

Prof. Dr. Abdul Rahmat, S.Sos.I., M.Pd.
Dr. Abd. Hamid Isa, M.Pd.
Dr. Ismaniar, M.Pd.
Dr. Mintarsih Arbarini, M.Pd.



MODEL MITIGASI LEARNING LOSS ERA COVID 19

Hak Cipta
Samudra Biru

Studi pada Pendidikan Nonformal
Dampak Pendidikan Jarak Jauh



MODEL MITIGASI *LEARNING LOSS* ERA COVID 19

Studi pada Pendidikan Nonformal
Dampak Pendidikan Jarak Jauh

**Hak Cipta
Samudra Biru**

**Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang-Undang
Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta**

1. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan 1. prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. (Pasal 1 ayat [1]).
2. Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 2. memiliki hak ekonomi untuk melakukan: a. Penerbitan ciptaan; b. Penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya; c. Penerjemahan ciptaan; d. Pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan; e. pendistribusian ciptaan atau salinannya; f. Pertunjukan Ciptaan; g. Pengumuman ciptaan; h. Komunikasi ciptaan; dan i. Penyewaan ciptaan. (Pasal 9 ayat [1]).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang 3. Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). (Pasal 113 ayat [3]).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang 4. dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah). (Pasal 113 ayat [4]).

MODEL MITIGASI LEARNING LOSS ERA COVID 19

Studi pada Pendidikan Nonformal
Dampak Pendidikan Jarak Jauh

Prof. Dr. Abdul Rahmat, S.Sos.I., M.Pd.

Dr. Abd. Hamid Isa, M.Pd.

Dr. Ismaniar, M.Pd.

Dr. Mintarsih Arbarini, M.Pd.

**Hak Cipta
Samudra Biru**



MODEL MITIGASI *LEARNING LOSS* ERA COVID 19

Studi pada Pendidikan Nonformal Dampak Pendidikan Jarak Jauh

© Abdul Rahmat, dkk.

x + 102 halaman; 15.5 x 23 cm.

ISBN: 978-623-261-307-2

Hak cipta dilindungi oleh Undang-Undang.

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apa pun juga tanpa izin tertulis dari penerbit.

Cetakan I, Oktober 2021

Penulis : Prof. Dr. Abdul Rahmat, S.Sos.I., M.Pd.
Dr. Abd. Hamid Isa, M.Pd.
Dr. Ismaniar, M.Pd.
Dr. Mintarsih Arbarini, M.Pd.

Editor : Alviana

Sampul : Tim Samudra Biru

Layout : M. Fadhal Akhyari

Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI)

Jln. Jomblangan, Gg. Ontoseno B.15 RT 12/30

Banguntapan, Bantul, DI Yogyakarta

Email: admin@samudrabiru.co.id

Website: www.samudrabiru.co.id

WA/Call: 0812-2607-5872

Hak Cipta
Samudra Biru

PENGANTAR EDITOR

Learning loss menjadi istilah yang cukup populer seiring diselenggarakannya pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sebagaimana kita tahu, PJJ menjadi alternatif pelaksanaan pembelajaran di Indonesia mengingat wabah Covid 19 yang tidak terkendali. Risiko penularan Covid 19 yang cukup membahayakan kesehatan masyarakat memaksa pembelajaran di setiap jenjang pendidikan dilakukan secara daring (dalam jaringan). Pada awalnya, pembelajaran secara daring adalah pilihan yang paling rasional. Namun belakangan, ada hal yang sangat ditakutkan bagi para peserta didik yang melakukan pembelajaran secara daring, yaitu: *learning loss*.

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *learning loss* adalah hilangnya kesempatan belajar karena berkurangnya intensitas interaksi dengan pendidik saat proses pembelajaran yang mengakibatkan penurunan penguasaan kompetensi peserta didik. Sedangkan *The Education and Development Forum* (2020) menyebutkan *learning loss* adalah situasi di mana peserta didik kehilangan pengetahuan dan keterampilan baik umum atau khusus atau kemunduran secara akademis yang terjadi karena kesenjangan yang berkepanjangan atau ketidakberlangsungannya proses pendidikan.

Berdasarkan pemahaman ini, permasalahan yang paling utama dalam *learning loss* adalah penurunan bahkan hilangnya penguasaan kompetensi peserta didik yang diakibatkan oleh berkurangnya intensitas interaksi dengan pendidik. *Learning loss* menjadi sangat memungkinkan terjadi akibat tidak maksimalnya pembelajaran yang dilakukan secara daring. *Learning loss* menjadi kerugian jangka panjang terhadap pembelajaran anak-anak akibat penutupan sekolah sementara di masa pandemi Covid 19 seperti sekarang ini.

Penulis buku ini menyadari betul bahwa *learning loss* adalah situasi yang sangat membahayakan bagi dunia pendidikan di Indonesia. Apabila hal ini tidak diantisipasi sejak awal maka dikhawatirkan generasi bangsa kita di masa yang akan datang akan terganggu kualitas pengetahuannya. Oleh karena itu diperlukan sebuah upaya untuk mengatasi dampak negatif dari terjadinya *learning loss* ini. Buku yang berjudul *Model Mitigasi Learning Loss Era Covid 19 (Studi Pada Pendidikan Nonformal Dampak Pendidikan Jarak Jauh)* ini merupakan bagian dari upaya penulis untuk mengantisipasi terjadinya *learning loss* dalam dunia pendidikan di Indonesia.

Ditulis dalam sembilan (9) bab buku ini menarik untuk dibaca mengingat isu *learning loss* menjadi cukup hangat belakangan ini. Dengan menampilkan metodologi penelitian yang cukup ketat di bab I tampaknya penulis ingin menunjukkan kepada pembaca bahwa buku ini ditulis dengan menggunakan pendekatan yang bersifat ilmiah. Ulasan yang ada dalam buku ini tidak sekadar opini tanpa dasar, akan tetapi didasarkan pada hasil kajian yang bersifat ilmiah. Potret pendidikan di era covid dan bagaimana pembelajaran secara daring dilaksanakan menjadi pembahasan secara berturut-turut di bab II dan III. Pembahasan ini sebagai landasan empiris terjadinya *learning loss*.

Kunci pembahasan penulis sajikan di bab IV yang berisi tentang mitigasi *learning loss model*. Di bab inilah penulis menjelaskan tentang apa itu *learning loss* dan bagaimana model mitigasi yang bisa dilakukan. Bab selanjutnya (bab V) penulis menyajikan tentang penerapan ADDIE sebagai bagian dari mitigasi *learning loss*. Bab VI membahas tentang pengembangan produk mitigasi *learning loss*. Pembahasan dalam buku ini menjadi semakin menarik ketika penulis tidak saja membahas pendidikan formal akan tetapi juga pendidikan nonformal. Hal ini terlihat dalam pembahasan bab VII yaitu mitigasi *learning loss* pada pendidikan nonformal. Kondisi objektif permasalahan dan strategi pembelajaran pendidikan nonformal dampak pendidikan jarak jauh pada era covid 19 juga dibahas secara khusus pada bab VIII buku ini. Selanjutnya buku ini ditutup dengan pembahasan penutup pada bab IX.

