MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN : 2808-8115
p-ISSN : 2809-1051

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

https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i3

PENGEMBANGAN MODEL DESAIN PEMBELAJARAN DARING BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI ERA BUDAYA DIGITAL SEKOLAH DASAR

Ina Magdalena[1], Ahmad Rafaeli Jannati[2], Wardatul Munaroh[3]
Universitas Muhammadiyah Tangerang
rafeljanati@gmail.com

Abstract

The research conducted is a type of technology development research for learning in elementary school children. First conduct a survey on the use of online learning based on information and communication technology in the era of digital culture, the use of online applications by learners. In the development stage, the development of learning tools is carried out which includes making blogs or webs and also online applications, developing learning modules. conduct an assessment or survey of online applications controlled by teachers. The application was agreed by the teachers as a whole. From the results that have been obtained that the application used is more familiar with the Google classroom site which is linked to the teacher's web or blog and the learning model formed blended learning with problem-based learning strategies, or also with applications as a forum for communication using Whats App, sms, messenger, telephone, and e-mail and zoom or meet. the application of online learning, the focus of technology can be in the form of training for teachers, in addition to students or parents of students, both in the use of learning management systems monitoring and conducting online evaluations, virtual work. that the online learning model in the era of digital culture, the use of online applications as a means of collaborating and communicating which in this case is used online applications can be concluded that the model is an exciting learning model for students and students.

Keywords *: Development of Learning Design, Daring, Technology and Information*

Abstrak : Penelitian yang dilakukan ini merupakan jenis penelitian pengembangan teknologi untuk pembelajaran pada anak – anak sekolah dasar (SD). Terlebih dahulu Melakukan survey tentang penggunaan pembelajaran secara daring berbasis teknologi informasi dan komunikasi di era budaya digital, penggunaan aplikasi online oleh pembelajar. Dalam tahapan pengembangan dilakukannya pengembangan pada perangkat pembelajaran yang meliputi pembuatan blog atau web dan juga aplikasi online, pengembangan modul pembelajaran. melakukan assessment atau survey tentang aplikasi online yang di kendalikan oleh guru. Aplikasi yang disepakati oleh para guru secara keseluruhan. Dari hasil yang telah di dapat bahwa aplikasi yang digunakan lebih familiar dengan situs Google classroom yang di – link dengan web atau blog guru serta model pembelajaran yang terbentuk blended learning dengan strategi problem based learning, atau juga dengan aplikasi sebagai wadah berkomunikasi dengan menggunakan Whats App, sms, messenger, telpon, dan e – mail serta zoom atau meet. penerapan pembelajaran secara online, fokus teknologi dapat berupa pelatihan kepada guru – guru, selain kepada siswa ataupun orang tua siswa, baik dalam penggunaan learning

Jurnal Masaliq is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

management system monitoring dan dilakukannya evaluasi online, pengerjaan virtual. bahwa model pembelajaran daring dalam era budaya digital, penggunakan aplikasi online sebagai sarana berkolaborasi dan berkomunikasi yang dalam hal ini digunakan aplikasI online dapat di simpulkan bahwa model tersebut merupakan model pembelajaran yang seru untuk siswa dan siswi.

Kata Kunci: Pengembangan Desain Pembelajaran,Berani,Teknologi dan Informasi

PENDAHULUAN

Artikel ini di susun berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan secara autentik dalam proses pembelajaran. Dalam tulisan ini selanjutnya ingin mengajak kepada semua pihak untuk memiliki kemampuan untuk melakukan penelitian pengembangan. Intinya bahwa penelitian pengembangan dilakukan untuk memberikan hasil apakah strategi pembelajaran yang di terapkan efisien, efektif, dan memiliki daya tarik pembelajar dalam mengikuti proses pembelajaran.

Suatu Teknologi digital yang semakin berkembang dengan sangat cepat, begitu juga 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. Pembedaan tersebut dapat dikarenakan pengalaman pengajar terhadap teknologi pembelajaran dan dukungan infrastruktur yang baik (Sandars & Patel, 2020).

Pada prakteknya *blended learning* mulai banyak dipergunakan, namun masih banyak pengajar yang mempertahankan tradisi lama dalam mengajar (Dhawan, 2020). Situasi pandemi memberikan percepatan untuk tuntutan pembelajaran online secara lebih komprehensif. Dalam pembelajaran desain juga banyak memerlukan tatap muka dengan metode demonstrasi, project based learning dan berbagai strategi aktif lainnya, kini karena pandemi harus banyak mengurangi hands on experience dalam studio desainnya. Yang dipersiapkan adalah online platforms, antara lain, media video conference via zoom, GoogleMeet atau sarana lainnya; sarana diskusi, materi yang dapat di peragakan, koneksi internet, aksesibilitas pengajar dan sistem rekaman serta feedback instan (Basilaia et al., 2020).

