ANWARUL
Jurnal Pendidikan dan Dakwah

e-ISSN : 2808-7895
p-ISSN : 2809-1043

Terindeks : Garuda, Google Scholar, Moraref, Base, OneSearch.

https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i2

STRATEGI PENGEMBANGAN DESAIN DALAM PEMBELAJARAN DARING DI ERA BUDAYA DIGITAL

Ina Magnalena[1], Awal Septian Hadi[2], Luthfia[3]
Universitas Muhammadiyah Tangerang
awal01763@gmail.com ; luthfiaupi.08@gmail.com

Abstract

Technological developments are increasingly advanced and growing rapidly. Likewise with virtual online learning applications, software and hardware technology and supporting infrastructure. The strategy for developing online learning in the era of digital culture is measured based on three strategies, including focusing on technology, being involved in the social environment (social context), and utilizing the web. What is prepared for learning media is an online platform, including video conferencing media via zoom, Google meet or other means of discussion, internet connection, and others. Not only teacher students must also undergo training in technology so they can master the online platform. E-learning is one of the selected media because with e-learning students get new knowledge that they can, and students can share information with each other and can access learning materials at any time and repeatedly. students can further strengthen their mastery of learning material.

Keywords *: Online ; Technology ; E-Learning ; The development of Learning*

Abstrak : Perkembangan teknologi semakin maju serta semakin berkembang pesat. Demikian pula dengan aplikasi pembelajaran online virtual, teknologi software dan hardware serta infrastruktur yang mendukung. Strategi pengembangan pebelajaran daring di era budaya digital diukur berdasarkan tiga strategi, meliputi fokus pada teknologi, terlibat dalam lingkungan sosial (konteks sosial), dan memanfaatkan web. Yang disiapkan untuk media pembelajaran adalah platform online, antara lain media video conference via zoom, google meet atau sarana lain sarana diskusi, koneksi internet, dan lain-lain. Tidak hanya peserta didik guru pun harus menjalani pelatihan dalam bidang teknologi supaya mereka bisa menguasai platform online tersebut. E-learning menjadi salah satu media yang dipilih karena dengan adanya e-learning peserta didik mendapat pengetahuan baru yang mereka dapat, serta peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.

Kata Kunci : Daring ; Teknologi ; E-Learning ; Perkembangan Pembelajaran

Jurnal Anwarul is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Seiring bekembangnya zaman, perkembangan teknologi semakin maju serta semakin berkembang pesat. Demikian pula dengan aplikasi pembelajaran online virtual, teknologi software dan hardware, serta infrastruktur yang mendukung (McBrien et al, 2009). Di masa yang akan datang, pembelajaran desain akan semakin berdekatan dengan teknologi, termasuk dalam metode pembelajaran daring yang mempergunakan basis internet dan learning management system. Tingkat kesiapan pembelajaran daring dapat berbeda pada setiap institusi juga pada bidang pengajaran. Akan tetapi kendala orang tua, peserta didik, bahkan para guru yang kurang menguasai teknologi. Oleh sebab itu orang tua, peserta didik, dan guru harus menjalani pelatihan agar mereka dapat menguasai dan memahami teknologi.

Ada begitu banyak platforms atau media pembelajaran online yang dapat di gunakan dan dapat di akses dengan mudah, yang di persiapkan oleh platforms, antara lain, media video conference via zoom, google meet atau sarana lainnya; sarana diskusi, materi yang dapat diperagakan, koneksi internet, aksesibilitas pengajar dan sistem rekaman serta feedback instan (Basilaia et al., 2020). Karena pada masa-masa ini sering di jumpai pertimbangan utama bukanlah pada kualitas pembelajaran lewat pembelajaran daring, namun lebih pada pelaksanaan pembelajaran daring secara massif (Carey, 2020).

Pembelajaran online memiliki tujuan yaitu memudahkan komunikasi saat penyampaian materi ajar yang di lakukan dengan jarak jauh. Pembelajaran online lebih di fokuskan pada ketepatan serta kecermatan peserta didik dalam suatu pembelajaran, baik itu menerima maupun mengolah suatu informasi yang didapat, serta perserta didik saling berbagi informasi yang mereka dapatkan dan peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap teknologi dan materi pembelajaran.

