain pola-pola di atas, peserta ajar diberi kebebasan untuk memanfaatkan dan mengeksplor sendiri seluruh materi yang ada pada aplikasi belajar online lainnya, yang bisa dilakukan di rumah ataupun di warnet.

E. STRATEGI PEMBELAJARAN

Merujuk Buku Dick dan Carey (2000) menyebutkan bahwa terdapat 5 (lima) komponen strategi pembelajaran, yaitu: (a) kegiatan pembelajaran pendahuluan, (b) penyampaian informasi, (c) partisipasi peserta didik, (d) tes, dan (e) kegiatan lanjutan.

Untuk memahami komponen strategi pembelajaran secara luas dan mendalam. maka kita akan kembangkan dalam uraian berikut ini. Pertama, kegiatan pembelajaran pendahuluan; pada kegiatan awal pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik dan peserta didik dapat termotivasi dalam pembelajaran sehingga diharapkan tercapainya tujuan pembelajaran, maka ada beberapa hal atau langkah yang harus dilakukan oleh pendidik, diantaranya: memastikan kelas tertata rapi dan bersih, membacadoa dengan sungguh-sungguh kepada Tuhan yang maha esa, dan memberikan apersepsi dan motivasi kepada peserta didik dengan menyampaikan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut. Kedua, penyampaian materi sesuai dengan kurikulum/silabus yang terjadwal dengan penggunaan media maupun metode yang tepat. Ketiga, peran aktif partisipasi peserta, pengajar harus mampu mengelola dan menghidupkan kelas sehingga muncul suasana aktif partisipasif. Keempat, tes, dalam hal ini

sebagai evaluasi pembelajaran bagi siswa maupun pengajar untuk mendapatkan umpan balik positif terkait penyelenggaraan pembelajaran. Kelima, kegiatan lanjutan sebagai proses dinamis aktif untuk pembelajaran berikutnya.

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan dan pelatihan atau pelatihan tertentu. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pengajar dan peserta ajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Istilah strategi sering digunakan dalam banyak konteks dengan makna yang selalu sama. Dalam konteks pengajaran strategi bisa diartikan sebagai suatu pola umum tindakan pengajar-peserta ajar dalam manifestasi aktivitas pengajaran.

Teori pembelajaran kolaboratif online, atau *Online Collaboration Learning* (OCL), adalah bentuk pengajaran konstruktivis yang mengambil bentuk pembelajaran kelompok yang dipimpin instruktur secara online. Dalam OCL, peserta ajar didorong untuk bersama memecahkan masalah melalui wacana alih-alih mengingat jawaban yang benar. Pengajar memainkan peran penting sebagai fasilitator serta anggota komunitas pengetahuan yang diteliti. Menurut Harasim, ada tiga tahap konstruksi pengetahuan melalui wacana dalam kelompok:

- a. Pembuatan gagasan: fase *brainstorming*, di mana pikiran yang berbeda dikumpulkan.
- b. Pengorganisasian ide: fase di mana ide-ide dibandingkan, dianalisis dan dikategorikan melalui diskusi dan argumen.
- c. Intelektual konvergensi: fase di mana sintesis dan konsensus intelektual terjadi, termasuk setuju untuk tidak setuju, biasanya melalui penugasan, esai, atau karya bersama lainnya.

Hasil akhirnya adalah meskipun seorang pembelajar tidak pernah benar-benar selesai menghasilkan, mengatur, dan menyintesis ide, dan melanjutkan proses-proses tersebut pada tingkat yang semakin dalam. Harasim percaya bahwa pengajar sangat penting untuk konstruksi pengetahuan ini, tidak hanya melalui fasilitasi proses dan menyediakan sumber daya untuk kelompok, tetapi juga melalui memastikan bahwa konsep inti dan praktik domain subjek sepenuhnya terintegrasi. Pengajar di sini dipahami sebagai perwakilan komunitas pengetahuan atau domain subjek yang diteliti.

Seperti banyak model pengajaran online lainnya, OCL dioperasikan di lingkungan yang tidak sinkron dan bebas tempat. Peserta ajar biasanya bebas untuk terlibat dalam diskusi kelas pada waktu mereka sendiri (sampai titik tertentu) dan dapat login di mana saja mereka memiliki akses internet. Di mana model OCL mungkin berbeda dari model lain, bagaimanapun, adalah diskusi yang dilihat sebagai pusat pembelajaran, dan buku teks dan bahan lain sebagai

tambahan. Ini berbeda dari kursus online tradisional, di mana bacaan mungkin menjadi bahan utama, dan diskusi sekunder. Peserta ajar dalam kursus online tradisional mungkin menunjukkan kecenderungan untuk tidak berdiskusi, yang mereka lihat sebagai pekerjaan tambahan di luar dari apa yang akan mereka dinilai.

Dalam presentasi utama ke Asosiasi Pendidikan dan Pelatihan Jarak Jauh Brasil tahun 2006, Harasim mencatat bahwa pola penggunaan di ruang kelas virtual yang mempraktekkan OCL melihat peserta ajar mengirim sekitar 85% pesan, dibandingkan instruktur dalam pembelajaran tatap muka yang mengambil 80% ditambah waktu tayang. Distribusi komunikasi juga ditemukan lebih adil, dengan lebih sedikit penyimpangan daripada dalam pembelajaran tatap muka. Pergeseran lain adalah dalam peran peserta ajar dan pengajar tradisional. Di ruang kelas OCL, peran pengajar bergeser dari menjadi penyedia/penghibur menjadi lebih dari seorang fasilitator karena peserta ajar mengambil lebih banyak tanggung jawab untuk proses pembelajaran dan untuk menghasilkan wacana.

Istilah strategi pembelajaran secara daring yang sering digunakan dalam banyak konteks dengan makna yang selalu sama. Dalam konteks pengajaran strategi bisa diartikan sebagai suatu pola umum tindakan pengajar-peserta ajar dalam manifestasi aktivitas pengajaran.



Suasana Pembelajaran Tatap Muka Langsung
Sumber: Koleksi Pribadi

2. SITUASI KONDISI KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR



Pembelajaran yang selama ini berlangsung adalah pembelajaran tatap muka langsung atau klasikal dimana guru/pengajar/fasilitator bertemu dengan peserta/audiens dalam satu waktu. Secara singkatnya kita mengenal 3 macam tipe pembelajaran yakni : (1) *face to face learning* atau tatap muka, (2) *fully online system*, yaitu pembelajaran yang 100% menggunakan internet dan tergantung pada semacam *Computer Based Intruccion (CBI)* dan (3) mencampurkan antara *face to face* dengan *online system* yang kita sebut *Blended Learning*. “Blended” yang berarti pembelajaran yang mencampurkan tatap muka dengan *system online*, sehingga kata *Hybrid* bisa dipadankan dalam istilah *Blended*. Bahkan terdapat varian dari *hybrid* yakni *flipped learning*. *Flipped learning* adalah proses pembelajaran yang diarahkan untuk memberikan kesempatan, peluang, dan tantangan melakukan eksplorasi hal-hal baru. Pengalaman dari hal-hal baru tersebut kemudian direfleksikan dalam pertemuan secara langsung baik klasikal maupun tatap maya virtual.

Lebih jauh terkait pembelajaran jarak jauh sebenarnya sudah lama ada, mulai pertengahan abad ke-18. Pemanfaatan teknologi digunakan untuk pembelajaran jarak jauh yakni dengan korespondensi. Hal ini yang diadopsi pembelajaran jarak jauh universitas terbuka pada masa itu. Merujuk paparan Taylor (2000) Pemanfaatan teknologi menjadi dominannya sehingga pergeserannya menjadi 5 model yakni model (1) korespondensi, (2) multimedia, (3) tele- learning (4) model pembelajaran fleksibel dan (5) model pembelajaran fleksibel yang lebih cerdas (*The Intelligent Flexible Learning Model*). Model 4 dan 5 adalah menjadi pendekatan pembelajaran jarak jauh dalam jaringan dengan dukungan optimal dari internet dan teknologi informasi yang berbasis jaringan.

A. Tatap Muka Langsung

Belajar tatap muka di lembaga pendidikan dan pelatihan (diklat) bukan hanya tentang mencari ilmu pengetahuan tetapi juga mengasah kepekaan terhadap sesama, interaksi terhadap pengajaran orang yang ada di lembaga diklat tersebut.

Lingkungan lembaga diklat menjadi media pengembangan karakter/kepribadian peserta ajar agar mampu beradaptasi dan menghadapi berbagai situasi, mulai situasi yang menyenangkan dan nyaman hingga situasi-situasi sulit yang mungkin terasa berat dan tidak menyenangkan bagi peserta diklat.

Pandemi Covid-19 mengajarkan kita untuk mematuhi protokol kesehatan sebagai bagian dari *new normal*. Pembelajaran tatap muka tentunya belum bisa seperti semula saat sebelum

pandemi. Jaga jarak, penggunaan masker dan kebiasaan untuk mencuci tangan menjadi sebuah kebiasaan dan kebudayaan dalam pembelajaran tatap muka langsung. Belajar bagaimana bisa beraktivitas secara *new normal* atau adaptasi kebiasaan baru. Protokol kesehatan yang ketat menjadi andalan untuk bersama dalam menanggulangi pandemi. Kebiasaan menggunakan masker dan jumlah pembelajaran baik secara personal dan waktu yang berkurang demi kepatuhan protokol kesehatan. Menjadi tantangan adalah bagi para pengajar /guru/dosen yang jumlah siswanya padat sehingga pelaksanaan pembelajaran dalam 1 sesi pembelajaran dilaksanakan dua termin demi kepatuhan protokol kesehatan.

B. Situasi Daring

Pembelajaran dalam jaringan yang menurut model Taylor (2000) terdapat 5 model dan situasi pandemi saat ini sangat cocok dengan penggunaan model 4 dan 5. Model tersebut adalah pembelajaran fleksibel yang lebih cerdas (*The Intelligent Flexible Learning Model*). Penggunaan internet menjadi sebuah kebutuhan dalam pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran saat *synchronous* maupun *asynchronous virtual* maupun kolaboratif.

Kebijakan pembelajaran dalam jaringan masa pandemi selaras dengan kebijakan pembatasan skala besar di awal masa pandemi pada bulan Maret 2020. Dalam hal ini Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) poin ke 2 yaitu proses belajar dari rumah. Begitu juga dengan Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia. Persyaratan belajar secara daring yang dikeluarkan oleh pembina pendidikan dan pelatihan pada dasarnya adalah sama, seperti;

- a. Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta ajar, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
- b. Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan dan pelatihan kecakapan hidup antara lain mengenai pencegahan dan penanganan pandemi Covid-19;
- c. Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antar peserta ajar, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar dirumah;

- d. Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari pengajar, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara pengajar dan peserta ajar tetapi dilakukan dengan menggunakan jaringan internet. Pengajar harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta ajar berada di rumah. Solusinya, pengajar dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring.

Dunia pendidikan dan pelatihan salah satunya merasakan sekali perubahannya. Dilihat dari kejadian sekitar yang sedang terjadi, baik peserta ajar maupun peserta ajar yang tidak memiliki *handphone* dengan ketentuan atau syarat untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring ini merasa kebingungan, sehingga pihak lembaga pelatihan ikut mencari solusi untuk mengantisipasi hal tersebut. Beberapa peserta ajar yang tidak memiliki *handphone* melakukan pembelajaran secara berkelompok, sehingga mereka melakukan aktivitas pembelajaran bersama. Mulai belajar melalui *video call* yang dihubungkan dengan pengajar yang bersangkutan, diberi pertanyaan satu persatu, hingga melakukan presensi kehadiran melalui Voice Note yang tersedia di aplikasi WhatsApp. Materi-materinya pun diberikan dalam bentuk video yang berdurasi kurang dari 2 menit.

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat *personal computer* (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Pengajar dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, pengajar dapat memastikan peserta ajar mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan maupun berbeda serta di tempat yang berbeda.

Permasalahan yang terjadi bukan hanya terdapat pada sistem media pembelajaran, akan tetapi ketersediaan kuota yang membutuhkan biaya cukup tinggi harganya bagi peserta ajar dan pengajar guna memfasilitasi kebutuhan pembelajaran daring. Kuota yang dibeli untuk kebutuhan internet menjadi melonjak dan banyak diantara orangtua peserta ajar yang tidak siap untuk menambah anggaran dalam menyediakan jaringan internet.