Akhirnya, penulisan buku ini sangat penting di tengah adanya kekhawatiran terjadinya *learning loss* dalam sistem pendidikan di negeri ini. Pandemi covid 19 memang tidak bisa diatasi dengan mudah. Akan tetapi *learning loss* yang bisa saja terjadi pada sistem pendidikan kita harus diantisipasi dengan baik. Terbitnya buku ini adalah bagian dari upaya untuk mengantisipasi terjadinya *learning loss* dalam sistem pendidikan kita. Mudah-mudahan upaya penulis sesuai dengan harapan tersebut. Selamat membaca!

Editor

**Hak Cipta
Samudra Biru**

**Hak Cipta
Samudra Biru**

DAFTAR ISI

PENGANTAR EDITOR	v
DAFTAR ISI	ix
BAB I METODE PENELITIAN	1
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	1
B. Prosedur Penelitian	5
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	16
D. Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, dan Pengembangannya	17
E. Langkah-Langkah Penelitian	18
F. Pengolahan Data dan Teknik Analisis Data	20
BAB II POTRET PENDIDIKAN ERA COVID 19	21
A. Kebijakan Pendidikan Era Covid	21
B. Mitigasi Bencana Pembelajaran Daring	23
C. Urgensi Buku Ini	24
BAB III BELAJAR DAN PEMBELAJARAN ERA COVID 19	27
A. Pembelajaran Jarak Jauh	27
B. Media Pembelajaran	29
BAB IV MITIGASI <i>LEARNING LOSS</i> MODEL	39
A. Pengertian <i>Learning Loss</i> Model	39
B. Belajar Bermakna dari Rumah	42
C. Teori Pengembangan	43

BAB V PENERAPAN ADDIE HASIL DAN PEMBAHASAN MITIGASI <i>LEARNING LOSS</i>	47
A. Tahap Analisis	47
B. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	48
C. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	49
D. Revisi Hasil	56
E. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	57
BAB VI PENGEMBANGAN PRODUK MITIGASI <i>LEARNING LOSS</i>	59
A. Efektivitas Media	59
B. Pembahasan Produk	60
BAB VII MITIGASI <i>LEARNING LOSS</i> PADA PENDIDIKAN NONFORMAL	67
A. Pembelajaran Anak Usia Dini	67
B. Pembelajaran Kursus	82
C. Pendidikan Kesetaraan	85
BAB VIII KONDISI OBJEKTIF PERMASALAHAN DAN STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN NONFORMAL DAMPAK PENDIDIKAN JARAK JAUH PADA ERA COVID 19	91
A. Permasalahan Pembelajaran Daring	91
B. Strategi Mengatasi <i>Learning Loss</i>	93
BAB IX PENUTUP	97
A. Simpulan	97
B. Saran-Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99

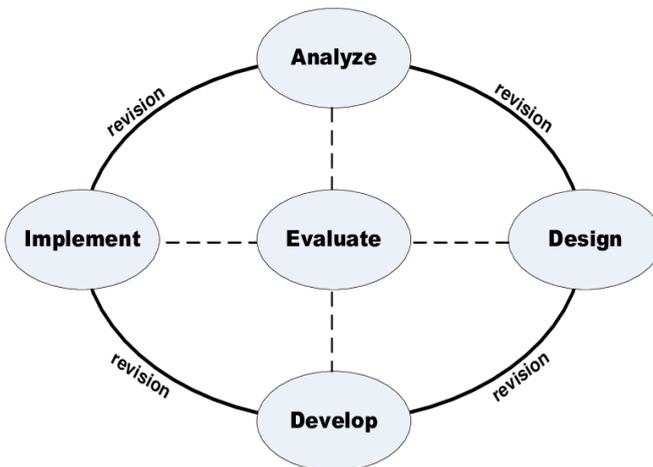
Hak Cipta
Samudra Biru

BAB I

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Buku ini merupakan hasil penelitian kolaboratif antara Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Gorontalo, Universitas Negeri Padang, dan Universitas Negeri Semarang. Kegiatan penelitian pengembangan model ini didesain dengan menerapkan pendekatan penelitian dan pengembangan. Borg dan Gall (1989;624) berpendapat, bahwa Research and Development adalah sebagai suatu strategi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian dengan menggunakan pendekatan R & D bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan dan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui basic research. Penelitian ini juga dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah bersifat praktis melalui *'applied research'* yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan.



Gambar 1. Model Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation

Model ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Selain itu, model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Istilah ini hampir identik dengan pengembangan sistem instruksional. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif, di mana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya. Hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap selanjutnya.

Kerangka ADDIE adalah proses siklus yang berkembang dari waktu ke waktu dan kontinyu dari seluruh perencanaan instruksional dan proses implementasi. Lima tahapan terdiri kerangka kerja, masing-masing dengan tujuan sendiri yang berbeda dan fungsi dalam perkembangan desain instruksional.

Selain itu, pemilihan model ADDIE didasarkan atas beberapa pertimbangan antara lain:

- Model ADDIE ini merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pelajaran yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran *online*. Dapat disimpulkan bahwa model ADDIE adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran di mana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum.
- Model ADDIE dapat menggunakan pendekatan produk dengan langkah-langkah sistematis dan interaktif.
- Model ADDIE dapat digunakan untuk pengembangan bahan pembelajaran pada ranah verbal, keterampilan intelektual, psikomotor, dan sikap sehingga sangat sesuai untuk pengembangan media blog untuk mata pelajaran TIK.
- Model ADDIE memberikan kesempatan kepada pengembang desain pembelajaran untuk bekerja sama dengan para ahli isi, media, dan desain pembelajaran sehingga menghasilkan produk berkualitas baik.

Berikut penjabaran kelima tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE:

1. *Analysis (Analisis)*

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas. Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan. Pada tahap ini membagi fase menjadi tiga segmen yaitu: analisis pebelajar, analisis pembelajaran (termasuk maksud dan tujuan pembelajaran), dan analisis media pengiriman online. Kegiatan pada tahap analisis untuk menentukan komponen yang diperlukan untuk tahap pembangunan selanjutnya yaitu: (1) menentukan karakteristik pebelajar; (2) menganalisis kebutuhan pebelajar dalam pembelajaran; (3) membuat peta konsep berdasarkan penelitian awal. Dilanjutkan dengan merancang flow chart memberikan arah yang jelas untuk produksi produk; (4) menentukan jenis media yang akan dikembangkan; (5) menganalisis kendala yang ditemukan; (6) merancang assessment untuk menguji kompetensi pebelajar. Akurasi dalam menyelesaikan tugas, lembar kerja, kuis, dll; (7) menganalisis perbedaan antara kelas web dan regular; dan (8) mempertimbangkan pedagogis online. Verbal, visual, taktis, auditori, dll.