METODE

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini, yaitu menggunakan metode jenis kualitatif. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data deskriptif dengan cara fokus pada kegiatan pengamatan yang mendalam dan wawancara. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan Strategi Pengembangan Desain dalam Pembelajaran Daring di Era Budaya Digital di sekolah MIN 11 JAKARTA.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas 6 di MIN 11 Jakarta. Guru kelas dijadikan subjek penelitian karena guru tersebut merupakan walikelas dan narasumber untuk mengetahui strategi pengembangan desain dalam pembelajaran daring di era budaya digital di sekolah MIN 11 Jakarta.Ada dua sumber data dalam penelitian ini, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Dalam menggunakan sumber data primer, penelitian diperoleh melalui wawancara dan observasi. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh melalui dokumentasi, catatan-catatan penelitian selama di lokasi.

Analisis data penelitian yang dilakukan menggunakan analisis dari Mille &Huberman. Yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Yang dimaksud dengan reduksi data, antara lain: wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penyajian data, antara lain: mengolah data dengan cara memilah data yang diperlukan untuk penelitian. Serta penarikan kesimpulan, antara lain: menafsirkan data yang didapat dari penelitian dan menyimpulkan berdasarkan data yang di dapat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Pembelajaran Daring pada Pendidikan

Strategi Pengembangan

Strategi pengembangan haruslah memperhatikan beberapa hal yaitu kekuatan, kelemahan, peluang dan tantangan pembelajaran daring. Sedangkan peluang yang dipertimbangkan adalah adanya fleksibilitas program tanpa terbatas ruang dan waktu, improvisasi digital development, kemungkinan riset dan pengabdian pada masyarakat lewat media online. dan Tantangan adalah bagaimana menjelaskan desain dengan media digital, kualitas pembelajaran, penguasaan dosen akan teknologi. Kekuatan pembelajaran daring antara lain adalah pada fleksibilitas waku, lokasi. sedangkan kelemahan yang dihadapi adalah kendala teknis pada guru, persiapan materi, manajemen waktu. Sedangkan peluang yang dipertimbangkan adalah adanya fleksibilitas program tanpa terbatas ruang dan waktu, improvisasi digital development, dan Tantangan adalah bagaimana menjelaskan pembelajaran dengan media digital, kualitas pembelajaran, penguasaan guru akan teknologi.

Martin (2020), telah mengungkapkan terdapat lima hal penting untuk memperkuat pembelajaran daring antara lain instruksi yang jelas, konten pembelajaran yang integratif, memotivasi peserta didik, dan mempertahankan mental health bagi peserta didik dan tenaga

pendidiknya serta staf. Terdapat tiga hal yang kemudian menjadi fokus utama dalam pembelajaran daring di program-program dalam desain, yaitu fokus pada teknologi, fokus pada konteks sosial dan perluasan jejaring.

Implementasi Pengembangan Pembelajaran Daring

Dalam implementasinya fokus teknologi dapat berupa training bagi guru, selain bagi peserta didik, baik dalam penggunaan Learning Management System, monitoring dan evaluasi online, pengerjaan virtual exhibition, augmented reality, virtual reality dan lainnya.

Dalam implikasi, penggunaan jaringan dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, Sebagai contoh membuat video pembelajaran dan juga menggunakan aplikasi pembelajaran (e-learning), selain menjadi proyek pendidikan juga menjadi proyek penelitian.

Feedback Tenaga Pendidikan Terhadap Implementasi Pengembangan Pembelajaran Daring

anggapan pendidik terhadap pembelajaran daring diukur berdasarkan tiga strategi untuk mengembangkan dan menerapkan pembelajaran daring selama 2020-2021, meliputi fokus pada teknologi, terlibat dalam lingkungan sosial (konteks sosial), dan memanfaatkan web. Fokus group dilakukan secara online secara efektif, dan fokus grup menggunakan metode online sekarang sering digunakan (Richard et al., 2021). Validasi dalam proses ini dilakukan dengan memvalidasi sumber data. Pada strategi pertama, berfokus pada teknologi, memiliki indikator kualitas sistem dalam e-learning, Memberikan informasi yang memadai, berpartisipasi dalam membangun sistem/memberikan masukan, berperan aktif dalam sosialisasi siswa, kemudahan akses ke e-learning, membuat waktu belajar menjadi fleksibel, keefektifan e-learning dan tools lainnya, motivasi untuk menggunakan e-learning dan teknologi lainnya, mendapatkan hal baru pengetahuan dan kemampuan. Indikator kontekstualisasi sosial adalah upaya menghubungkan pembelajaran dengan konteks sosial, kesenangan karena dapat berhubungan dengan konteks sosiokultural, dan mendapatkan pengalaman baru dari konteks tersebut. Sedangkan indikator pemanfaatan jaringan adalah jaringan, institusi memberikan kesempatan kepada guru dan staff untuk memperdalam ilmunya, dapat memperkenalkan diri di dunia nyata, proyek industri dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik, dan jejaring dapat menyediakan materi yang kaya dan memberikan orientasi ke dunia nyata.