Hal ini pun menjadi permasalahan yang sangat penting bagi peserta ajar, jam berapa mereka harus belajar dan bagaimana paket data (kuota) yang mereka miliki, sedangkan orangtua mereka yang berpenghasilan rendah atau dari kalangan menengah kebawah (kurang

mampu). Hingga akhirnya hal seperti ini dibebankan kepada orangtua peserta ajar yang ingin anaknya selaku peserta ajar tetap dapat mengikuti pembelajaran daring.

Pembelajaran daring tidak bisa lepas dari jaringan internet. Koneksi jaringan internet menjadi salah satu kendala yang dihadapi peserta ajar yang tempat tinggalnya sulit untuk mengakses internet, apalagi peserta ajar tersebut tempat tinggalnya di daerah pedesaan, terpencil dan tertinggal. Kalaupun ada yang menggunakan jaringan seluler terkadang jaringan yang tidak stabil, karena letak geografis yang masih jauh dari jangkauan sinyal seluler. Hal ini juga menjadi permasalahan yang banyak terjadi pada peserta ajar yang mengikuti pembelajaran daring sehingga kurang optimal pelaksanaannya.

Ramai diberbagai media sosial yang menceritakan pengalaman peserta ajar baik positif maupun negatif. Seperti misalnya ternyata ada yang sering marah-marah karena sulit mendapat sinyal sehingga mereka tidak tahan dan menginginkan mereka belajar kembali di lembaga pelatihan secara tatap muka.

Kejadian ini memberikan kesadaran kepada semua pihak bahwa mendidik dan atau melatih peserta ajar itu ternyata tidak mudah, diperlukan ilmu dan kesabaran yang sangat besar. Sehingga dengan kejadian ini semua pihak harus menyadari dan mengetahui bagaimana cara membimbing peserta ajar mereka dalam proses pembelajaran. Setelah mendapat pengalaman ini diharapkan para semua pihak mau belajar bagaimana cara mendidik dan melatih mereka belajar di rumah.

Perlu disadari bahwa ketidaksiapan pengajar dan peserta ajar terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring amat mendadak, tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan peserta ajar aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19.

Kegagalan pembelajaran daring memang nampak terlihat di hadapan kita, tidak satu atau dua lembaga diklat saja melainkan menyeluruh di beberapa daerah di Indonesia. Komponen-komponen yang sangat penting dari proses pembelajaran daring perlu ditingkatkan dan diperbaiki. Pertama dan terpenting adalah jaringan internet yang stabil, kemudian gawai atau komputer yang mumpuni, aplikasi dengan platform yang mudah digunakan (*user friendly*), dan sosialisasi daring yang bersifat efisien, efektif, kontinu, dan integratif kepada seluruh pemangku kepentingan (*stakeholder*) dalam pendidikan dan pelatihan.

Solusi atas permasalahan ini adalah pemerintah harus memberikan kebijakan dengan membuka gratis layanan aplikasi daring bekerjasama dengan provider internet dan aplikasi untuk membantu proses pembelajaran daring ini. Adanya paket belajar bagi siswa melalui kuota belajar sebagai bagian pelayanan pembelajaran daring. Pemerintah juga harus mempersiapkan kurikulum dan silabus pembelajaran berbasis daring. Bagi lembaga diklat perlu untuk melakukan bimbingan teknik (bimtek) secara online proses pelaksanaan daring dan melakukan sosialisasi kepada semua pihak dan peserta ajar melalui media cetak dan media sosial tentang tata cara pelaksanaan pembelajaran daring, kaitannya dengan peran dan tugasnya.

Hikmah bagi pendidikan dan pelatihan, bahwa keberadaan pengajar dalam hal suasana pembelajaran langsung lebih dirasakan bermakna meskipun sudah diwakili pembelajaran jarak jauh dengan *virtual conference* melalui aplikasi Zoom Meeting atau Google Meet. Keberadaan pengajar yang professional sangat dibutuhkan dalam setiap kondisi. Saat pembelajaran jarak jauh peran dan dukungan orang tua menjadi sangat berarti untuk pendampingan dalam pembelajaran, Beragamnya Pendidikan, waktu, dan dukungan orangtua juga berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Menjadi tantangan dan peluang bagi para pengajar/guru/dosen untuk segea beradaptasi dalam pemanfaatan teknologi yang menjadi bagian dari pembelajaran daring. Kegagapan teknologi harus di minimalisir untuk dapat menunjang proses pembelajaran. Menguasai secara mendalam sebuah platform pembelajaran interaktif akan sangat menunjang proses pembelajaran dibandingkan sedikit menguasai atau bahkan tidak menguasai sama sekali. Hal yang paling sederhana dapat dilakukan oleh pengajar bisa dengan memanfaatkan WhatsApp Group, Telegram dan Google Classroom. Aplikasi WhatsApp, Telegram dan Google Classroom cocok digunakan bagi pelajar daring pemula, karena pengoperasiannya sangat simpel dan mudah diakses peserta ajar. Sedangkan bagi pengajar daring yang mempunyai semangat yang lebih, bisa meningkatkan kemampuannya dengan menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran daring. Pilihan bijak ada di penagjar yang profesional dengan mempertimbangkan sasaran/siswa/pelajar dengan segala kondisi yang ada disekitarnya.

Berikutnya yang perlu dipersiapkan seorang pengajar kompeten adalah kemampuan pengajar dalam berinovasi. Kemampuan inovasi untuk merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang pengajar untuk dapat memotivasi peserta ajarnya tetap semangat dalam belajar secara daring (*online*) dan tidak menjadi beban psikis. Adanya kedisiplinan semua

pihak sangat dibutuhkan untuk keberhasilan pembelajaran daring. Oleh karena itu, pihak lembaga pendidikan dan pelatihan harus mampu menyusun jadwal yang sistematis, terstruktur dan simpel untuk memudahkan komunikasi antara peserta/siswa dan pengajar/guru/dosen/widyaiswara. Terlebih bagi peserta/siswa yang masih membutuhkan pendampingan orangtua.

C. Media Belajar Daring

Pelaksanaan pembelajaran membutuhkan media untuk mencapai tujuan media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam komunikasi. Media sebaiknya dapat dipahami pihak yang terlibat dalam pesan tersebut. Makna media sebagai pengantar/interpretasi sehingga segala bentuk dapat menjadi media. Dalam hal ini, maka teks, grafik, audio, video, dan komputasi dapat dikategorikan sebagai media karena dapat menjadi pengantar 'ide' dan 'gambar' yang memiliki arti. Media menurut Bates juga dapat dilihat dalam arti lebih luas, yaitu sebagai cara merepresentasikan, mengorganisasikan dan mengkomunikasikan ilmu pengetahuan. Namun demikian sangat jelas bahwa media tergantung kepada teknologi.

Media dapat berbentuk orang/guru, alat-alat elektronik, media cetak, dsb. Berikut yang perlu diperhatikan saat memilih media:

- a) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran
- b) Dukungan terhadap isi pelajaran
- c) Kemudahan memperoleh media
- d) Keterampilan guru dalam menggunakannya
- e) Ketersediaan waktu menggunakannya
- f) Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Adapun menurut Bates (1995) pemilihan jenis media harus memperhatikan unsur-unsur ACTIONS, yaitu Access, Cost, Teaching, Interactivity & Friendliness, Organizational Issues, Novelty, dan Speed.

1. *Access* atau aksesibilitas yaitu kemudahna mendapatkan dan menggunakan media tersebut bagi pembelajar dan pengajar.

2. *Costs* adalah biaya yang digunakan untuk mengembangkan maupun penggunaan dalam proses pembelajaran, secara institusi dan terjangkau.
3. *Teaching* adalah kemampuan media tersebut untuk memfasilitasi komunikasi dua arah.
4. *Interactivity & Friendliness*, yaitu kemudahan bagi pembelajar untuk menggunakan media yang bersangkutan. Kemudahan ini juga berkonotasi pada kontrol yang dimiliki oleh pembelajar dalam mempelajari materi ajar.
5. *Organizational Issues* mengacu pada tuntutan media tersebut terhadap perubahan organisasi yang harus dilakukan.
6. Kemutakhiran (*Novelty*) dan *Sustainability* dari media tersebut. Hal yang harus diperhatikan di sini adalah seberapa lama teknologi media tersebut akan bertahan, dan bagaimana pemeliharaannya?
7. *Speed* merujuk pada kemampuan media tersebut dalam memfasilitasi perubahan substansi materi ajar yang akan dikomunikasikan.

Kondisi saat ini menuntut pengajar untuk lebih kreatif dalam proses belajar mengajar, tidak hanya menyampaikan materi yang sudah ada pada kurikulum saja, tetapi pengajar juga harus memberikan edukasi mengenai virus Covid-19 tanpa menimbulkan ketakutan pada peserta ajarnya. Tidak hanya itu, penyampaian materi yang tidak membosankan dan menarik juga perlu dilakukan, karena situasi dan kondisi belajar di rumah menggunakan media belajar daring tentu berbeda dengan media belajar di ruang kelas.

Media yang satu ini sepertinya menjadi media yang paling populer saat ini yakni dengan aplikasi konferensi video seperti zoom meeting dimana pengajar dan peserta didik/peserta ajar dan sesama peserta ajar dapat melakukan konferensi video. Selain untuk menyampaikan materi biasanya pemutaran video melalui aplikasi zoom juga dilakukan untuk mengurangi rasa jenuh dan menciptakan suasana kelas di rumah.

Dalam media belajar daring ini memanfaatkan teknologi daring, semuanya bisa diperoleh dengan mudah. Kedua hal tersebut memiliki beberapa perbedaan diantaranya:

1. Mengetahui lokasi

Jika di lembaga diklat, kita harus mengetahui bangunan mana saja untuk menghadiri kelas pembelajaran atau tutorial, laboratorium komputer dan perpustakaan dan fasilitas penting lainnya, sedangkan pada pembelajaran daring, kita harus mengetahui di bagian mana kita bisa mengakses internet, mendapatkan materi pelajaran, berhubungan dengan

pengajar dan rekan-rekan peserta latih, serta mengakses fasilitas secara *online* (misalnya perpustakaan *online*).

2. Fleksibilitas

Belajar secara tatap muka langsung, tempat pembelajarannya berada di ruang kelas lembaga diklat. Dengan kondisi kelas yang monoton itu-itu saja, membuat kita cepat merasa bosan di kelas. Sedangkan belajar secara daring, pembelajarannya bisa dilakukan dimana saja sesuai yang kita inginkan. Peserta ajar juga tak perlu repot-repot datang ke lembaga diklat setiap saat untuk belajar. Metode ini memungkinkan peserta ajar untuk memperoleh pelajaran kapan dan dimana pun ia inginkan. Dengan belajar daring kita bisa mengatur waktu dengan baik dan kita tetap bisa belajar tanpa harus meninggalkan aktifitas ataupun kebiasaan kita.

3. Biaya

Biaya belajar daring bisa 40% lebih murah jika dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka langsung. Biaya belajar bisa lebih rendah karena fasilitas yang dinikmati tentu saja lebih terbatas jika dibandingkan dengan belajar di lembaga diklat. Selain menghemat biaya belajar, juga bisa menghemat biaya hidup atau akomodasi yang biasanya disiapkan oleh penyelenggara diklat jika kita belajar secara luring (luar jaringan). Pada pembelajaran daring hanya perlu menyiapkan komputer dan koneksi internet atau kuota yang banyak sesuai kebutuhan.

4. Kemandirian dalam belajar

Pada kegiatan belajar secara tatap muka langsung, peserta ajar menghadiri kelas belajar dimana pengajar menyampaikan materi pelajaran, kemudian menghadiri kelas tutorial, dimana pengajar atau tutor dapat berinteraksi lebih dekat melakukan tanya jawab, diskusi atau debat kelompok. Sedangkan pada pembelajaran daring, peserta ajar harus membaca *textbook* atau modul terlebih dahulu sebelum mengikuti kelas daring. Peserta ajar juga harus membuat jadwal sendiri, dan bisa memotivasi diri sendiri agar bisa menyelesaikan pembelajaran sesuai waktu yang dijadwalkan.

5. Penilaian

Seperti halnya belajar secara tatap muka langsung, belajar daring juga perlu mengerjakan tugas dan ujian. Peserta ajar akan dinilai tugasnya. Jika kelas reguler menilai kehadiran dan partisipasi dalam kelas, sedangkan pada kelas daring juga dapat menilai partisipasi peserta ajar dalam forum diskusi online.