2. *Design (Rancangan)*

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (*blue print*). Tahapan yang perlu dilaksanakan pada proses rancangan yaitu: pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (*spesifik, measurable, applicable, dan realistic*). Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam satu dokumen bernama *blue print* yang jelas dan rinci. Data yang diperoleh untuk pembelajaran TIK berupa silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Silabus dan RPP selanjutnya dikembangkan sebagai panduan untuk menyusun bahan ajar yang akan dimuat dalam produk pengembangan.

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* atau desain tadi menjadi kenyataan. Pada tahap ini dikembangkan *e-learning* mata pelajaran TIK yang berbasis web. Hal pertama yang dilakukan dalam pengembangan produk adalah menganalisis pengguna sistem dan hal-hal apa saja yang bisa dilakukan pengguna dan hal-hal apa saja yang bisa dilakukan pengguna pada sistem. Pengguna sistem adalah administrator, pendidik, dan peserta didik. Karena media yang dikembangkan berbasis blog, akan membuka kesempatan bagi pengguna umum untuk ikut mengakses. Administrator adalah pengguna yang paling tinggi hak untuk mengakses media. Administrator bisa membuat kategori, mengorganisasi isi, mengorganisasi mata pelajaran, mengorganisasi pendidik mata pelajaran, memilih dan mengubah tampilan. Pendidik memiliki tugas untuk meng-*upload* materi, memberikan tugas, menilai tugas, dan memantau perkembangan pembelajaran peserta didik. Peserta didik dapat melihat materi, meng-*upload* tugas, berdiskusi dalam forum. Pengguna umum hanya dapat melihat materi.

4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan system pembelajaran yang dikembangkan. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan di-*instal* atau di-*setting* sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Tahap implementasi pada penelitian ini, dilaksanakan dengan mengujicobakan media secara langsung. Uji coba media dilaksanakan sebanyak dua tahap yaitu: tahap pertama uji validitas oleh ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran. Tahap kedua uji kepraktisan oleh kelompok perorangan, kelompok kecil, kelompok besar, dan pendidik mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Hasil dari uji coba ini dijadikan landasan untuk melaksanakan tahap evaluasi.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada penelitian ini dilaksanakan sampai evaluasi formatif bertujuan untuk kebutuhan revisi. Berdasarkan hasil review para ahli dan uji coba lapangan yang sudah dilakukan pada tahap implementasi selanjutnya dilakukan dua tahap analisis data yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dipergunakan untuk mengolah data berupa masukan, kritik dan saran dari ahli dan uji lapangan untuk

selanjutnya dilakukan revisi bertahap untuk pengembangan media menjadi lebih baik. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari penilaian responden dalam bentuk angka pada angket yang diberikan. Semua tahapan evaluasi ini bertujuan untuk kelayakan produk akhir. Layak dari segi isi, desain dan *user friendly*.

B. Prosedur Penelitian

1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan bertujuan untuk memperoleh masukan mengenai objek yang diteliti. Studi pendahuluan ini diharapkan dapat memperoleh informasi mengenai permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Studi pendahuluan ini dilakukan dengan melakukan pengamatan, pengukuran, melihat data yang diperlukan, dan melakukan wawancara.

2. Pengembangan Model

a. Model Pengembangan/Desain Produk

Alur pengembangan penelitian ini berdasarkan adaptasi model pengembangan ADDIE, yang merupakan model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan meliputi: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini peneliti membatasi hanya sampai pada tahapan implementasi saja. Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk perancangan sistem pembelajaran (Endang, 2011:200). Peneliti melakukan modifikasi pengembangan sesuai dengan kebutuhan.

Prosedur pengembangan terdiri dari empat tahapan, yaitu:

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan awal yaitu melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat bagi peserta didik. Penerapan Media pembelajaran dalam proses pembelajaran memerlukan analisis untuk mengetahui layak atau tidaknya media tersebut diterapkan. Adapun hal-hal yang dilakukan pada tahap analisis, meliputi:

a) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran, analisis

hasil yang didapat bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi.

b) Analisis Kurikulum

Media pembelajaran interaktif dikembangkan sesuai konteks pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk aktif.

c) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran didasarkan pada kompetensi dasar (KD), kompetensi inti (KI), dan indikator yang tercantum pada kurikulum. Tujuan pembelajaran itu sendiri merupakan tujuan yang diharapkan setelah pembelajaran dilakukan.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan tahap ini adalah menyiapkan *prototype* perangkat pembelajaran. Pada tahapan ini terdiri dari empat langkah yaitu:

a) Perancangan Desain Produk

Peneliti merancang desain produk pembelajaran berupa program *html*, untuk menentukan materi serta pembuatan soal dalam media pembelajaran interaktif.

b) Penyusunan Tes Acuan Patokan

Penyusunan tes dilakukan untuk mengukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik setelah kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Kegiatan pada tahap ini adalah merancang dan menyusun tes berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran yang merupakan indikator sebagai tindakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan.

c) Perangkat

Pemilihan perangkat bertujuan untuk menentukan media yang sesuai dalam mempermudah penyampaian materi pembelajaran yang sesuai dengan KD.

3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Hasil akhir dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang telah direvisi atau dilakukan perbaikan berdasarkan masukan dan saran dari para ahli (validator) serta data yang diperoleh dari uji coba. Kegiatan pada tahap pengembangan ini terdiri dari:

a) Pembuatan produk, dalam pengembangannya peneliti menggunakan bantuan *software*. Dimana penggabungan semua

bahan yang sudah dibuat disatukan mulai dari desain materi, animasi, dan efek suara.

- b) Validasi produk pembelajaran oleh para ahli mencakup semua produk pembelajaran yang telah dikembangkan pada tahap *design/* perancangan. Teknik validasi dilakukan dengan meminta para validator untuk memberikan koreksi untuk semua produk pembelajaran yang dikembangkan. Para pakar akan memberikan pendapat seperti: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan atau mungkin diperbaiki total.
 - c) Revisi hasil validasi dari para ahli yaitu merevisi produk pembelajaran yang telah divalidasi oleh para ahli sehingga menghasilkan produk pembelajaran yang baik. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dan penilaian yang diperoleh dari validator. Revisi media pembelajaran interaktif dilakukan dengan mempertimbangkan penilaian, saran, serta bimbingan dari pakar validator.
- 4) Tahap Implementasi (*Implementation*)
- a) Uji Coba Lapangan
Pada tahapan ini produk di uji cobakan kepada peserta didik. Dimana pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui pendapat/respon peserta didik mengenai produk yang telah dibuat.
 - b) Revisi
Bila diperlukan maka akan dilakukan revisi tahap II berdasarkan masukan dan saran dari peserta didik. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

b. Validasi Desain

Setelah produk awal selesai dibuat, maka tahap selanjutnya ialah melakukan uji validitas kepada tim ahli (validator) yakni validator dari ahli materi dan ahli desain media. Dimana validasi desain dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang layak digunakan di lapangan. Validasi ini masih dikatakan sebagai validasi yang rasional, dikarenakan validasi ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum pada fakta di lapangan nanti.