Fokus Teknologi

1. Kualitas pada e-learning

Sebagian kecil peserta didik merasa kurang setuju dengan adanya e-learning dikarenakan mereka tidak mengerti cara menggunakan sistem e-learning, dan Sebagian besar seluruh peserta didik merasa setuju dengan adanya sistem e-learning. Guru akan menjelaskan dan mengajari peserta didik tentang bagaimana cara menggunakan e-learning. Jadi dapat disimpulkan bahwa terkait dengan system e-learning Sebagian besar mendapat respon yang positif dan responden menyatakan setuju dengan adanya e-learning.

2. Ketersediaan informasi yang memadai

Sebagian besar peserta didik menyatakan setuju dengan ketersediaan informasi yang memadai di e-learning. Dengan e-learning, tentunya akan menemukan banyak hal yang sebelumnya tidak diketahui. Hal ini dikarenakan beberapa topik yang tersedia dalam e-learning belum tersedia dalam media cetak seperti buku yang sering digunakan dalam metode pengajaran konvensional. Berbeda dengan pembelajaran tatap muka yang dilakukan dengan membaca buku.

Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.

3. Berpartisipasi dalam membangun sistem/memberikan masukan

Peserta didik serta guru dapat memberikan masukan tentang e-learning atau materi yang terdapat di e-learning.

4. berperan aktif dalam sosialisasi siswa

E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan materi, peserta didik dengan guru, maupun sesama peserta didik. sebagian besar peserta didik menyutujui penyataan tersebut.

5. kemudahan akses ke e-learning

setelah peserta didik diajari oleh para guru tentang bagaimana cara menggunakan e-learning, peserta didik pun memahami dengan cepat dan cukup menggunakan smartphone atau perangkat teknologi lain seperti laptop yang terhubung dengan internet Anda sudah bisa mengakses materi yang ingin dipelajari. Dengan menerapkan e-learning Anda dapat

melakukan kegiatan pembelajaran di mana saja, kapan saja. Sebagian besar peserta didik menyutujui penyataan tersebut.

6. mendapatkan hal baru pengetahuan dan kemampuan

dengan adanya e-learning peserta didik mendapat pengetahuan baru yang mereka dapat, serta Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Dalam kemampuan teknologi, secara tidak sadar mereka sudah mulai berkembang untuk memahami dan menguasai teknologi.

KESIMPULAN

Di sekolah MIN 11 JAKARTA, strategi pengembangan pebelajaran daring dalam era budaya digital diukur berdasarkan tiga strategi, meliputi fokus pada teknologi, terlibat dalam lingkungan sosial (konteks sosial), dan memanfaatkan web.

Yang dipersiapkan untuk media pembelajaran daring adalah online platforms, antara lain, media video conference via zoom, google meet atau sarana lainnya; sarana diskusi, materi yang dapat diperagakan, koneksi internet, aksesibilitas pengajar dan sistem rekaman serta feedback instan. Tidak hanya peserta didik guru pun harus menjalani pelatihan dalam bidang teknologi supaya mereka bisa menguasai online platforms tesebut.

E-learning menjadi salah satu media yang dipakai sekolah ini karena dengan adanya e-learning peserta didik mendapat pengetahuan baru yang mereka dapat, serta Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Kusumowidagdo, A. (2021). Strategi Pengembangan Desain Dalam Pembelajaran Daring di Era Budaya Digital. Desain dalam Era Budaya Digital, 16-23.

McBrien, J. L., Cheng, R., & Jones, P. (2009). Virtual spaces: Employing a synchronous online classroom to facilitate student engagement in online learning. International review of research in open and distributed learning.

Richard, B., Sivo, S. A., Ford, R. C., Murphy, J., Boote, D. N., Witta, E., & Orlowski, M. (2021). A Guide to conducting online focus groups via Reddit. International Journal of Qualitative Methods, 20, 16094069211012217.

Martin, A. (2020). How to optimize online learning in the age of coronavirus (COVID-19): A 5-point guide for educators. UNSW Newsroom, 53(9), 1-30.

Basilaia, G., Dgebuadze, M., Kantaria, M., & Chokhonelidze, G. (2020). Replacing the classic learning form at universities as an immediate response to the COVID-19 virus infection in Georgia. International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology, 8(3), 101-108.