6. Interaksi Sosial

Belajar secara tatap muka, menuntut kita untuk datang langsung ke lembaga diklat bertatap muka langsung dengan pengajar untuk mendapatkan ilmu. Dengan cara seperti ini, kita bisa menggali lebih banyak ilmu, dan bertanya serta berdiskusi secara langsung ketika ada sebuah topik yang belum di mengerti. Asyiknya belajar dengan metode tatap muka adalah kita bisa bertemu dengan banyak teman, kita bisa melakukan banyak hal bersama teman seperti *hang out*, belajar ndepen dan masih banyak lagi. Sedangkan belajar daring kita tidak harus datang ke lembaga diklat untuk menggali ilmu dan berdiskusi dengan pengajar serta teman-teman lainnya. Diskusi bisa dilakukan melalui media *chatting online* atau *messenger* yang tersedia pada aplikasi atau platform yang tersedia Jadi kita tetap bisa berinteraksi dengan teman-teman tapi interaksi sosialnya tidak seintens belajar *offline*.

7. Waktu Belajar

Belajar secara tatap muka langsung, waktu belajarnya sudah terjadwal sesuai dengan peraturan dan kebijakan lembaga diklat. Sedangkan belajar secara daring, kita bisa mengatur sendiri waktu belajar sesuai dengan ketersediaan waktu yang dimiliki tanpa harus terikat dengan jadwal belajar seperti metode reguler. Dengan metode daring , kita sebagai peserta ajar dituntut untuk lebih mandiri. Karena disini kita sendiri yang memutuskan kapan harus memulai belajar.

8. Bahan Pembelajaran

Biasanya dalam belajar secara tatap muka langsung, sebagian besar materi belajar disajikan secara lisan oleh pengajar. Materi yang diajarkan disini bersumber dari buku teks dengan bantuan media visual presentasi seperti powerpoint. Sedangkan belajar secara daring, penyampaian materi disajikan secara berbeda. Materi belajar biasanya disajikan dalam bentuk teks yang dipadukan dengan gambar, audio, dan video yang menunjang proses belajar secara mandiri. Materi belajar dalam belajar daring ini semuanya terangkum dan tersaji dalam satu kesatuan pada suatu forum atau aplikasi. Bagi orang yang memiliki berbagai kesibukan seperti pekerjaan, belajar daring pasti menjadi salah satu pilihan utama

D. **Pedagogi, Andragogi, dan Heutagogi**

Pengajar yang kompeten mengenal medan pembelajaran, dalam hal ini tahu sasaran untuk disampaikannya materi pembelajaran sesuai tujuan yang tercantum dalam silabus dan kurikulum. Untuk pembelajaran terhadap istilah Pedagogi, Andragogi, dan Heutagogi, pemahaman berikut ini akan membantu bagi pengajar untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan optimal.

- **Pedagogi adalah sebuah seni, gaya atau ilmu dan strategi mengajar.** Kata pedagogi sendiri berasal dari kata dalam Bahasa Yunani “*paidagogeos*” yang kurang lebih berarti “mengarahkan anak (*child-leading*)”. Oleh karena itu, pedagogi dikonotasikan sebagai strategi pengajaran anak atau siswa yang belum masuk dalam kategori ‘dewasa’. Di Indonesia dan di banyak negara, pedagogi dikonotasikan dengan strategi pembelajaran pada jenjang pendidikan tingkat rendah hingga tingkat SLTA. Ciri-ciri singkat pedagogi:
 - Peserta didik disebut siswa
 - Gaya belajar dependen
 - Proses pembelajaran pedagogi berpusat pada pengajar,
 - Pembelajaran dominan dalam satu arah. Hal ini diasumsikan siswa belum berpengalaman.
 - Metode ceramah tanya jawab lebih dominan.
 - Belajar berpusat pada isi atau pengetahuan teoritis.
 - Pedagogi memberikan peran besar bagi pengajar/guru sebagai sumber utama untuk memberikan contoh-contoh dan ide-ide terkait pembelajaran
- **Andragogi adalah teori belajar yang dikembangkan untuk kebutuhan khusus orang dewasa.** Berbeda dengan pedagogi, atau belajar di masa kanak-kanak, orang dewasa yang mandiri dan mengharapkan untuk mengambil tanggung jawab atas keputusannya sendiri. Program pembelajaran orang dewasa harus mengakomodasi aspek fundamental, yang berbeda dengan pembelajaran bagi anak-anak. Merujuk pendapat Malcolms S. Knowles (1970) tentang andragogi yakni berikut :
 - Pembelajar disebut peserta didik atau warga belajar
 - Gaya belajar independen
 - Tujuan fleksibel
 - Diasumsikan bahwa peserta didik memiliki pengalaman untuk berkontribusi
 - Menggunakan metode pelatihan aktif
 - Pembelajar mempengaruhi waktu dan kecepatan
 - Keterlibatan atau kontribusi peserta sangat penting

- Belajar terpusat pada masalah kehidupan nyata
 - Peserta dianggap sebagai sumber daya utama untuk ide-ide dan contoh.
 - Adanya motivasi dan pengalaman belajar dari masing-masing peserta dalam proses pembelajaran.
- **Heutagogi kombinasi dari kata Yunani *hautoV* yang berarti diri dan *agw* yang berarti memimpin.** Pencetus teori ini adalah Stewart Hase dan Chris Kenyon. Dasar dari Heutagogi adalah pelajar sebagai pusat dari pembelajarannya. Pendekatannya belajar secara mandiri dan reflektif, kesempatan belajar universal, proses non-linear, dan arah sejati diri pelajar.

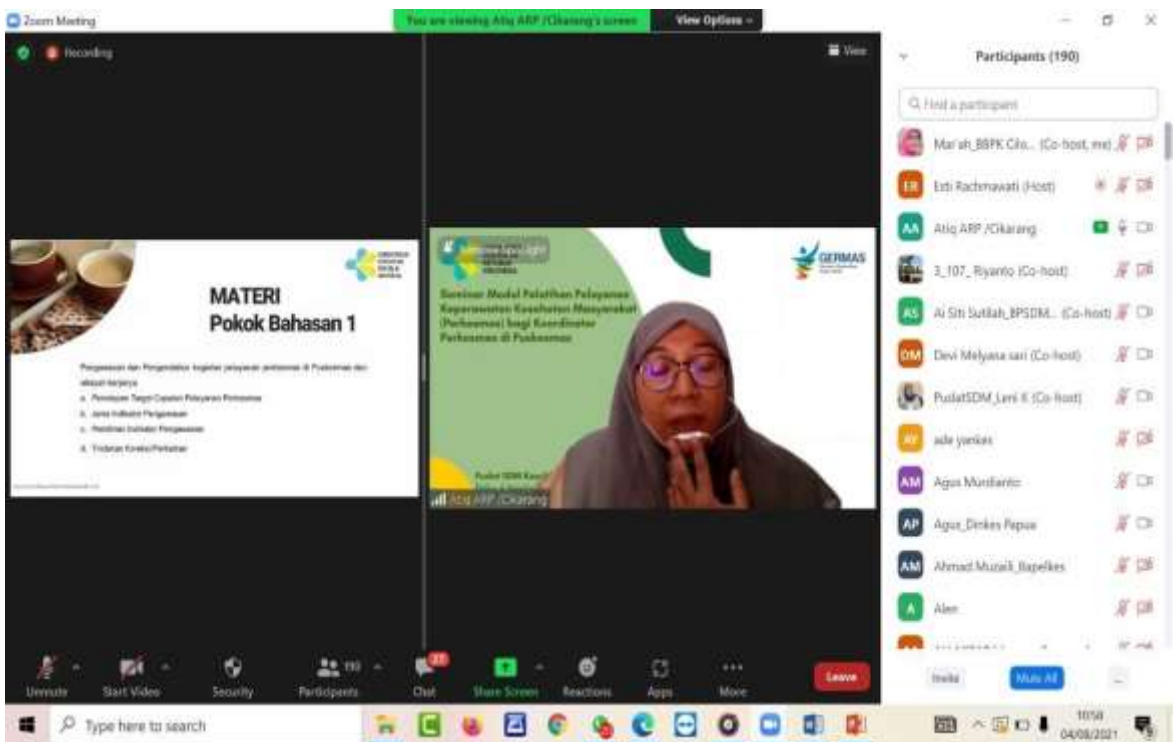
Berikut ciri yang dapat diperhatikan dalam heutagogi :

1. Mengetahui bagaimana belajar harus merupakan keterampilan utama bagi pembelajar (*learner*).
2. Harus menciptakan dunia belajar yang menyenangkan.
3. Menghindari dominasi guru/dosen yang menciptakan pembelajaran yang berfokus pada guru/dosen itu.
4. Guru/dosen berfokus pada proses pembelajaran bukan sekedar berfokus pada materi pembelajaran berdasarkan kurikulum.
5. Pembelajar (siswa/mahasiswa) memilih topik-topik berdasarkan pilihan sendiri serta bertanggung jawab sendiri untuk menguasai topik-topik pembelajaran itu.
6. Pembelajar (siswa/mahasiswa) mempelajari hal-hal melampaui disiplinnya.
7. Pembelajaran ditentukan oleh diri sendiri.

Jika andragogi berfokus pada cara terbaik bagi orang dewasa untuk belajar, heutagogi juga mensyaratkan bahwa inisiatif pendidikan termasuk peningkatan keterampilan, sebenarnya yang belajar itu adalah masyarakat sendiri, mereka belajar cara belajar dan juga belajar mata pelajaran yang diberikan itu sendiri. Pada andragogi fokus pendidikan bersifat terstruktur, sedangkan dalam heutagogi semua konteks pembelajaran dianggap mengkombinasikan dimensi formal dan informal. Sebagai konsep baru dalam belajar, **heutagogi** menawarkan tentang bagaimana orang belajar, menjadi kreatif, memiliki efektivitas diri tingkat tinggi, dapat menerapkan kompetensi dalam situasi kehidupan, dan dapat bekerja secara baik dengan orang lain.

	<u>Pedagogy: Teacher-Led Learning</u>	<u>Andragogy: Self-Directed Learning</u>	<u>Heutagogy: Self-Determined Learning</u>
Dependence	<ul style="list-style-type: none"> The learner is dependent. The teacher determines what, how, where and when anything is learned 	<ul style="list-style-type: none"> Learners are independent. They strive for autonomy in learning, to arrive at a destination determined by others. They are 'problem solvers' 	<ul style="list-style-type: none"> Learners are 'problem-finders'. They know their destination and become interdependent on those who can help them determine the route
Reasons for Learning	<ul style="list-style-type: none"> Learners place their trust in the teacher and the efficacy of linear, sequential learning. Learners take little or no responsibility for their learning 	<ul style="list-style-type: none"> Learners seek guidance/mentorship, but aspire to increasing responsibility for the direction of their learning 	<ul style="list-style-type: none"> Learning is not necessarily sequential or linear. Learners accept full responsibility for their learning, welcoming challenge and serendipity
Focus of Learning	<ul style="list-style-type: none"> Learning is subject-centred and focussed on prescribed curricula 	<ul style="list-style-type: none"> Learning is goal-driven, focussing on tasks which allow for cross-disciplinary thinking and autonomy 	<ul style="list-style-type: none"> Learners are enquiry driven – they take a long-term view of their learning, seeking further complexity and uncertainty
Motivation for Learning	<ul style="list-style-type: none"> Motivation derives from external/extrinsic sources, e.g. parents, teachers, sense of competition etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Motivation is intrinsic – learners enjoy the boost to self-esteem that comes from successfully completing challenges 	<ul style="list-style-type: none"> Motivation lies in experiencing 'flow' and knowing how to learn. Learners seek out unfamiliar situations and the gaining of 'adaptive competencies'
Role of teacher	<ul style="list-style-type: none"> Pedagogue – designs the learning process, suggests and provides materials deemed effective at achieving desired outcomes 	<ul style="list-style-type: none"> Facilitator – sets tasks but encourages diverse routes to solutions. Pursues meta-cognition in learners 	<ul style="list-style-type: none"> Coach – brings together opportunity, context, external relevance and extended complexity. Fosters a culture of collaboration and curiosity

Sumber gambar [Pedagogi, Andragogi dan Heutagogi – Cerita & Catatanku \(wordpress.com\)](https://www.ceritaandcatatanku.wordpress.com)



Suasana pembelajaran tatap muka murni dan tatap muka maya



Suasana Praktek Pembelajaran Langsung dan Dalam Jaringan

3. Pengaruh Pandemi dalam Kegiatan Belajar Mengajar



A. Pengaruh Mengajar

Kebijakan pemerintah mengenai pembelajaran daring sejak pandemi Covid-19 ini mengharuskan pengajar untuk melakukan pengajaran secara daring dari rumah. Pengajar yang biasanya melakukan pembelajaran secara konvensional harus dilakukan dengan jarak jauh yang membuat pengajar kelimpungan dalam membuat metode pembelajaran agar tetap berjalan secara efektif dan efisien. Posisinya bagi pengajar dalam situasi pandemi Covid-19, pengajar akan aman dengan tetap berada dalam rumah. Namun, merubah kebiasaan sangatlah sulit, kebiasaan yang sudah mengakar akan menyulitkan pengajar untuk beradaptasi dengan lingkungan dan situasi baru.