Pada tahap validasi media pembelajaran interaktif, dilakukan dengan menghadirkan 2 (dua) orang ahli yang telah berpengalaman untuk menilai atau menguji rancangan produk. Produk ini diujikan langsung kepada dosen Teknologi Pendidikan sebagai validator ahli media, dan ahli materi untuk menilai kelayakan isi serta kesalahan yang terdapat pada produk media pembelajaran interaktif ini.

c. Revisi Desain

Pada bagian ini peneliti melakukan perbaikan pada media pembelajaran interaktif yang dihasilkan berdasarkan pada hasil uji coba awal. Setelah dilakukan validasi oleh beberapa ahli (media dan materi) maka nantinya akan diketahui kelemahan produk tersebut, dan kemudian kelemahan tersebut dapat dikurangi dengan cara melakukan perbaikan pada produk tersebut. Disamping itu, melakukan revisi desain pada produk bertujuan untuk mencari dan menghasilkan desain terbaiknya

d. Uji Coba Produk

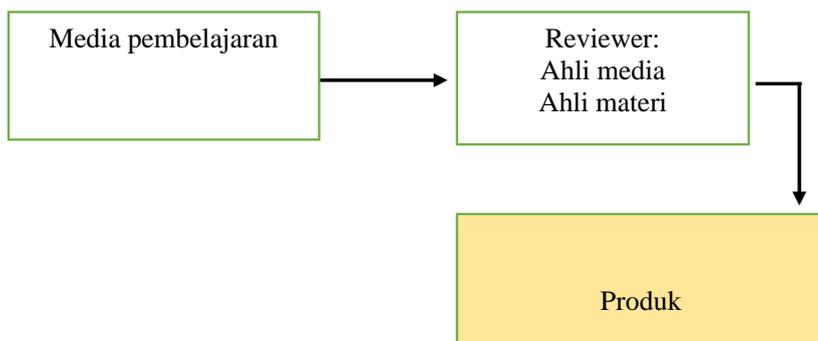
Pada tahap uji coba produk ini peserta didik diberikan angket untuk memberikan respon terhadap media pembelajaran yang diterimanya. Selanjutnya, hasil yang diperoleh dari uji coba ini di konversikan ke bentuk evaluasi terhadap pencapaian hasil uji coba tersebut. Uji coba ini bertujuan untuk melihat penilaian seberapa efektif atau tidaknya media yang diberikan pada peserta didik tersebut.

Uji coba produk dipandang perlu dilakukan dengan alasan selain supaya produk yang dihasilkan benar-benar bermutu, tepat guna dan sarannya, uji coba produk juga merupakan salah syarat yang wajib dilakukan oleh peneliti dalam mengambil penelitian model pengembangan.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam uji coba produk, yaitu: (1) desain uji coba, (2) subjek uji coba, (3) jenis data, (4) instrumen pengumpulan data, dan (5) teknik analisis data.

- 1) Desain uji coba. Studi ini merupakan kegiatan pengembangan yang dilakukan secara individu. Kegiatan yang dilakukan yaitu mulai melakukan observasi lapangan, membuat bahan ajar berintegrasi *life skills* dan menguji kelayakan produk dengan cara validasi oleh beberapa pakar. Desain uji coba pengembangan media dilakukan dalam empat tahap uji coba. Adapun tiga tahap antara lain: uji ahli dan praktisi (tiga pakar), uji coba perorangan, dan uji coba kelompok. Pelaksanaan uji kelayakan dilakukan dengan cara menyerahkan produk pengembangan

atau tidaknya produk pengembangan serta memberikan kritik dan saran perbaikan. Desain uji coba dapat dilihat pada gambar 2 beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai layak.



Gambar 2. Bagan Alir Desain Uji Coba

Keterangan *reviewer*:

- Ahli media: untuk menilai karakteristik dan desain media pembelajaran yang dikembangkan.
- Ahli materi: untuk menilai sintaks pembelajaran dan kesesuaian butir-butir materi yang diharapkan dan termuat dalam produk pengembangan.

2) Subjek Uji Coba

a) Tahap Kajian Ahli media

Ahli media adalah orang yang ahli dan berpengalaman dalam bidang media pembelajaran

b) Tahap Kajian Pakar Ahli Materi

Pakar ahli materi adalah orang yang ahli dan berpengalaman dalam bidang pendidikan.

c) Peserta Didik

3) Jenis Data

Data merupakan unit informasi yang direkam media yang dapat dibedakan dengan data lain, dapat dianalisis dan relevan dengan problem tertentu (Tanzeh, 2009:53) Data itu sendiri dalam KBBI diartikan sebagai keterangan yang benar dan nyata. Data diperoleh dengan berbagai cara, diantaranya yaitu wawancara, penyebaran angket atau kuesioner, observasi, dan tes kelas yakni *posttest*. Data-data tersebut termasuk data kualitatif

dan data kuantitatif. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sekolah dan karakteristik dari peserta didik, angket atau kuesioner diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan, observasi dilakukan sebagai pengawalan terhadap pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, sedangkan tes kelas digunakan untuk mengukur pencapaian peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan.

4) Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan suatu alat yang dipakai peneliti dalam pengambilan data, data yang dihasilkan akan akurat jika instrumen yang digunakan oleh peneliti valid, oleh karena itu diperlukan pemilihan instrumen yang tepat dalam penelitian dan pengembangan ini. Instrumen yang akan dipakai peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a) Wawancara. Wawancara dilakukan kepada peserta didik untuk mengetahui pendapat mengenai penggunaan dan pengembangan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Angket atau Kuisisioner Online. Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual. Angket yang digunakan pada penelitian pengembangan ini untuk memperoleh informasi dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik sebagai bahan mengevaluasi produk/media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian pada angket menggunakan skala Likert (skala 5). Alternatif jawaban yang digunakan dalam angket yaitu:

Tabel 1 Pedoman Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat setuju/ selalu/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi
2	Skor 4	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ mudah/ layak/ bermanfaat/ cukup memotivasi
3	Skor 3	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi
4	Skor 2	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negative/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang paham/ kurang layak/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi
5	Skor 1	Sangat tidak setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat/ sangat kurang memotivasi

Sumber : Sugiyono (2013:135)

Angket dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan. Lembar angket validasi, yaitu:

- (1) Lembar angket validasi materi digunakan untuk mengetahui penilaian isi materi yang disajikan dalam media.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran untuk Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Item	Bentuk Instrumen
1	Materi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	2	1, 2	<i>Checklist</i>
		Kelengkapan Materi	5	3, 4, 5, 6, 7,	<i>Checklist</i>
2	Bahasa	Bahasa yang digunakan komunikatif	1	8	<i>Checklist</i>
		Kesesuaian materi yang disampaikan	2	9, 10	<i>Checklist</i>
3	Soal	Kejelasan rumusan soal	1	11	<i>Checklist</i>
		Kelengkapan konsep soal	1	12	<i>Checklist</i>
		Kebenaran konsep soal	2	13, 14	<i>Checklist</i>
		Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	1	15	<i>Checklist</i>
		Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	1	16	<i>Checklist</i>
4	Aspek penyajian	Keruntutan penyajian konsep	1	17	<i>Checklist</i>
		Kesesuaian tingkat kesulitan materi di tingkat sekolah	1	18	<i>Checklist</i>
		Keutuhan makna dalam kegiatan pembelajaran	1	19	<i>Checklist</i>
		Keterlibatan peserta didik	1	20	<i>Checklist</i>

- (2) Lembar angket validasi media digunakan untuk mengetahui penilaian desain media yang digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Item	Bentuk Instrumen
1	Aspek Perangkat Lunak	Penggunaan Aplikasi	5	1, 2, 3, 4, 5	<i>Checklist</i>
		Petunjuk penggunaan	2	6, 7	<i>Checklist</i>
		Umpan balik	3	8, 9, 10	<i>Checklist</i>
2	Komunikasi Visual	Komunikatif	1	11	<i>Checklist</i>
		Kreatif	2	12, 13	<i>Checklist</i>
		Audio	3	14, 15, 16	<i>Checklist</i>
		Visual	4	17, 18, 19, 20	<i>Checklist</i>
		Animasi	2	21, 22	<i>Checklist</i>
		Button/ Tombol	2	23, 24	<i>Checklist</i>

Di dalam angket juga terdapat kolom saran. Letaknya di bawah angket. Tujuan pemberiannya untuk mendapatkan saran guna memperbaiki mutu dari media pembelajaran.

5) Teknik analisis data

Data dan informasi yang diperoleh, maka analisis data yang perlu dilakukan dalam penelitian pengembangan media adalah sebagai berikut:

a) Data kualitatif

Data kualitatif berupa saran/masukan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran (guru) dan peserta didik dianalisis secara deskriptif.

b) Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian kualitas produk yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran (guru) dan peserta didik. Data kualitas media pembelajaran tersebut berupa data kualitatif. Untuk mendapatkan penilaian kualitas media pembelajaran interaktif, maka data

kualitatis tersebut dikonversi menjadi data kuantitatif dengan ketentuan skoring sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Pemberian Skor

Kriteria	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Kemudian data yang terkumpul dianalisis dengan cara menghitung rata-rata skor yang diperoleh dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan}}{\text{Jumlah Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi Kelayakan

Rata-rata penilaian yang diperoleh dikonversi kembali menjadi kategori kelayakan media pembelajaran interaktif sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai kualitas media pembelajaran interaktif berdasarkan pedoman konversi ideal yang dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 5. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Skor Presentasi (%)	Interpretasi
P > 81%	Sangat Layak
61% < P ≤ 80%	Layak
41% < P ≤ 60%	Cukup Layak
20% < P ≤ 40%	Kurang Layak
P ≤ 20%	Sangat Kurang Layak

Sumber: Arikunto (2008:35)

e. Revisi Produk

Revisi ini merupakan kegiatan perbaikan produk dengan cara mengevaluasi produk awal dan menerapkan saran perbaikan dari validator. Hasil dari revisi produk ditunjukkan kembali kepada validator untuk dikoreksi ulang dengan harapan produk yang telah direvisi yang memiliki kekurangan/kelemahan diperbaiki ulang sebelum dilakukan uji coba lapangan.

f. Evaluasi dan Penyempurnaan

Data dari angket diperoleh berdasarkan tanggapan para ahli/pakar yang berupa skor dilakukan dengan menggunakan presentase.

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan}}{\text{Jumlah Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi Kelayakan

Kriteria validasi yang digunakan dalam validitas penelitian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6 Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kelayakan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81 - 100 %	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	61 - 80 %	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
3	41 - 60 %	Cukup baik	Kurang layak, perlu direvisi
4	21 - 40 %	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi
5	< 20 %	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Sumber: Arikunto (2008:35)

Data yang didapatkan dari uji coba terbatas dianalisis. Media pembelajaran dikatakan layak apabila telah mencapai prosentase minimal 61% atau dalam kualitas baik. Sehingga produk dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Jika tingkat ketercapaian produk dibawah 61% maka dilakukan revisi.

g. Model Hipotetik (Model Akhir Hasil Revisi pada Pengembangan Model)

Draf produk yang telah direvisi dan diuji cobakan setelah revisi disebut sebagai produk hipotetik. Berdasarkan data yang terkumpul dari tahap pertama, pada tahap kedua ini peneliti melakukan pengembangan model hipotetik sebagai model awal. Model hipotetik ini berupa mitigasi *learning loss* model dampak pembelajaran jarak jauh era pandemic covid 19. Model hipotetik ini selanjutnya divalidasi melalui pertimbangan ahli/pakar. Pemilihan pakar sebagai tim validasi didasarkan pada kepakaran dalam disiplin ilmu yang sesuai dengan produk pengembangan.

3. Evaluasi/Pengujian Model

Pada tahap ini, produk media pengembangan akan di evaluasi kegunaannya dengan cara diuji cobakan. Produk hasil uji coba terbatas diuji efektifitas dan menghasilkan produk final dan produk sampingan final. Adapun konsep pengujian seperti gambar berikut:



Gambar 3. Pengujian Model

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang dijadikan tempat penelitian adalah Gorontalo, Semarang, Padang. Tahun 2021.

Berikut adalah rancangan penentuan kecukupan kegiatan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Adapun penentuan waktu penelitian disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 7. Penentuan Kecukupan Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Waktu
1	Perizinan	3 hari
2	Observasi	2-3 hari
3	Penyusunan angket	2 hari
4	<i>Needs Assessment</i>	2-3 hari
5	Validasi produk	7 hari
6	Pelatihan	2 hari
7	Uji Coba Perseorangan	3 hari
8	Uji efektifitas produk	3 hari
9	Analisis Data	7 hari
	Total	31 - 33 hari

Sumber: Saputro, 2017: 41

D. Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, dan Pengembangannya

Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara, observasi, kuesioner online, studi dokumentasi, dan diskusi kelompok fokus. Sedangkan kuesioner digunakan untuk mengukur model. Kuesioner yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa daftar pernyataan yang mengungkap kecocokan responden dengan isi yang terkandung dalam setiap pernyataan. Instrumen dalam penelitian ini dikembangkan sesuai dengan tujuannya yaitu untuk menjangking data maupun data pendukung untuk memvalidasi model yang dikembangkan dalam kaitannya dengan pengembangan model.