Selain persiapan perlu juga perhatikan bagaimana strategi pengembangan pembelajaran online untuk para pengajar. Artikel ini merupakan upaya jawaban bagi permasalahan tersebut. Karena pada masa-masa ini sering dijumpai pertimbangan utama bukanlah pada kualitas pembelajaran lewat pembelajaran daring, namun lebih pada pelaksanaan pembelajaran daring secara masif (Carey, 2020). Artikel ini fokus pada strategi pengembangan pembelajaran online dengan fokus pengajar di bidang desain.

Tulisan ini merupakan hasil dari riset eksploratif untuk kasus strategi pembelajaran secara daring. Obyek kasus adalah Pembelajaran pada program studi Desain pembelajaran di SDN Pondok Kacang Prima 03

Kasus terpilih adalah kasus tunggal, karena hal yang khusus yaitu pendidikan entrepreneurship yang embedded terhadap aspek sekolah secara daring. Beberapa hal studi langsung di lapangan, serta diskusi dengan praktisi menjadi tantangan untuk dilakukan pada pembelajaran daring. Selain observasi, disertakan pula feedback dari strategi pengembangan yang dilakukan untuk dapat mengukur persepsi tenaga pendidik terhadap proses aplikasi strategi yang dijalankan. Studi ini merupakan perpaduan studi kualitatif dan kuantitatif. Selanjutnya artikel ini dalam diskusi akan terbagi menjadi tiga fase yaitu perencanaan strategi pengembangan, implementasi pengembangan dalam pembelajaran daring.

METODE

Penelitian yang dilakukan ini merupakan jenis penelitian pengembangan teknologi untuk pembelajaran pada anak – anak sekolah dasar (SD). Terlebih dahulu Melakukan survey tentang penggunaan pembelajaran secara daring berbasis teknologi informasi dan komunikasi di era budaya digital, penggunaan aplikasi online oleh pembelajar. Dalam tahapan pengembangan dilakukannya pengembangan pada perangkat pembelajaran yang meliputi pembuatan blog atau web dan juga aplikasi online, pengembangan modul pembelajaran.

Dalam Tahapan - tahapan ini juga dilakukannya uji validasi yaitu suatu rancangan yang telah di kembangkan dan juga telah diuji coba kelompok kecil, kelompok terbatas, dan juga kelompok besar. Dalam tahapan sesudah pengembangan setelah dilakukannya uji coba dan dinyatakan layak dan sempurna untuk media pembelajaran pada pembelajar.

Melakukan tanya jawab kepada salah satu guru mengenai penggunaan pembelajaran daring berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk anak sekolah dasar (SD),

melakukan beberapa pertanyaan mengenai penggunaan pembelajaran online pada anak sekolah dasar (SD).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal, melakukan assessment atau survey tentang aplikasi online yang di kendalikan oleh guru. Aplikasi yang disepakati oleh para guru secara keseluruhan. Dari hasil yang telah di dapat bahwa aplikasi yang digunakan lebih familiar dengan situs Google classroom yang di – link dengan web atau blog guru serta model pembelajaran yang terbentuk blended learning dengan strategi problem based learning, atau juga dengan aplikasi sebagai wadah berkomunikasi dengan menggunakan *Whats App, sms, messenger, telpon, dan e – mail serta zoom atau meet.*

Merancang bahan ajar yang berbentuk modul, juga mengembangkan aplikasi *Whats App, sms, messenger, telpon, dan e – mail serta penggunaan zoom atau meet.* Sebagai Kolaborasi dan komunikasi online dapat dimasukan dalam program pembelajaran.

Selanjutnya memberikan tugas atau pun materi dalam gooe classroom dan web atau blog guru yang dilakukan kepada para siswa dan siswi. Pengembangan pembelajaran daring pada pendidikan Sekolah Dasar (SD).

a. Strategi pengembanan

Melakukan strategi pengembangan kepada anak sekolah dasar (SD), memperhatikan beberapa hal penting suatu kekuatan, kelemahan, dan tantangan pembelajaran secara online. Hendra M.Ud. (2023),Yang menjadi kekuatan dalam pembelajaran online adalah fleksibilitas waktu, lokasi. Sedangkan kelemahan yang di rasakan adalah kendala teknis kepada guru, persiapan materi, manajemen waktu, fokus siswa terhadap apa yang sedang di terangkan oleh guru.

Kemungkinan yang akan di perkirakan adanya fasilitas program tanpa terbatas ruang dan waktu, improvisasi digital development, kemungkinan riset dan pengabdian kepada masyarakat melalui media online. Dan tantangan yang di dapatkan adalah bagaimana menjelaskan kepada siswa – siswi mengenai materi pembelajaran dengan media digital, kualitas pembelajaran, penguasaan guru Sekolah Dasar (SD) akan teknologi.