Pembelajaran dari yang berlangsung massif saat Pandemi Covid-19 mengharuskan peserta ajar/siswa untuk belajar jarak jauh dan belajar dirumah dengan bimbingan dari orang tua. Karena pandemi ini, peserta pembelajar kurang dalam mempersiapkan diri. Seperti kurangnya motivasi, kesulitan pemanfaatan media gawai yang menjadi saran pembelajaran. Pembagian materi dari sekolah berupa video maupun materi tulisan menjadikan peserta/siswa mengalami kekegatan budaya. Keberadaan harus tinggal dan belajar dirumah mengurangi interaksi sosial secara langsung membuat siswa, guru dan semuanya merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran daring.

Fasilitas yang kurang memadai, menjadi salah satu penyebab peserta ajar kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran daring. Peserta ajar harus dihadapkan dengan sistem *online* yang pembelajarannya berupa teori. Yang biasanya peserta ajar melakukan praktik untuk mata pelajaran yang membutuhkan praktik tapi karena pandemi Covid-19 ini, membuat penyampaian materi tersebut hanya berupa teori tanpa praktik. Hal ini menyebabkan peserta ajar lambat dalam menyerap pembelajaran, apalagi jika dilihat dari daya serap peserta ajar yang berbeda. Ada beberapa peserta ajar yang cepat menangkap pembelajaran namun ada juga beberapa yang lambat menyerap pembelajaran sehingga peserta ajar ini akan tertinggal dalam pembelajaran tersebut.

Adanya pandemi Covid-19 ini membuat pelajar/siswa mau tidak mau, suka tidak suka harus berhadapan dengan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Sekolah harus menyiapkan alat dan bahan untuk menyiapkan bahan ajar dalam pembelajaran jarak jauh. Untuk menjadi pembelajar *online* yang efektif seorang memerlukan cara tertentu yaitu peserta ajar harus dihadapkan pada berbagai pengalaman belajar. Sejalan dengan Drago menyatakan

bahwa peserta ajar yang mengikuti pembelajaran secara *online*, mempunyai gaya belajar dari segi baca tulis dan visualnya kuat

Dampak bagi pengajar mahir dalam menggunakan teknologi dan juga harus mampu melaksanakan pembelajaran dengan metode daring, kompetensi pengajar dalam penggunaan teknologi sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan hasil terhadap peserta ajar. Oleh karena itu perlu untuk mengikuti pelatihan sebelumnya sehingga pengajar memiliki persiapan dalam melakukan pembelajaran daring. Dampak lain bagi pengajar yaitu sebelumnya pengajar melakukan pembelajaran dengan cara berinteraksi langsung dengan peserta ajar sehingga terbiasa dengan situasi tersebut, kemudian dihadapkan dengan situasi pembelajaran di rumah membuat pengajar merasa jenuh. Yang biasanya pengajar bertemu dan bersosialisasi dengan pengajar lainnya, sekarang pengajar harus mengajar di rumah. Hal ini membuat pengajar bosan dan membuat pengajar akan asing dengan dunia luar jika terlalu lama mengajar dari rumah. Maka dari itu, pihak sekolah harus memperhatikan hal tersebut, sekolah dapat memberikan motivasi kepada pengajar.

Kuota internet sangat dibutuhkan pengajar dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan pengeluaran pengajar juga meningkat. Hal ini terjadi karena pembelajaran tidak akan berjalan tanpa adanya akses internet dalam hal ini kuota internet. Pembelajaran daring yang dilakukan selama satu semester membutuhkan kuota internet yang besar, kemudian pengajar juga harus menjalin hubungan baik dengan para orang tua dan kepala sekolah. Komunikasi harus tetap berjalan untuk memantau perkembangan peserta ajar.

Kendala yang dihadapi orang tua yaitu penambahan biaya kuota internet untuk anaknya. Pembelajaran yang dilakukan beberapa bulan membutuhkan kuota besar sehingga pengeluaran orang tua juga akan meningkat. Selain pengeluaran biaya untuk kuota internet, orang tua juga harus meluangkan waktu ekstra bagi anaknya. Orang tua harus membimbing anaknya ketika pembelajaran daring berlangsung dan harus mampu membagi waktu dengan kegiatan rutin sehari-hari. Pembelajaran daring juga memaksa pengajar untuk menguasai teknologi. Orang tua harus mampu menggunakan teknologi untuk membantu anaknya dalam pembelajaran. Namun kadangkala orang tua kurang paham dalam penggunaan teknologi internet sehingga pembelajaran anak terhambat dan kurang didampingi oleh orang tua.

Kendala selanjutnya yaitu metode, gaya dan strategi pengajar dalam pembelajaran harus berubah dan disesuaikan dengan pembelajaran secara online. Metode yang digunakan harus dapat memaksimal sehingga dapat diserap peserta ajar. Salah satu aspek penting dalam metode

pembelajaran terutama pembelajaran secara daring yaitu komunikasi. Pengajar yang biasanya melakukan komunikasi secara langsung dengan peserta ajar harus mampu melakukan komunikasi secara daring. Pengajar harus memperhatikan komunikasi sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Pengajar harus mampu merubah gaya komunikasi pada masa pandemi Covid-19, yang biasanya pengajar berkomunikasi satu arah dan biasanya terjadi diskusi dengan peserta ajar. Maka dari itu pengajar harus sigap dan mampu membangun semangat peserta ajar melalui komunikasi yang baik. Kendala yang paling mendasar dan selalu di bahas di awal pembahasan ini yaitu kemampuan pengajar dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Tidak semua pengajar ahli dan paham dengan teknologi. Kompetensi pengajar dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran harus memadai. Pengajar harus mahir dalam penggunaan teknologi karena berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran. Pengajar harus mampu merancang metode yang sesuai dan tepat dalam proses pembelajaran daring. Komunikasi juga menjadi aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran daring.

Pengalaman pembelajaran daring berdampak bagi guru di sekolah, dosen di perguruan dan fasilitator/trainer/widyaiswara Pada saat awalnya pembelajaran adalah menggunakan *video conference* dengan metode ceramah tanya jawab. Seiring dengan waktu penmahan yang mendalam tentang pembelajaran jarak jauh, kesiapan infrastruktur dalam hal ini Learning management system, dan kebiasaan dari semua komponen yang terlaibat dalam pembelajaran orang dewasa. Pilihan metode lebih bervariasi. Metode bermain peran secara *video conference* simulasi curah pendapat dengan plat form kuis interaktif *online* dan penugasan praktik mandiri yang nanti disajikan saat pertemuan *video conference* meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran.

B. Pengaruh Belajar

Pada saat ini pandemi Covid-19 memberikan dampak yang begitu besar terhadap beberapa bidang salah satunya dibidang pendidikan. Proses pembelajaran yang dulunya dari pembelajaran tatap muka bertransformasi menjadi pembelajaran jarak jauh pembelajaran ini tidak menjadi bagian dari banyak institusi pendidikan di Indonesia.

Perubahan ini menjadi berat terutama untuk sekolah tingkat dasar seperti SD/MI, dimana peserta ajar kelas dasar membutuhkan arahan lebih banyak dalam belajar. Terhitung sejak Maret 2020, metode daring atau pembelajaran jarak jauh telah berjalan lebih dari satu tahun.

Dalam proses pembelajaran daring ini memiliki beberapa dampak yang dapat dirasakan peserta ajar, pengajar, maupun orang tua di SD/ MI. Dampak yang terjadi selama ini ada yang bersifat positif dan ada yang bersifat negatif.

Dampak Positif :

- 1) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makariem, mengungkapkan bahwa empati orang tua terhadap pengajar menjadi meningkat, dengan adanya pembelajaran daring ini menyadarkan masing-masing pihak bahwa pendidikan perlu kerjasama yang kompak untuk kemajuan bersama.
- 2) Tuntutan untuk menjadi melek teknologi di era digital ini sedikit terwujud dengan adanya sekolah daring, mereka tidak akan menyangka akan terbiasa belajar daring menggunakan beberapa aplikasi, seperti *Google Meet*, *Google Classroom*, *Google Form*, *group WhatsApp* bahkan *Zoom Meeting*.
- 3) Menjadi hal yang baru bagi peserta ajar SD/MI, pengajar, dan para orangtua untuk kreatif dalam menggunakan teknologi dan media agar materi tersampaikan secara utuh. Kedekatan peserta ajar dengan orangtua juga jadi lebih erat.

Dampak Negatif :

- 1) Materi pembelajaran atau kompetensi yang dicapai lebih sedikit dari pembelajaran tatap muka.
- 2) Interaksi secara langsung antara peserta ajar dengan temannya dan antara peserta ajar dengan pengajar hanya sebatas daring.
- 3) Penggunaan aplikasi daring ini membuat boros dari segi biaya untuk membeli kuota internet. Disamping itu tidak semua orang tua terdidik untuk terbiasa mendampingi anaknya belajar dirumah.

Dari beberapa dampak positif dan negatif tersebut, dapat kita ambil kesimpulan bahwa memang pembelajaran tatap muka lebih baik daripada pembelajaran daring atau jarak jauh. Pengajar dapat secara langsung menyampaikan materi pembelajaran dan juga dapat membentuk akhlak atau karakter peserta ajar melalui pembiasaan.

Dari segi kompetensi ketrampilan juga pengajar dapat secara langsung mengajarkan kepada peserta ajar tanpa terkendala komunikasi. Peran pengajar disini terlihat memang tidak dapat digantikan dengan media apapun. Namun jika ada suatu keadaan yang darurat seperti yang terjadi saat ini maka kita harus siap menyesuaikan diri.

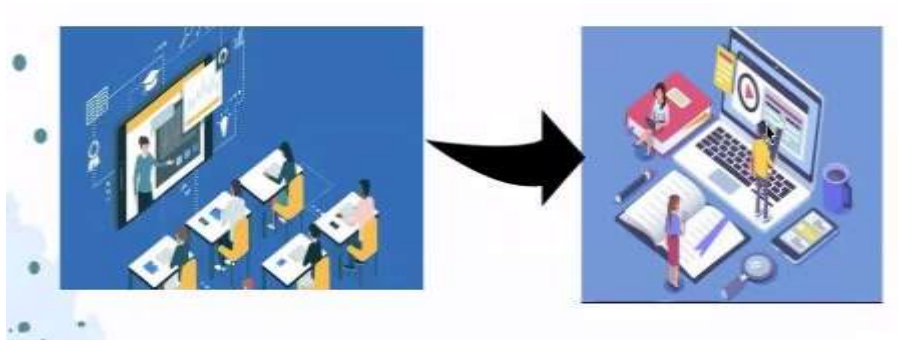
Kemudian untuk semua pihak kita bisa belajar bahwa penguasaan teknologi ini sangat penting pada masa pandemi saat ini, khususnya dari segi pendidikan agar siap menghadapi era revolusi industri yang berlangsung ditengah pandemi.

C. Pengaruh Psikis

Melalui pembelajaran daring, peserta ajar tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pengajar saja tetapi harus aktif memperhatikan, melakukan, dan mendemonstrasikan. Bahan ajar dapat dibuat dalam berbagai bentuk sehingga lebih menarik dan lebih dinamis yang mampu memotivasi peserta ajar untuk lebih memahami dalam proses belajar. Pengajar serta murid melaksanakan proses belajar mengajar dari rumah secara daring. Proses belajar mengajar harus beradaptasi dengan mengandalkan teknologi internet dan menyesuaikan dengan kebutuhan pendidikan para peserta ajar. Selain mengandalkan peran seorang pengajar, peran orang tua dirumah juga sangat dibutuhkan para peserta ajar dalam melaksanakan kegiatan belajar dirumah. Hal ini bertujuan supaya peserta ajar mempunyai manajemen diri sendiri, agar mampu mengajarkan dirinya untuk membuat pemantapan secara internal pada dirinya.