Pengembangan instrumen penelitian yang digunakan, ditujukan untuk mengefektifkan proses penelitian. Ada empat jenis alat pengumpul data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, yakni:

1. Tes, dikembangkan dan digunakan untuk menjangking data yang bersifat pengetahuan dalam penguasaan kemampuan seseorang dalam memahami, mendengarkan dan peka terhadap maksud dan pemikiran orang lain, serta merasakan dan mengamati reaksi-reaksi dan perubahan orang lain, yang ditunjukkan baik secara verbal maupun non verbal dan mampu mencari pemecahan masalah yang efektif dalam suatu interaksi sosial dan memiliki penguasaan ketrampilan komunikasi.

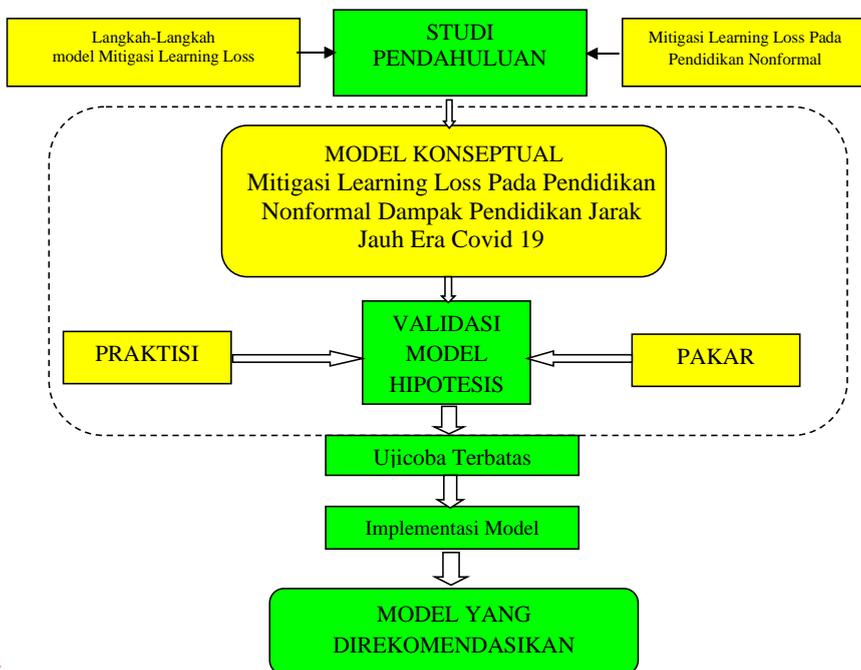
2. Observasi dikembangkan dengan menggunakan skala ordinal, digunakan untuk menjaring data yang dikuantifikasi (berupa skor) penguasaan pengetahuan dan keterampilan. Observasi dilaksanakan sebelum dan sesudah *treatment* implementasi model yang dikembangkan. Data hasil observasi setiap aspek dianalisis dan dideskripsikan secara kuantitatif.
3. Pedoman wawancara, dikembangkan untuk mengumpulkan informasi dalam studi pendahuluan. Pedoman wawancara untuk menggali informasi adalah pedoman wawancara terbuka disusun untuk memberikan keleluasaan kepada sumber informasi (data) dalam memberikan jawaban yang lebih terbuka, sesuai dengan pendapat masing-masing. Jawaban yang diperoleh dari setiap butir pertanyaan dideskripsikan secara kualitatif. Sedangkan wawancara untuk mengumpulkan informasi pelengkap dan menjadi faktor-faktor pendukung ataupun kendala dalam proses uji coba dan implementasi model yang dikembangkan, peneliti sendiri bertindak sebagai instrumennya jawaban yang diperoleh dideskripsikan secara kualitatif.
4. Dokumentasi yaitu dokumen-dokumen yang ada yang berkaitan dengan fokus penelitian sebagai pelengkap kelengkapan analisis data. Teknik studi dokumentasi digunakan untuk menghimpun data tertulis yang berhubungan dengan masalah-masalah kompetensi tutor, kompetensi warga belajar, sarana dan prasarana pembelajaran, serta setiap tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran kooperatif yang telah dilaksanakan. Data yang diperoleh dari studi dokumentasi dijadikan alat untuk mengecek kesesuaian data yang diperoleh dari kegiatan observasi dan wawancara.

E. Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada model *mitigasi learning loss* dampak pendidikan jarak jauh era covid 19 pada pendidikan nonformal. Penelitian merupakan kegiatan penelaahan terhadap suatu masalah secara terancang dengan menggunakan metode dan langkah-langkah sistematis, Metode itu sendiri merupakan suatu prosedur atau cara mengetahui sesuatu dengan langkah-langkah yang sistematis (Sugiyono, 2007: 19). Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yang tervalidasi untuk direkomendasikan, maka kegiatan penelitian diarahkan pada langkah-langkah sebagai berikut:

1. Studi Pendahuluan, yaitu meneliti kondisi lapangan secara empirik terkait masalah yang dikaji, termasuk kajian model sejenis yang pernah dikembangkan, studi literatur untuk menelaah teori atau konsep dengan masalah yang dikaji
2. Penyusunan model konseptual, yaitu merumuskan model berkaitan dengan pemecahan masalah berdasarkan kajian empirik dan teoretik
3. Validasi model konseptual dengan meminta pertimbangan dari pakar dan praktisi, memperbaiki model konseptual berdasarkan masukan pertimbangan tersebut
4. Uji coba model yang dilakukan dalam dua tahap
5. Penyempurnaan model atas dasar hasil uji coba
6. Rekomendasi langkah-langkah dan desiminasi model.

Tahapan-tahapan pengembangan model dapat digambarkan melalui kerangka pengembangan model sebagai berikut:



Gambar 4. Tahapan Pengembangan Model

F. Pengolahan Data dan Teknik Analisis Data

Tahapan dalam proses penelitian, terdiri atas langkah: (1) meneliti hasil penelitian berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk berdasarkan hasil penelitian, (3) uji lapangan, dan (4) mengurangi deviasi yang ditemukan dalam tahap uji coba lapangan. Merujuk pada tahapan dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan dibagi ke dalam beberapa tahap yaitu: (1) pekerjaan menuliskan data, (2) mengedit, (3) mengklasifikasikan data, (4) mereduksi, dan (5) interpretasi atau memberi tafsiran. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini digunakan prosedur kualitatif; dan bentuknya adalah menelaah faktor-faktor yang secara konseptual akan menjadi kendala dalam mengimplementasikan model.