Martin (2022), telah mengungkapkan terdapat lima hal penting untuk memperkuat pembelajaran daring antara lain instruksi yang jelas, konten pembelajaran yang integratif,

memotivasi siswa – siswi, dan mempertahankan mental health bagi guru, tenaga pendidik serta staf.

Patut adanya kerangka, dengan melihat fakta kekuatan, kelemahan, peluang dan tantangan pembelajaran daring, hal yang menjadi kemungkinan menjadi titik fokus utama dalam pembelajaran daring di SDN Pondok kacang Timur 03, berfokus pada teknologi dan fokus pada perpaduan sosial.

b. Penerapan pengembangan pembelajaran secara online

Penerapan pembelajaran secara online, fokus teknologi dapat berupa pelatihan kepada guru – guru, selain kepada siswa ataupun orang tua siswa, baik dalam penggunaan learning management system monitoring dan dilakukannya evaluasi online, pengerjaan virtual.

Pada pengembangan pembelajaran online, pemanfaatan jejaring bisa dalam berbagai bentuk, fokus teknologi pembelajaran menggunakan aplikasi zoom sebagai alat pembelajaran pada siswa dan siswi Sekolah Dasar (SD).

c. Feedback guru dan siswa – siswi terhadap penerapan pengembangan pembelajaran secara online

Feedback guru terhadap pembelajaran daring di lihat berdasarkan tiga strategi pengembangan dan penerapan pembelajaran secara daring meliputi fokus pada teknologi, integrasi pada konteks sosial . strategi validasi sumber data. Pada strategi pertama yaitu fokus teknologi memiliki indikator kualitas sistem pada e-learn (learning management system), ketersediaan informasi yang cukup, keterlibatan untuk memberikan masukan, berperan aktif dalam memberikan materi kepada siswa/siswi , kemudahan dalam mengakses e-learn dan teknologi lainnya, mendapatkan pengetahuan dan kemampuan baru. Penggabungan pada konteks sosial, indikator untuk pemanfaatan jejaring adalah dengan jejaring, institusi telah memberikan kesempatan kepada pengajar untuk memperdalam keilmuan, dapat memperkenalkan diri dalam dunia nyata, untuk meningkatkan kualitas belajar siswa , jejaring dapat memberikan pengayaan materi, memberikan pembiasaan pada dunia riil.

Feedback siswa terhadap penerapan pengembangan pembelajaran secara online, adanya kelebihan dan kekurangan terhadap pembelajaran online kepada siswa siswi Sekolah Dasar (SD).

Hendra M.Ud. (2023), kendala menggunakan pembelajaran secara online , jaringan internet yang dimiliki oleh siswa – siswi kurang stabil, menumbuhkan konsentrasi siswa untuk belajar online, metode pembelajaran yang menarik. Kelebihan menggunakan pembelajaran online, bisa dilakukan dengan jarak jauh.

KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan di atas, bahwa model pembelajaran daring dalam era budaya digital, penggunakan aplikasi online sebagai sarana berkolaborasi dan berkomunikasi yang dalam hal ini digunakan aplikasi… dapat di simpulkan bahwa model tersebut merupakan model pembelajaran yang seru untuk siswa dan siswi artinya bahwa model tersebut sangat disukai semua guru, dan juga dengan model pembelajaran online ini kemampuan berfikir belajar meningkat dan memahami permasalahan yang ada bisa dihadapi di ruang secara nyata.

DAFTAR PUSTAKA

Akinoglu, O., & Tandogan, R.O., (2007). The effects of problem-based active learning in science education on studenst' academic, achievement,attitude and concept learning.

Basilaia, G., Dgebuadze, M., Kantaria, M., & Chokhonelidze, G. (2020). Replacing the classic learning form at universities as an immediate response to the COVID-0510152025SangatTidakSetujuKurangSetujuCukupSetujuSetujuSangatSetuju 19 virus infection in Georgia.International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology,8(3), 101-108.

Cahyani, K. D. A. P., Zuliani, R., & Wibisana, N. E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Media Komik di Kelas III SDN Doyong 2 Kota Tangerang. *ALSYS*, *1*(1), 189-197. https://doi.org/10.58578/alsys.v1i1.35

Dhawan, S. (2020). Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis.Journal of Educational Technology Systems,49(1), 5-22.

Magdalena, I., Oktavia, D., & Nurjamilah, P. (2021). Analisis Evaluasi Sumatif dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI SDN Batujaya di Era Pandemi Covid-19. *ARZUSIN*, *1*(1), 137-150. https://doi.org/10.58578/arzusin.v1i1.114

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.

McBrien, J. L., Cheng, R., & Jones, P. (2009). Virtual spaces: Employing a synchronous online classroom to facilitate studentengagement in online learning.International review of research in open and distributed learning,10(3).