Pengaruh pembelajaran daring sangat mengganggu psikologis para peserta ajar. Daring digunakan pada saat pandemi memang sangat efektif karena platform apalagi yang paling sesuai digunakan saat ini selain pembelajaran daring. Namun untuk pembelajaran daring seperti ini terkadang jadwal yang sudah diatur dari sekolah maupun universitas diubah begitu saja dengan jam saling bertabrakan dengan pelajaran lainnya. Contohnya seperti pelajaran A menggunakan platform aplikasi zoom dan diwaktu yang sama pula pelajaran B menggunakan platform yang sama. Tak hanya zoom, ada google meet yang mempunyai fungsi yang sama.

Hal tersebut sangat mengganggu fokus dalam pembelajaran. Terkadang jadwal belajar lebih cepat dari waktu yang telah dibuat. Peserta ajar dituntut untuk dapat memantau informasi dari *handphone*. Dan masih banyak hambatan yang lainnya dalam pembelajaran daring seperti ini. Dampak psikologis peserta ajar akibat *social distancing* diantaranya menurunnya kekebalan tubuh, kurangnya interaksi sosial pada lingkungan sekitar yang mengakibatkan turunnya keefektifan belajar. Tubuh yang lemah akan berdampak pada turunnya fokus seseorang dalam belajar sehingga akan berdampak besar terhadap prestasi dari peserta ajar tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan metode pembelajaran yang berfokus pada psikologis peserta ajar supaya proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif.



Pembalajaran Tatap muka murni di klas beruba menjadi Tatap muka virtual



Praktikum berubah penyajian praktikum maya



Pengajar Kompeten Siap Membantu Peserta Ajar Berbagi Kebermanfaatan walaupun dalam Kondisi Mengajar Daring

4. Seni dan Teknik Mengajar



A. Mengajar Menyenangkan

Belajar dan Mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar juga dapat dipandang sebagai sebuah proses elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan oleh individu. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi profesional masing - masing individu. Beberapa pendekatan untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan di antaranya pendekatan *Quantum Teaching* oleh De Porter. *Asas Quantum Teaching* adalah membawa dunia mereka ke dunia kita dan antarkan dunia kita ke dunia Mereka. Pembelajaran ini menyarankan guru / dosen untuk dapat membangun relasi ke duani murid/mahasiswa dan menarik mahasiswa /murid ke dalamsuasana belajar dalam satu frekuensi. Untuk dapat membawa suasana *Quantum Teaching*, para pengajar diharapkan memaknai dari prinsip - prinsip *Quantum Teaching*. Berikut Prinsip *Quantum Teaching*, ada lima seperti tersebut di bawah ini:

a) Segalanya Berbicara

Pengajar dan pembelajar beserta lingkungan memiliki kesempatan untuk berbicara baik secara vocal verbal maupun nonverbal.

b) Segalanya Bertujuan;

Pihak yang terlibat dalam pembelajaran memiliki tujuan untuk melaksanakan pembelajaran.

c) Pengalaman Sebelum Pemberian Nama;

Pengajar mengantarkan pembelajaran dengan membahas materi sebelumnya yang berkaitan dengan tema pembelajaran.

d) Akui Setiap Usaha

Proses aktif dari setiap pembelajar mendapatkan kesempatan untuk berusaha dalam pembelajaran. Hal ini akan meningkatkan motivasi terlibat aktif dalam pembelajaran.

e) Jika Layak Dipelajari, Maka Layak Dirayakan.

Apresiasi yang sepadan merupakan prinsip yang diterima oleh pengajar maupun pembelajar

Pendekatan berikutnya untuk dapat mengajar menyenangkan adalah pendekatan PAKEM yang dikembangkan oleh Kemendikbud 2013. PAKEM merupakan akronim dari Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan . Pembelajaran merupakan inti daripendidikan untuk menciptakan SDM yang unggul. Hakekatnya pembelajaran PAKEM adalah pembelajaran yang aktif antara guru dan murid beserta lingkungan pendukungnya.

Terdapat 4 ciri khas proses PAKEM, yaitu : Pertama, proses interaksi (siswa berinteraksi secara aktif dengan guru, rekan siswa, multimedia, referensi, lingkungan dan sebagainya, Kedua, proses komunikasi (siswa mengkomunikasikan pengalaman belajar mereka melalui cerita, dialog, atau melalui simulasi role play). Ketiga, proses refleksi, (siswa memikirkan kembali tentang kebermaknaan apa yang telah mereka pelajari, dan apa yang telah mereka lakukan), dan keempat, proses eksplorasi (siswa mengalami langsung dengan melibatkan semua indera mereka melalui pengamatan, percobaan, penyelidikan, atau wawancara. Salah satu landasan pengembangan PAKEM berdasarkan pilar yang dikembangkan oleh UNESCO terkait pendidikan dan pelatihan yang meliputi : (1) Learning to Know, (2) Learning to Do (3) Learning to Life Together dan (4) Learning to Be.

Pengejawantahan pola PAKEM menuntut guru atau Pengajar untuk dapat melaksanakan 4 hal berikut supaya tercapai optimal pembelajaran.

1. Perencanaan matang
2. Kesempatan pembelajaran yang aktif dan variasi bagi pembelajar/siswa
3. Pengelolaan lingkungan belajar yang aktif
4. Penilaian terhadap aktivitas siswa.

Pendekatan tersebut di atas dapat menjadi landasan dalam mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan diantaranya dengan situasi yang dikondisikan dalam aktivitas bermain. Suasana yang santai tidak tegang akan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui bermain dan berbagai permainan yang menyenangkan, peserta ajar dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spritual dalam sebuah pembelajaran. Kemampuan guru /pengajar/fasilitator dalam mengelola kelas di uji untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan. Ketrampilan pengelolaan kelas meliputi kemampuan untuk bersikap hangat dan antusias, luwes, menantang siswa untuk berpikir kritis dan aktif serta pemberian motivasi yang bermakna bagi pembelajar maupun pengajar.

Berikut gambaran secara garis besar tentang *joyful learning*:

- a. Peserta ajar terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat;
- b. Pengajar menggunakan berbagai alat bantu dan cara membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi peserta ajar;

- c. Pengajar mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan pojok baca. Pengajar menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif;
- d. Interaktif, termasuk cara belajar kelompok; dan
- e. Pengajar mendorong peserta ajar untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan peserta ajar dalam menciptakan lingkungan lembaga diklatnya.

Pembelajaran menyenangkan merupakan suasana belajar mengajar yang dapat memusatkan perhatiannya secara penuh saat belajar sehingga waktu penyelesaian tugas (*time on task*) tinggi. Pembelajaran menyenangkan dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta ajar dengan berbagai metode yang diterapkan, sehingga saat pembelajaran berlangsung peserta ajar tidak merasa bosan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta ajar untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal. Termasuk dalam pengelolaan kelas untuk pembelajaran menyenangkan yakni saat pengajar mampu menyapa hangat dan memberikan kesan aura positif. Karena sapaan hangat dan raut wajah cerah memantulkan energi positif yang dapat mempengaruhi semangat peserta ajar dalam hal:

- a. Menciptakan suasana rileks, yaitu dengan menciptakan lingkungan yang nyaman. Dengan mengatur posisi tempat duduk secara berkala sesuai keinginan peserta ajar. Selain itu, ciptakanlah suasana kelas dimana peserta ajar tidak takut melakukan kesalahan.
- b. Memotivasi peserta ajar, adalah sebuah konsep utama dalam banyak teori pembelajaran. Motivasi ini sangatlah dikaitkan dengan dorongan, perhatian, kecemasan, dan umpan balik/penguatan.

Ciri ciri pembelajaran yang menyenangkan adalah:

- a. Menciptakan lingkungan tanpa stres (rileks).
- b. Materi yang diberikan relevan tingkat perkembangan peserta ajar
- c. Belajar secara emosional, seperti adanya humor dan dukungan semangat.
- d. Melibatkan semua indera dan otak kiri (analitis) maupun otak kanan (sosial).
- e. Menantang peserta ajar dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari.

Menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan di masa pandemi memerlukan tantangan tersendiri, pembelajaran yang biasanya dengan tatap muka berubah menjadi tatap maya, maka perubahan pembelajaran pun dilakukan dengan membuat video pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta ajar sehingga peserta ajar tetap merasa belajar seperti tatap muka. Pendekatan yang dapat di adopsi dalam situasi pembelajaran daring adalah adanya keterlibatan secara aktif dari pengajar dalam memberikan pengajaran /materi kepada murid disertai pemberian penilaian dengan tambahan sapaan yang hangat menyentuh sisi kemanusiaan. Merujuk Dunwill (2010) terdapat prinsip dari pembelajaran daring yang harus diperhatikan yaitu

1. Kontak pembelajar - pengajar
2. Kolaborasi antar pembelajar
3. Suasana belajar aktif
4. Umpan balik yang cepat
5. Tujuan pembelajaran yang dapat dicapai
6. Penghargaan atas perbedaan

Kemampuan pengajar untuk dapat menjalin interaksi pembelajar dan pengajar meskipun berbeda ruang dan tempat untuk menjalin keterkaitan dalam pembelajaran. Pemberian penghargaan dengan kalimat apresiasi positif tertucap maupun tertulis sangat mendukung terjalannya pembelajaran yang menyenangkan. Pendekatan *Community of inkuiri* dalam pembelajaran daring sebuah keniscayaan. Pengajar mampu sebaiknya mampu menghargai kehadiran secara sosial, kognitif dan kehadiran pembelajar. interaksi antar sesama peserta didik akan menciptakan pengalaman sosial (*social presence*), interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran akan menghadirkan pengalaman interaksi secara kognitif dengan materi pembelajaran (*cognitive presence*), dan interaksi peserta didik dengan pengajar akan menciptakan pengalaman belajar yang terancang secara sistematis oleh pengajar (*teaching presence*). Dalam buku Pembelajaran online oleh Tian disampaikan bahwa kehadiran pembelajar-teaching presence - yakni pengalaman peserta /murid dalam menikmati pembelajaran yang disediakan oleh pengajar Pembelajaran berupa materi yang disajikan secara langsung /*synchronous* maupun *asynchronous* berupa penugasan maupun materi secara audio visual mejadi sarana untuk menjalin interaksi pembelajaran. Pengalaman belajar yang dirasakan peserta /siswa menjalin sebuah interaksi sosial karena adanya kebersamaan dalam proses pembelajaran, Hal inilah yang disebut -social presence-. Adapun pengalaman belajar berupa pemaknaan materi pembelajar melalui daring yakni *Cognitive presence* adalah kunci keberhasilan dalam pembelajaran daring. Pemaknaan yang ada berupa seluruh interaksinya

pembelajar dengan pengajar, sesama pembelajara materi pembelajaran dan semua aktivitas belajar dan mengaitkan teori dengan praktik dan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar. Merujuk pendapat ahli dalam buku Mel Siberman *101 Ways to Make Training Active-Coaching* terdapat 10 langkah untuk dapat memfasiliatsi kegiatan yang berpengalaman (*Experiential Activities*). Berikut yang dapat kita manfaatkan yakni :

- (1) **Perjelas tujuan kegiatan.** Peserta akan memahami apa dan mengapa harusdikerjakan
- (2) **Sampaikan manfaatnya.** Jelaskan mengapa harus mengerjakan dan hubungannya dengan kegiatan sebelumnya.
- (3) **Bicara secara perlahan saat memberikan arahan.** Bila perlu kita sediakan bahan tayang sehingga instruksi jelas.
- (4) **Demonstrasikan kegiatan secara langsung dan utuh.** Hal ini akan menjadi pertimbangan peserta sebelum melakukan hal serupa.
- (5). **Bagi peserta dalam kelompok sebelum memberikan instruksi yang kompleks.** Kalau tidak nanti peserta bisa kelupaan saat bergabung dengan kelompok mereka.
- (6) **Informasikan alokasi waktu yang tersedia.** Hal ini akan sangat membantu bagi peserta untuk dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik.
- (7) **Jaga Kontinuitas kegiatan.** Peserta memiliki otoritas penuh secara waktu dan kesempatan dalam penugasan simulasi. Hindari dengan ‘gangguan berupa pertanyaan di flip chart/blackboard dan pastikan alokasi waktu sesuai.
- (8) **Tantang peserta.** Berikan stimulus pancingan dengan sedikit ketegangan. Karena bilatugas relative mudah maka peserta akan ogah2an/lesu.
- (9). **Diskusikan kegiatan.** Bila kegiatan selesai, undang peserta untuk saling sharing dan apresiasi terkait pembelajaran dan pendalaman maknanya
- (10)**Pandu diskusi secara terarah.** Hadirkan keterlibatan aktif partisipasi dari peserta.