BAB II

POTRET PENDIDIKAN ERA COVID 19

A. Kebijakan Pendidikan Era Covid

Semenjak diberlakukannya masa darurat Covid 19 pada tanggal 16 Maret 2020, hampir seluruh sekolah di Indonesia mengambil kebijakan untuk pembelajaran via daring atau disebut dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dengan adanya pembelajaran daring pendidik dan peserta didik sama-sama belajar untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran daring dengan berbagai keterbatasan kemampuan, sarana dan prasarana berupa handphone, laptop dan jaringan bagi pendidik dan peserta didik serta kemampuan yang masih terbatas dalam pemanfaatan teknologi membuat pelaksanaan pembelajaran daring harus tetap diupayakan berjalan agar proses transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik tidak terganggu.

Pendidik atau pendidik sebagai ujung tombak pendidikan melakukan berbagai upaya seperti menerapkan pembelajaran jarak jauh melalui media *Group Whatsapp, Google Classroom, Moodle*, dan aplikasi belajar online lainnya. Untuk pembelajaran secara sinkronus pendidik juga memanfaatkan media *Google Meet, Zoom Cloud Meeting, Cisco Webex* dan lain sebagainya. Saat ini banyak sekali sumber belajar online serta konten ilmu yang terdapat di internet. Pemanfaatan berbagai media pembelajaran jarak jauh yang diolah sesuai dengan kemampuan dan keinginan pendidik. Tuntutan pendidik tidak hanya secara akademis tetapi juga kemampuan untuk berkomunikasi yang harus dilakukan dalam pembelajaran jarak jauh seperti pada media pembelajaran *Google Classroom, Moodle* dan *Group Whatsapp*, pendidik mengirimkan materi pembelajaran, link video pembelajaran, tugas serta sebagai media komunikasi untuk melaksanakan proses pembimbingan dan pendampingan kepada peserta didik.

Kendala yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh yang terjadi pada peserta didik juga ada pada pendidik seperti tidak memiliki HP *android*, paket data dan jaringan sinyal. Kendala tersebut bisa menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Namun pendidik tentu memaklumi keadaan tersebut dan memberikan solusi dan jalan keluar terhadap permasalahan yang dihadapi kepada peserta didik agar peserta didik tetap bisa mengikuti proses pembelajaran. Tugas dapat diambil dan dikumpulkan disekolah saat kondisi aman dan tetap mematuhi protokol kesehatan. Gangguan jaringan atau sinyal dengan memberikan rentang waktu pengerjaan yang lebih lama sehingga pengerjaan tugas tidak menjadi beban berat. Dengan berbagai keterbatasan dalam situasi pandemi Covid 19 menjadi tantangan seorang pendidik untuk terus mau belajar dan berlatih pembelajaran secara daring. Disamping itu pendidik harus mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif untuk mengatasi kesulitan belajar yang dihadapi serta kolaborasi media pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan tetap bisa menghadirkan suasana pembelajaran interaktif antara pendidik dan peserta didik. Menurut Permendikbud No. 109/2013 pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Oleh karena itu, pada teknis pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti *smartphone*, laptop, komputer, dan tablet yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja. Ada banyak kendala yang dihadapi pada saat pembelajaran daring tersebut, mulai dari masalah teknis hingga pada saat proses pembelajaran, seperti jaringan dan biaya kuota internet yang cukup mahal. Tetapi kini hal mengenai biaya untuk kuota internet sudah tidak menjadi masalah karena pemerintah memberikan kuota belajar gratis setiap bulannya untuk memudahkan para mahasiswa didik untuk melaksanakan daring. Meskipun pemerintah sudah memberikan kuota gratis kepada mahasiswa didik, yang kembali menjadi permasalahan adalah jaringan internet tidak stabil yang menyebabkan terhambatnya *video conference* yang sedang dilakukan atau tidak jarang keluar secara tiba-tiba. Selain itu, masalah dalam mengoperasikan aplikasi *Google Meet*, *Google Classroom*, *Zoom*, dan *E-learning* dengan prosedur yang benar juga merupakan kendala yang tidak dapat disepelekan. Sebagai mana yang diungkapkan oleh Nakayama bahwa dari semua literatur dalam *E-learning* mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran *online*. Ini dikarenakan

faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik. (Nakayama M, Yamamoto H, 2007).

Berdasarkan data hasil observasi awal dan pengalaman mengajar yang sudah dilakukan, peneliti melihat bahwa 1) peserta didik lebih menyukai kegiatan pembelajaran tatap muka secara langsung dibandingkan dengan pembelajaran secara daring karena membosankan. 2) Kendala sarana dan prasarana seperti koneksi internet yang kurang stabil dan tidak memiliki laptop. 3). Sulit memahami materi yang disampaikan oleh dosen karena tidak terbiasa dengan pembelajaran secara *online* yang menyebabkan peserta didik tidak dapat berinteraksi langsung dengan pendidik. 3) Peserta didik beresiko kehilangan pembelajaran atau *learning loss*. *Learning loss* adalah fenomena di mana sebuah generasi kehilangan kesempatan menambah ilmu karena ada penundaan proses belajar mengajar. *Learning loss* mengakibatkan hilangnya kompetensi dasar yang harusnya dipelajari peserta didik.

B. Mitigasi Bencana Pembelajaran Daring

Buku ini hasil penelitian pada upaya menemukan model pembelajaran mitigasi *learning loss* sebagai dampak negatif, peserta didik jadi terbatas sosialisasi dengan teman temannya, peserta didik kehilangan motivasi atau kehilangan semangat belajar, pembelajaran juga jadi tergantung koneksi internet yang terkadang menyulitkan, serta dampak sangat besar selama Pembelajaran Jarak Jauh yaitu membuat kedisiplinan anak jadi menurun. Dampak pembelajaran jarak jauh saat pandemi Covid 19 membuat peserta didik yang terisolasi dan harus mengikuti PJJ selama berbulan-bulan karena pandemic Covid 19, menghadapi resiko mental. Anak menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar gadget untuk mengerjakan tugas dan mengakses internet. Teknologi internet memudahkan komunikasi. Tapi di sisi lain juga memiliki ruang gelap tempat predator seksual, hoaks, dan pornografi. Anak harus dijaga dari kejahatan didunia maya. Dampaknya anak rentan mengalami gangguan kesehatan karena penggunaan perlatan daring yang berlebihan. Penyebab lain kurangnya istirahat demi mengerjakan tugas. Pembelajaran Jarak Jauh secara daring berpotensi membuat anak-anak dari keluarga ekonomi menengah ke bawah tidak bisa mengikuti pembelajaran daring dan terancam putus sekolah. Efek lainnya rentan mengalami eksploitasi, ketika anak memilih berhenti sekolah akhirnya diminta orangtuanya bekerja/menikah. Dampak terakhir rentan mengalami berbagai kekerasan.