Pancing untuk dapat memberikan pendapat yang membangun sesuai tema materi,

Dengan pembelajaran menyenangkan ini diharapkan peserta ajar dapat mengikuti pembelajaran dengan nyaman. Dengan demikian, makna belajar bukan berangkat dari sesuatu yang benar-benar belum diketahui, tetapi merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan yang baru. Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Artinya, seluruh aktivitas peserta ajar memperhatikan sesuatu merupakan proses belajar. Tujuan belajar adalah memperoleh dengan suatu cara yang dapat melahirkan suatu kemampuan intelektual, merangsang keingintahuan,

dan memotivasi peserta ajar. Pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta ajar untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal.

B. Seni Bertanya dan Menjawab

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, seni bertanya dan menjawab adalah hal yang wajib diperhatikan. Hal ini tergantung pada seni dan teknik penyampaian materi oleh pengajar. Salah satunya adalah mendorong minat atau keinginan tahanan peserta ajar akan pelajaran yang sedang berlangsung sehingga motivasi belajar semakin meningkat. Sesuai kedudukan manusia sebagai makhluk sosial, aktifitas bertanya maupun merespon pertanyaan menjadi hal yang melekat dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, diperlukan komunikasi yang efektif, artinya jawaban yang dihasilkan merupakan jawaban terbaik untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Namun tidak jarang pertanyaan yang dilontarkan dan jawaban yang diberikan menghasilkan suatu bentuk komunikasi yang tidak efektif.

Proses belajar mengajar yang menyenangkan adalah yang dinamis, sesuai dengan kebutuhan, pelaksanaan rencana pembelajaran yang efisien dan terarah serta mencapai tujuan pembelajaran dengan tepat.

Salah satu inti dari belajar adalah “bertanya”. Belajar adalah proses dari “tidak tahu” menjadi “tahu”. Setiap individu selalu memulai proses belajar dari sebuah pertanyaan. Demikian juga dalam kegiatan proses belajar mengajar, kami selalu menekankan pada peserta ajar... belajar intinya “peserta ajar bertanya” atau “pengajar yang bertanya”. Setiap memulai pembelajaran seorang pengajar sebaiknya memulai dengan memberikan motivasi, bisa dalam bentuk narasi atau sebuah pertanyaan kepada peserta ajar.

Teknik bertanya yang baik akan memunculkan banyak jawaban kreatif dan memunculkan pertanyaan lain yang “luar biasa”. Teknik bertanya yang efektif sangat penting dikuasai oleh pengajar untuk mengontrol proses pembelajaran.

Pertanyaan yang efektif adalah pertanyaan yang memungkinkan seluruh kompetensi matematis dapat dievaluasi, tidak saja kemampuan mengingat, tetapi juga aspek komunikasi, keterampilan memecahkan masalah, aspek afektif-matematis (terampil, tekun, teliti/cermat, kreatif).

Karakteristik yang kemungkinan besar dapat membelajarkan peserta ajar secara maksimal adalah menuntut peserta ajar berpikir, tidak sekedar mengingat dan menyebutkan

karena karakteristik ini adalah dasar dari suatu proses pembelajaran. Dari berpikir peserta ajar akan meningkatkan kemampuannya masing-masing untuk proses yang lebih tinggi. Ranah pengetahuan yaitu meliputi 6 tahap yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian tercakup dalam karakteristik pertanyaan efektif yang paling mendasar.

Mengetahui teknik bertanya yang dapat memotivasi peserta ajar, menggugah antusias mereka, tentu saja, hal ini tidak terlepas dari bagaimana kita "memasuki" dunia mereka (ini aspek psikologi dan sosial) sehingga lebih mudah untuk mengarahkan mereka agar menjadi lebih terlibat secara emosional. Disamping itu dari video pembelajaran yang diberikan, kita bisa mengamati, menilai, menganalisis kelebihan dan kekurangan yang semua itu bisa menjadi referensi bagi pengajar untuk memperbaiki dan mengembangkan pembelajaran di kelas.

Ketika kita membuat pertanyaan pasti memiliki tujuan, agar pertanyaannya terarah maka kita sesuaikan dengan tujuan yang ingin kita capai. Teknik bertanya, sebaiknya perlu disusun terlebih dahulu, sehingga terjadi pertanyaan yang efektif, yang menjadikan peserta ajar untuk semakin berpikir secara aktif dan kreatif.

Beberapa hal yang harus didiskusikan adalah:

1. Apakah kiat-kiat yang dapat dilakukan seorang pengajar agar dalam setiap kegiatan pembelajaran dapat menggunakan pertanyaan efektif dalam berbagai kondisi peserta ajar yang dihadapi.
2. Untuk pertanyaan pada pembelajaran tatap muka, seperti pertanyaan dalam soal ulangan, papertest, ujian. Hal - hal apa yang perlu diketahui dalam pembuatan pertanyaan-pertanyaan dalam soal tersebut.
3. Tentang bagaimana menilai jawaban dari pertanyaan terbuka.
4. Mengenai pertanyaan-pertanyaan secara prinsip apakah sebelum kita bertanya, perlu menyinggung materi yang akan kita ajarkan, untuk memotivasi peserta ajar dalam kelas.
5. Bagaimana teknik bertanya dalam lingkungan peserta ajar yang berkemampuan sedang, lemah dan tinggi dalam matematika. Mungkin saja ada perbedaan dalam teknik bertanya, karena kondisi peserta ajar berbeda.
6. Contoh-contoh pertanyaan yang bisa membangkitkan minat peserta ajar terhadap pelajaran khususnya materi berhitung (seperti; matematika).
7. Strategi bertanya kepada peserta ajar yang tingkat motivasi dan semangat belajarnya "dibawah rata-rata". Apakah ada "formula" khusus?
8. Apa trik-trik lain untuk menjadikan pertanyaan kita efektif ?

Menjadi pengajar/guru yang hebat adalah yang mampu memberikan pertanyaan yang tepat dari pada jawaban yang tepat. Josep Albers "*Good Teaching is more a giving of right*

question than giving of right answer”. Membuat pertanyaan yang tetap sesuai tujuann pembelajaran, mendorong siswa /participans untuk mencari jawaban. Proses mencari jawaban yang dilakukannya secara mandiri adlah bagian dari proses berfikir maupun bersintesa. Terlebih lagi pertanyaan yang futuristic atau pun visioner, sehingga para siswa mampu menjawab dengan konkrit Langkah nyata dari jawaban terhadap pertanyaan tersebut.

Hal serupa harus kita kembangkan adalah kesempatan bertanya bagi para siswa/peserta/pembelajar. Sebaiknya kita awali apresiasi pujian untuk peserta /siswa yang akan mengajukan pertanyaan. Keberanian bertanya menunjukkan proses aktif berfikir dan berinteraksi dalam proses pembelajaran. Apapun jenis pertanyaannya, tidak ada kategori pertanyaan ringan, sepele ataupun berat. Menjadi kesempatan dan tantangan bagi pengajar yang kompeten dan professional untuk menjawab semua pertanyaan yang di ajukan. Bila mana pertanyaan tersebut jawaban yang diberikan belum sesuai, maka disampaikanlah informasi untuk meneruskan jawaban yang tepat dan akan disampaikan jawabannya meskipun tidak dalam waktu yang sama berlangsung.

C. Jenis Teknik Pembelajaran

Teknik Pembelajaran merupakan kelanjutan dari metode Pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang tercantum dalm kurikulum /silabus pendidikan merupakan dasar awal untuk kita lanjutkan menjadi teknik pembelajaran. Teknik pembelajaran dapat diartikan cara seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Karakteristik dari kelas jumlah siswa, lingkungan tempat belajar ruangan maupun platform pembelajaran daring menjadi tantangan bagi pengajar dalam memilih teknik pembelajaran.

Dalam pemilihan teknik pembelajaran dalam pembelajaran daring terdapat hal yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

a. Perencanaan yang matang

Kurikulum /Silabus Mata Pelajaran/Pelatihan menjadi panduan untuk perencanaan yang matang. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai, metode dan sasaran pembelajran akan memengaruhi media yang dipilih. Penggunaan media audio, audio visual dengan tampilan materi yang menarik bagi audiens. Pengenalan dan pemahaman terhadap teknologi yang digunakan sangat penting, karena menjadi modal utama untuk kelancaran pembelajaran daring. Pahami plafon teknologi *Learning Management System, Platform Video Conference* yang digunakan

b. Kesiapan lingkungan Pembelajaran Daring

Untuk pembelajaran daring, Anda perlu menyiapkan lingkungan belajar khusus untuk mendapatkan hasil belajar terbaik melalui tautan konferensi video. Kita semua tahu pentingnya lingkungan belajar yang lebih baik, tetapi jika tidak dikelola dengan baik, maka akan berdampak buruk bagi Anda selama sesi belajar. Banyak sekali hal yang perlu Anda cek sebelum masuk ke konferensi video, seperti koneksi internet, tempat yang tidak bising, dll. Sangat penting bagi seorang peserta ajar untuk memilih tempat belajar yang tidak mengganggu Anda.

Ada kesalahpahaman tentang kelas daring, dimana anggapan bahwa kelas daring jauh lebih mudah daripada kelas fisik pada lembaga diklat, tetapi kenyataannya agak berlawanan dengan konsep ini. Pembelajaran dengan konferensi video, membutuhkan motivasi yang tepat dan fokus pada belajar seperti yang dipersyaratkan dalam pembelajaran tradisional. Selama sesi belajar daring, peserta ajar menghadapi banyak masalah, seperti gangguan koneksi internet, pemadaman listrik, dan gangguan dari anak-anak yang mungkin tidak dapat ditinggalkan pada saat mengikuti pembelajaran secara daring.

Jika Anda tidak siap untuk mengikuti pendidikan dan pelatihan secara daring, ini akan lebih menantang. Jika Anda mempersiapkan diri untuk pembelajaran daring, Anda akan menemukan pelatihan atau kursus ini sebagai alternatif yang sangat baik untuk kelas tradisional.

Di sini, kami akan membahas beberapa alat & tips yang dapat membantu Anda dalam pembelajaran digital.

Belajar melalui platform online semakin populer dari hari ke hari, dan selama hari-hari pandemi, sejumlah peserta ajar & lembaga pendidikan dan pelatihan yang tidak terbatas pindah ke portal web online untuk tujuan belajar daring. *E-learning* memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Namun, Anda dapat mengatakan bahwa menyelesaikan tugas studi pada tenggat waktu yang ditentukan adalah kerugian paling umum dari belajar daring.

Saat membicarakan *online learning* atau pembelajaran daring, ada baiknya kita memahami dulu istilah-istilah umum dalam topik ini:

a. *Online Learning*

Istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan kegiatan belajar mengajar yang terjadi di ranah *online* dan diakses dari jarak jauh melalui suatu perangkat - seperti tablet atau ponsel - di situs web atau melalui aplikasi.

b. *E-Learning*

Istilah yang umumnya digunakan untuk menggambarkan penggunaan teknologi dalam pengajaran suatu program studi dan pengantaran materi secara *online*.

c. *Virtual Learning*

Pembelajaran yang memanfaatkan berbagai sarana *online* dan perangkat lunak komputer untuk menyampaikan sebuah program pendidikan. Pembelajaran virtual juga dapat menggunakan lingkungan belajar virtual (*Virtual Learning Environment / VLE*). Metode ini sering menggunakan kombinasi elemen pertemuan tatap muka dan virtual.

d. *Blended Learning*

Adalah pendekatan belajar-mengajar yang menggabungkan sarana dan sumber daya *online* dengan metode pendidikan tatap muka. Pembelajaran jenis ini bisa meningkatkan pengalaman belajar di tiap sesi tatap muka. Proporsi *blended learning* kira-kira 75:25 dengan lebih banyak porsi diberikan untuk pengajaran tatap muka.

e. *Hybrid Learning*

Integrasi sesi pengajaran tatap muka dan online dalam pengalaman pembelajaran yang terstruktur. Tiap bagian mendapatkan porsi yang seimbang (50%).

f. *Distance Learning*

Adalah program yang diambil sepenuhnya secara online tanpa ada sesi tatap muka di kelas.

Seperti halnya prinsip, pendekatan, dan metode, teknik pembelajaran dapat dibagi atas dua bagian, yaitu teknik umum dan teknik khusus.

a. Teknik Umum (Teknik Umum Mengajar)

Teknik umum adalah cara-cara yang dapat digunakan untuk semua bidang studi. Teknik umum di antaranya sebagai berikut.

- 1) teknik ceramah
- 2) teknik tanya jawab
- 3) teknik diskusi
- 4) teknik ramu pendapat
- 5) teknik pemberian tugas
- 6) teknik latihan
- 7) teknik inkuiri

- 8) teknik demonstrasi
- 9) teknik simulasi.

Nama-nama teknik umum ini sama seperti nama-nama metode umum, namun wujudnya tentu berbeda. Misalnya ceramah, sebagai metode, ceramah mencakup pemilihan, penyusunan, dan penyajian bahan. Bahkan metode ceramah juga mencakup bagaimana menyajikan bahan, dan biasanya teknik ceramah itu hanya salah satu teknik yang dipakai dalam suatu pertemuan atau kegiatan belajar mengajar.

b. Teknik Khusus (Teknik Khusus Pengajaran Bidang Studi Tertentu)

Teknik khusus adalah cara mengajarkan (menyajikan atau memantapkan) bahan-bahan pelajaran bidang studi tertentu. Teknik khusus pengajaran bahasa mempunyai ragam dan jumlah yang sangat banyak. Hal ini karena teknik khusus mengacu kepada penyajian materi dalam lingkup yang kecil. Sebagai contoh, teknik pengajaran keterampilan berbahasa terdiri atas teknik pembelajaran membaca, teknik pembelajaran menulis, teknik pembelajaran berbicara, teknik pembelajaran menyimak, teknik pembelajaran tata bahasa, dan teknik pembelajaran kosa kata. Pembelajaran membaca terbagi pula atas teknik pembelajaran membaca permulaan dan teknik pembelajaran membaca lanjut. Masing-masing terdiri pula atas banyak macam. Begitulah, teknik khusus itu banyak sekali macamnya karena teknik khusus itu berhubungan dengan rincian bahan pembelajaran.

Dalam setiap kegiatan belajar mengajar, misalnya pengajar bahasa Indonesia, hanya menggunakan satu metode, katakanlah metode khusus pembelajaran bahasa (yang ditunjang sejumlah pendekatan dan prinsip), tetapi menggunakan sejumlah teknik, baik umum maupun khusus. Teknik ini setiap saat divariasikan teraktif belajar secara tatap muka murni dan daring. Pemahaman yang baik terhadap metode pembelajaran akan menuntun penggunaan tekniknya secara aplikatif, nyata dan praktis di kelas saat pembelajaran berlangsung. Teknik yang nyata akan digunakan secara spesifik dari masing-masing guru di sesuaikan dengan audiens, bentuk dan jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran.

D. Evaluasi Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses dinamis yang melibatkan siswa sebagai pembelajar, pengajar dan materi pelajaran. Kegiatan tersebut secara dinamis merupakan program yang sistematis diawali dengan perencanaan, pelaksanaan dan di akhiri sebagai evaluasi/penilaian

untuk perbaikan proses berkelanjutan. Pentingnya guru/pengajar untuk mengetahui efektif dan efisiensi semua komponen yang ada dalam proses pembelajaran. Untuk itu, guru harus melakukan evaluasi pembelajaran. Begitu juga ketika peserta didik selesai mengikuti proses pembelajaran, tentu mereka ingin mengetahui sejauh mana hasil yang dicapai. Untuk itu guru harus melakukan penilaian hasil belajar.

Pembelajaran bersifat interaktif dan komunikatif. Interaktif artinya kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang bersifat multi arah antara guru, peserta didik, sumber belajar, dan lingkungan yang saling mempengaruhi, tidak didominasi oleh satu komponen saja. Sedangkan komunikatif dimaksudkan bahwa sifat komunikasi antara peserta didik dengan guru atau sebaliknya.

Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya dapat menciptakan kondisi-kondisi yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar peserta didik. Kondisi-kondisi yang dimaksud antara lain: memberi tugas, mengadakan diskusi, tanya jawab, mendorong *Evaluasi Pembelajaran* peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat, termasuk melakukan evaluasi atau penilaian. Proses pembelajaran dimaksudkan agar guru dapat mencapai tujuan pembelajaran dan peserta didik dapat menguasai kompetensi yang telah ditetapkan. Tujuan atau kompetensi tersebut biasanya sudah dirancang dalam perencanaan pembelajaran yang berbentuk tujuan pembelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator. Untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran atau menguasai kompetensi tertentu, maka guru perlu melakukan tindakan evaluasi.

Prinsip yang digunakan saat evaluasi pembelajaran yakni :

1. Komprehensif, mencakup semua aspek pembelajaran yakni kognitif, afektif dan psikomotorik
2. Tujuan pembelajaran sebagai acuan dari kegiatan evaluasi pembelajaran
3. Objektif sesuai standar yang ditetapkan
4. Kooperatif dan kolaborasi dengan melibatkan semua pihak dalam proses pembelajaran
5. Berkesinambungan, selama proses pembelajaran
6. Hemat biaya dengan prinsip efektif, efisien demi pencapaian tujuan pembelajaran.

Evaluasi sebagai bagian dari pembelajaran yang bermakna sebagai umpan balik. Umpan balik bagi pembelajar sebagai bagian dari evaluasi/penilaian bisa berupa pertanyaan yang sederhana sampai dengan yang kompleks sesuai dengan tujuan pertanyaan evaluasi/penilaian. Pertanyaan benar/salah dilanjutkan dengan memberikan masukan/apresiasi saat siswa tampil

atau beraksi, mendiskusikan hasil penugasan secara bersamaan merupakan alat evaluasi yang sederhana, adapun evaluasi yang merupakan umpan balik kompleks yang bisa menjawab dengan cepat adalah yang mampu memahami dari sebuah pertanyaan tersebut. Kemampuan pengajar untuk dapat mengelola kelas diantaranya mampu memberikan evaluasi dengan segera untuk menjaga konsentrasi dan perhatian dalam kelas pembelajaran sehingga tidak sampai kelasnya menjadi beku atau kehilangan motivasi. Berikut pertanyaan yang dapat memandu pengajar:

1. Apakah pembelajar paham dan menerima informasi (Test mereka)
2. Apakah pembelajar ada kebingunagn/ pertanyaan (Tanya Mereka)
3. Apakah pembeljara memberikan perhataian pada prses pembealjaran (Amati mereka)
4. Apakah sesi ini membosankan (Amati mereka)
5. Apakah ada manfaat lebih dari sesi pembelajaran (Tanya mereka).

Untuk dapat melaksanakan evalausi secara sederhana maupun kompleks kemampuan komunikasi dua arah antara pengajar dan pembelajar sangat dibutuhkan. Terlebih sebagai pengajar yang lebih memahami tujuan, proses dan media maupun metode pembelajaran yang disampaikan.

Pendekatan yang sedikit berbeda terkait evaluasi pembelajaran dalam pelatihan. Merujuk evaluasi dari *Kick Patrick* terdapat 4 level evaluasi yakni:

1. *Reaction*

Mengukur sejauh mana peserta bereaksi terhadap pelatihan yang diselenggarakan. Hal ini digunakan untuk bahan umpan balik positif penyelenggaraan pelatihan berikutnya. Pertanyaan yang disampaikan berupa kuesioner tentang materi, instruktur topik dan penyajian pelatihan.

2. *Learning*

Kegiatan ini untuk mengukur tentang hal yang telah diterima peserta. Bagaimanakah capaian peserta sesuai tujuan pembelajaran dalam pelatihan. Misalnya ada pretes dan post tes sesuai materi, ujian kompetensi dll.

3. *Behaviour*

Evaluasi yang dilakukan adalah untuk melihat perubahan sikap dan perilaku peserta latih setelah selesai pelatihan. Perubahan ini berkaitan dengan hasil dari pembelajaran selama proses pelatihan di dunia kerja. Banyak faktor yang berpengaruh terhadap

evaluasi level *behaviour*. Untuk itu ada sedikit tips yakni adanya tes awal terkait kinerja sebelum pelatihan dan tes akhir setelah masa pelatihan di tempat kerjanya.

4. *Result*

Kegiatan evaluasi tahap 4 merupakan evaluasi yang berkaitan dengan organisasi tempat kerja. Pengukurannya berlangsung setelah kembali dari pelatihan dengan kurun waktu tertentu dan harapan dari evaluasi ini adalah peningkatan produktivitas capaian perusahaan/organisasi.

E. Tampilan Presentasi Daring

Pembelajaran Daring saat menyajikan langsung dalam *video conference* dalam hal ini platform yang populer *Zoom Meeting* diperlukan perbekalan singkat padat untuk memperlancar saat presentasi interaktifnya. Prinsip yang senantiasa di ingat untuk dapat menyajikan presentasi interaktif disaat tatap muka murni maupun maya adalah penyiapan diri dan materi yang akan disampaikan. Berikut adalah tips singkat presentasi interaktif :

1. Awali dengan salam, sapa terhadap *audiens* / siswa/peserta
2. Pengenalan dari penyaji/guru/fasilitator secara singkat dan berlanjut dengan pengenalan audiens
3. Buka pertemuan dengan pertanyaan mengenai topik penyajian yang bisa memancing diskusi /pendapat dari audiens/siswa/peserta. Kegiatan ini dikenal dengan istilah *apersepsi*.
4. Penyajian yang sesuai tujuan dari pertemuan dengan pemanfaatan media dan metode yang tepat
5. Apresiasi peserta dengan pemberian motivasi /pertanyaan evaluasi yang konstruktif sesuai tujuan pembelajaran
6. Akhiri dengan evaluasi yang berupa games/kuis interaktif. Hal ini biasa disebut *Gamification* pendekatan pembelajaran dengan menggunakan elemen permainan biasanya permainan interaktif online yang telah tersedia. Kegiatan ini bertujuan untuk membuat peserta rileks, enjoy sesuai tujuan

Berikut adalah tips singkat dan sederhana yang bisa digunakan saat presentasi tatap muka maya dalam proses pembelajaran daring.

1. **Pastikan internet stabil.**Persiapan jaringan yang kuat saat presentasi pemanfaatan modem atau perangkat *tethering mobile phone* dengan kartu seluler lebih dari satu. Hal ini untuk cadangan bila sinyal tidak bersahabat saat penyampaian materi.

2. **Tampilan dengan *video on*.** Hal ini untuk dapat menjalin interaksi dengan saling memperhatikan ekspresi dari peserta/audiens. Tampilan yang sesuai adalah kita *Galery View* sehingga kita mengamati proses pembelajaran /penyajian dengan melihat ekspresi dari peserta. Hindari *Speaker View* hal ini akan mengurangi fokusnya penyajian kita. Mengapa? Karena secara refleks kita fokus diri sendiri sehingga sibuk membenahi penampilan disaat penyajian materi. Contoh merapikan tata kerudung atau rambut kita yang kurang rapi.

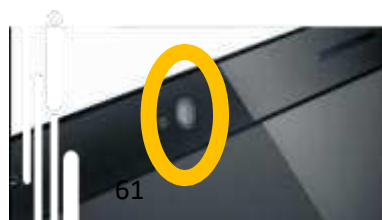


Tampilan *Speaker View*
Koleksi pribadi



Tampilan *Galery View*
Koleksi pribadi

3. **Arahkan pandangan mata ke kamera/webcam** hal ini untuk menjaga kontak mata dengan pemirsa/siswa/peserta/audiens. Kondisi ini seringkali menimbulkan kelelahan mata. Untuk itu aturan 20-20-2 sebaiknya tertib kita laksanakan. Setelah kontak di monitor 20 menit, segera arahkan 20 kaki pandangan kita diluar monitor selama 20 detik. Untuk mengurangi kelelahan mata kita bisa mengurangi menatap layar *webcam* dengan mengalihkan pandangan di *Gallery View* untuk melihat respon audiens/peserta..



4. **Gunakan head set /head phone.** Hal ini untuk mengurangi noisedari lingkungan kita saat pembealjaran daring. Tentu kurang nyaman di dengar saat kita presentasi ada backsound pedagang jajan keliling kompleks 🗑️. Untuk menambah tampilan adalah *Head Set* yang tidak telalu besar.



Gambar sumber koleksi pribadi

5. Lokasi pencahayaan, yang tenang dan arah sinar sebaiknya dari depan atau samping. bila perlu ada tambahan cahaya akan meningkatkan tampilan. Hindari sumber cahaya di belakang kita. Hal ini akan menimbulkan kesan gelap pada tampilan kita di layar monitor



Contoh Backlight Koleksi pribadi

6. Penampilan yang rapi dan jaga senyum di depan webcam



Sumber Freepik

7. **Atur posisi webcam sehingga wajah kita tampil utuh.** Sesuaikan posisi dengan kondisi tampilan yang ada. Jangan sampai wajah kita separo yang tampak atau seperti tenggelam.
8. **Pastikan resolusi perangkat kita support untuk menggunakan background virtual,** bila tidak support siapkan tampilan dinding dengan layar hijau atau tampilan layak dipandang. Hindari tampilan yang menimbulkan kesan beragam dari peserta/murid/audien 📌.



Sumber Freepik

9. **Pada saat bicara kita atur tempo untuk bicara tenang dan pelahan.** Hal ini untuk menghindari *delay* yang diterima dari peserta/audiens. Kita sampaikan dengan cara bercerita /bertutur. Senantiasa minta di jadikan *co-host* untuk apat mengatur /mute suara peserta yang tiba-tiba ada.
10. **Penggunaan external camera sangat dibutuhkan.** Hal ini untuk meningkatkan tampilan. Ekspresi wajah atau teks yang dilihat melalui Zoom meeting dapat ditransmisikan > 1 juta piksel. Jika external *webcam* > 2 juta piksel huruf gambar lebih jelas



Penggunaan external webcam ausdom FHD 1080 P.

11. Paparan presentasi di sajikan dengan tampilan audio visual yang semenariknya untuk menjaga interaksi dan tautan dengan pembelajar.

Tersebut di atas adalah tips-tips ringan yang bisa digunakan untuk meningkatkan tampilan saat pembelajaran daring dengan *platform Zoom Meeting*

Tentang Penulis



Erlinawati Pane, lahir di Tanjung Balai pada tanggal 20 Februari 1972 dari pasangan H. Syafri Pane dan Hj. Khairani Sihombing . Penulis menempuh Pendidikan dari SD sampai SMA di kota kelahirannya, sedang pendidikan sarjana (S1) diselesaikan pada tahun 1993 pada Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatera Utara. Kemudian tahun 2006 penulis melanjutkan pendidikan Pascasarjana (S2) pada Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia.

Penulis mengawali karier sebagai abdi negara sejak tahun 1994 di Kanwil Depkes Provinsi Bengkulu. Setelah berkeluarga, penulis beberapa kali pindah tugas, diantaranya di Kanwil Depkes Provinsi Sumatera Utara, Dinas Kesehatan Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, dan sampai saat ini bekerja di Balai Pelatihan Kesehatan Cikarang Kementerian Kesehatan sebagai Widyaiswara.

Sebagai seorang widyaiswara, kegiatan utama penulis adalah mengajar dan melatih. Tetapi ditengah kesibukan tersebut, penulis tidak lupa untuk selalu belajar dalam mengembangkan diri ke arah yang lebih baik dengan mengikuti berbagai pelatihan maupun workshop yang berkaitan dengan profesi Widyaiswara. Salah satu keinginan untuk mengembangkan diri adalah dengan belajar menuangkan keseharian penulis menjadi sebuah tulisan. Selama ini penulis hanya menulis beberapa artikel ilmiah maupun artikel populer yang dipublikasikan pada jurnal nasional terakreditasi ataupun buletin intansi. Sedangkan tulisan ‘Seni dan Teknik Mengajar Daring’ ini merupakan karya perdana yang diterbitkan dalam bentuk buku.

Selintas Profile Penulis



Atiq Amanah Retna Palupi, hadir di bumi tanggal 27 Maret 1978 dari pasangan H.Moh Soehardi dan Hj.Sri Sjarifah, sebuah pasangan suami istri PNS Sejati. Kota kelahirannya sama dengan kota penulis “Kunang-Kunang dari Manhattan”Umar Kayam” Ngawi, sebuah kabupaten di Jawa Timur yang terkenal sebagai penghasil keripik tempe. Penulis merupakan istri dari **Teguh Ardianto, ST** dan ibu dua orang putra, **Nugroho Hanif Pradipto** dan **Nugroho Hilmi Pambudi**

Pendidikan formal yang dijalani yakni TK Batik Bakti – SDN Keniten I – SMPN I – SMAN I Ponorogo, dari tahun 1981- 1996. Pendidikan tinggi ditempuh dalam suasana klasik di pusat budaya Jawa Mangkunegaraan, Surakarta selama kuliah Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret (1996-2002). Berkesempatan menikmati Beasiswa dari Kemenkes untuk menyelesaikan sekolah paska sarjana magister Keselamatan dan kesehatan kerja, di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia Tahun 2016, lulus dengan pujian (Cum Laude).

Kegiatan keseharian berperan sebagai ibu dari dua putra dan Widyaiswara sebagai bagian dari Aparatur Sipil Negara (ASN) di Bapelkes Cikarang UPT Kemenkes RI. Berinteraksi dengan berbagai karakter orang menjadi keseharian dari pelayanan dinas dalam pelatihan Bagi SDM Kesehatan. Menjalankan tugas kedinasan sebagai tantangan yang musti dilalui dengan sepenuh hati Hal ini menegaskan diri sesuai labeling”Koleris Sanguinis-Si Tangguh nan Ceria”. Menjalankan peran widyaiswara sebagai guru bangsa menuntut untuk belajar tanpa henti, beradaptasi secara tangguh terhadap perubahan lingkungan strategis. Penguatan Sikap Bela Negara dalam wawasan nusatantara dan *Astagrata* sebagai pengampu agenda I dari Pelatihan Dasar CPNS. Berlatih kelenturan otot jemari menari di deretan huruf keyboard menjadi bagian nyata dalam pelaksanaan tugas.

Beradaptasi dengan masa pandemi dengan jadwal kerja WFH Work From Home meningkatkan kelenturan jemari di *Keyboard* laptop. Alhamdulillah bisa partisipasi di buku Kilau Indonesia APWI (Asosiasi Profesi Widyaiswara Indonesia) 2020, sebagai langkah kecil menulis bersama. Buku Oase kumpulan cerita sosial ringan yang diterbitkan Pada tahun 2017 bersama tim Bapelkes Cikarang sebagai langkah awal untuk menuju kelestarian budaya. Mengutip kata Penulis legendaris Pramoedya Ananta Toer ‘Orang boleh pandai setinggi langit, tapi selama ia tidak menulis, ia akan hilang di dalam masyarakat dan dari sejarah. Menulis adalah bekerja untuk keabadian.

Menulis diawali dengan membaca ibaratnya kue cenil yang berisi gula, tak tepisahkan. Latar belakang ilmu kesehatan menjadi landasan berkarya nyata menjadi Widyaiswara. Widyaiswara melaksanakan kegiatan pelatihan, Pengembangan Pelatihan, dan Penjaminan Mutu Pelatihan dalam rangka Pengembangan Kompetensi ASN. Tantangan dan peluang untuk lebih rajin menulis adalah keniscayaan. Belajar menulis merupakan bagian peningkatan dan perbaikan berkelanjutan. Berharap tulisannya seamanjur resep *Amaryl* bagi penderita DM yang akan terkontrol gula. Tulisan yang dibaca pemirsa membawa manfaat untuk masa depannya bersama.

Berusaha, berdoa dan bertawakal untuk mampu menjadi manusia yang lebih berguna dan bermanfaat bagi sesama, menjadi berkah Dunia dan Akhirat. Jangkauan yang ingin dicapai dalam 1800 hari ke depan, bisa (lebih) rajin menulis artikel yang masuk dalam jurnal ilmiah yang berindeks bereputasi Nasional- Internasional, sehingga dapat bermanfaat untuk kemanusiaan. Melakukan wisata religius menyusuri jejak Nabi Muhammad SAW, para Auliya wal Mursalin bersama keluarga, senantiasa tetap rajin menjalin silaturahmi kolega dan kerabat, demi kemashlahatan umat.

Bibliography

- Akhmad Fathurohman, F. A. (2010). Pengembangan Model Pembelajaran E-Learning dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Semarang. *Seminar Nasional UNIMUS 2010* (pp. 319-333). Semarang: <http://Jurnal.unimus.ac.id>.
- Bala, R. (2018). *Menjadi Guru Hebat zaman Now*. Jakarta: Grasindo. Belawati,
- T. (2019). *Pembelajaran Online*. Pamulang: Universitas Terbuka .
- Chaeruman, U. A. (2020). Mengenal lebih dekat Kebijakan PJJ dan E -Learning dan Penerapannya di Perguruan Tinggi. *Ristekdikti*. Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemeristekdikti.
- Fauzi, M. (2020). Strategi Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19. <https://ejournal.stital.ac.id/index.php/alibrah/article/view/104>.
- Harasim, L. (2017). *Learning Theory and Online Technologies*. London: Routledge Taylor & Francois Group.
- Harto, K. (2018). Tantangan Dosen PTKI Di Era Industri 4.0. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan E.ISSN;2503-4510*, 1-15.
- Hj. Nita Eka Priyatna, M. P. (2019). Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) dalam Kurikulum 2013. <https://lpmpbanten.kemdikbud.go.id/archives/5307>.
- <https://setiorini08.wordpress.com/2018/12/20/pedagogi-andragogi-dan-heutagogi/>. (2018). Retrieved from <https://setiorini08.wordpress.com/>: <https://setiorini08.wordpress.com/2018/12/20/pedagogi-andragogi-dan-heutagogi/>
- Ina Magdalaena, Nurfidia Azhan, Hesti Sulistia. (2020). Strategi Pembelajaran Daring aktif, Menyenangkan di SD Negeri 1 Pegagan Lor. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi,306-317>.
- Joko Widiyanto. (2018). *Eavlusi Pendidikan*. Madiun: Unipma Press.
- Kasali, R. (2018). *Disruption*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- McArdle, G. (2010). *Instructional design for action learning*. New York: Amacom.
- Pranata, D. (2021, Sept 23). <https://david-pranata.com/mengatur-view-saat-presentasi-online/>. Retrieved from <https://david-pranata.com/>: <https://david-pranata.com/mengatur-view-saat-presentasi-online/>
- Puriwigati, A. N. (2020). Pengenalan E Learning. <https://www.researchgate.net/publication/342010431>.
- Pusdiklat Aparatur. (2015). *Modul Pelatihan Penyusunan Kurikulum Pelatihan Jarak JAuh*. Jakarta: Pusdiklat Aparatur .
- Riswidinata, I. (2020). <https://sites.google.com/view/pembelajaranvirtual-indrapedia/home>. Retrieved from <https://indrapedia.com/>: <https://sites.google.com/view/pembelajaranvirtual-indrapedia/home>
- Siberman, M. (2016). *Active learning 101 Cara belajar siswa aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendikia.
- Silberman, M. (2005). *101 Ways to MAke Training Active*. San Francisco: Pfeiffer.

Trim, B. (2016). *MenulisPedia*. Bandung: Penerbit Nuansa.

Utami, T. P. (2020). *Teach and Touch With Love -Seni Mengajar generasi Millennial*. Jakarta: Trustco.

Sampul Belakang (Sinopsis)

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka langsung dan pengajar mempunyai peran penting dalam metode ini. Sedangkan pembelajaran daring merupakan pembelajaran berbasis internet menggunakan media elektronik seperti telepon seluler, laptop, dan komputer melalui *platform* atau aplikasi pembelajaran yang tersedia.

Pengajar profesional kunci keberhasilan proses pembelajaran. Proses pembelajaran harus berlangsung dalam situasi apapun termasuk masa pandemi. Pandemi Covid-19 memberikan nuansa baru pembelajaran. Di semua lini pendidikan dan pelatihan melaksanakan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi informasi komunikasi yang berbasis jaringan internet. Kondisi ini lazim di kenal dengan pembelajaran dalam jaringan (daring). Profesional adalah kecakapan pengetahuan sikap dan perilaku sesuai standar kompetensinya. Kemampuan membangun suasana pembelajaran yang kondusif sehingga menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang berkualitas dan berkarakter prima adalah salah satu kompetensi pengajar profesional. Kecakapan pengajar profesional menuntut semua pihak segera beradaptasi dan cakap dalam pembelajaran daring. Tulisan ringan dan singkat ini mengajak pembaca untuk memperkaya diri menjadi pengajar profesional dalam pembelajaran daring.

Pada hakekatnya tidak ada perbedaan yang bermakna antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran secara daring. Pembelajaran yang efektif harusnya bisa menjalankan lima hal yakni (1)Ketersediaan peralatan dan kebutuhan peserta ajar, (2) Suasana kondusif dalam belajar, (3) adanya kebersamaan antara pengajar/fasilitator/pelatih dengan peserta (4) Adanya penugasan/evaluasi terdapat teori/mata ajar yang dipelajari (5) Ketersediaan tempat yang nyaman dan aman dalam proses pembelajaran.