Berdasarkan pembahasan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan bagaimana model pembelajaran *mitigasi learning loss* dampak pendidikan jarak jauh era covid 19 pada pendidikan nonformal dengan fokus sebagai berikut. Kondisi obyektif pembelajaran pendidikan nonformal dampak pendidikan jarak jauh pada era Covid 19. Model konseptual pembelajaran Mitigasi *Learning Loss* pendidikan nonformal dampak pendidikan jarak jauh era covid 19. Implementasi model pembelajaran Mitigasi *Learning Loss* pendidikan nonformal dampak pendidikan jarak jauh era covid 19. Efektivitas model pembelajaran Mitigasi *Learning Loss* pendidikan nonformal dampak pendidikan jarak jauh era covid 19.

Output buku ini dapat menjadi bahan referensi studi lanjutan dan kajian menuju pengembangan konsep dengan pertimbangan kontekstual dan konseptual, serta dinamika pendidikan nonformal yang berkembang dewasa ini. Dapat ditemukan prototype model pembelajaran yang dapat menjadi solusi Mitigasi *Learning Loss* pendidikan nonformal dampak pendidikan jarak jauh era covid 19

Pada bagian praktis, untuk memformulasikan model pembelajaran *mitigasi learning loss* dampak pendidikan jarak jauh era covid 19 pada pendidikan nonformal bagi penyelenggara dan pengelola program pendidikan nonformal yang pada gilirannya menjadi alternatif menjamin kualitas pembelajaran pada satuan dan atau lembaga pendidikan nonformal.

C. Urgensi Buku Ini

Pandemi Covid 19 yang melanda berdampak pada kegiatan belajar mengajar harus tetap berjalan. Penelitian ini akan melihat *learning loss* sebagai dampak pendidikan jarak jauh termasuk dampak negatif pembelajaran. Keterbatasan Penguasaan Teknologi Informasi oleh Pendidik dan Peserta didik. Kondisi pendidik tidak seluruhnya paham penggunaan teknologi, terutama pendidik yang menjelang pensiun. Begitu juga dengan peserta didik, terutama yang dipelosok desa kurang menguasai teknologi untuk pembelajaran. Sarana dan Prasarana yang Kurang Memadai. Perangkat pendukung teknologi mahal. Banyak murid tidak memiliki handphone. Padahal pada masa pandemi Covid 19 ini mereka harus belajar secara online. Sebanyak 9,25% dari seluruh peserta didik masih kesulitan mengakses pembelajaran jarak jauh. Tidak semua pelajar dapat belajar dengan efektif seperti di sekolah. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pelajar seperti sulit memahami materi, dan rasa malas dan

sulit konsentrasi. Survey yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) terhadap 1.700 peserta didik selama pembelajaran jarak jauh, dalam empat minggu pertama saja sudah ditemukan banyak peserta didik yang tidak senang dengan proses belajar online. KPAI menyebutkan presentase peserta didik yang tidak senang belajar di rumah sebanyak 76,7 persen dan 23,3 persen menyatakan senang dengan pembelajaran jarak jauh dari rumah. Belajar secara online justru malah menambah rasa malas dan juga sulit untuk berkonsentrasi bagi peserta didik. Selain karena sudah pusing dengan tugas-tugas yang diberikan, peserta didik juga menjadi lebih banyak waktu untuk bermain gawai. Seperti bermain game, membuka instagram, twitter, youtube, dan sosial media lainnya dibandingkan dengan belajar. Akibatnya muncul rasa malas yang sangat susah untuk dilawan dan juga sulitnya berkonsentrasi ketika belajar, terlebih ketika pendidik malah sering memberikan banyak tugas yang malah akan membuat peserta didik semakin bosan dan stress ketika belajar.

Hak Cipta
Samudra Biru

BAB III

BELAJAR DAN PEMBELAJARAN ERA COVID

19

A. Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran jarak jauh adalah sekumpulan metode pengajaran di mana aktivitas pengajaran dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar. Pemisah kedua kegiatan tersebut dapat berupa jarak fisik maupun nonfisik. Jarak fisik dalam artian lokasi, dan jarak nonfisik yakni kondisi. Melalui PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) pula dimungkinkan antara pengajar dan pembelajar berbeda tempat bahkan bisa dipisahkan oleh jarak yang sangat jauh, Selain itu pula, dalam pembelajaran jarak jauh dikenal pula istilah E-Learning. E-learning merupakan metode penyampaian yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. E-learning dapat dipahami sebagai metode penyampaian dengan komputer dan memanfaatkan teknologi internet serta pemrograman yang memungkinkan para peserta didik untuk berinteraksi dengan bahan-bahan pelajaran melalui chat room (ruang komunikasi).

Menurut Dohmen (1967) mengemukakan bahwa pembelajaran jarak jauh adalah suatu bentuk pembelajaran mandiri yang terorganisasi secara sistematis yang dilakukan oleh sekelompok tenaga pengajar yang memiliki tanggung jawab yang berbeda. Tanggung jawab pengajar-pengajar tersebut meliputi kegiatan konseling, penyajian materi, pembelajaran, supervise dan pemantauab terhadap keberhasilan peserta didik. Sedangkan Peters (1973) mengatakan bahwa pendidikan jarak jauh adalah metode penyampaian pengetahuan, keterampilan dan sikap melalui penggunaan media yang menerapkan sistem industrialisasi dalam pembelajaran. Belajar jarak jauh bukanlah suatu hal yang baru dalam dunia pendidikan mengingat cara belajar ini sudah dikembangkan sejak tahun 1970-an. Bila dianalisis secara gamblang saja maka dapat dikatakan belajar jarak jauh merupakan suatu

bentuk system pembelajaran yang proses pembelajarannya jauh dari pusat penyelenggaraan pendidikan dan bersifat mandiri. Pendidikan jarak jauh adalah suatu model pembelajaran yang membebaskan pembelajar untuk dapat belajar tanpa terikat oleh ruang dan waktu dengan sedikit mungkin bantuan dari orang lain.

Komunikasi yang berlangsung pada system pembelajaran ini bersifat komunikasi tidak langsung, artinya proses pembelajaran dilakukan dengan perantara dalam bentuk media cetak maupun multimedia yang dirancang khusus. Kalaupun ada kontak langsung, bukanlah suatu proses pembelajaran, namun suatu kegiatan tutorial untuk menyakinkan bahwa materi pembelajaran yang disampaikan kepada pebelajar melalui media benar-benar mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana yang telah dirumuskan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), yang dimaksud dengan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) adalah pendidikan yang pesertanya didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lainnya.



Gambar 5. Cara Kerja Pembelajaran Jarak Jauh

Soekartawi (2003) memberikan ciri-ciri yang lebih spesifik dari PJJ yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar terpisah dengan kegiatan pembelajaran. Selama proses belajar peserta didik selaku peserta didik dan pendidik selaku pendidik terpisahkan oleh tempat, jarak geografis dan waktu atau kombinasi dari ketiganya.

2. Peserta didik dan pendidik terpisah selama pembelajaran, komunikasi diantara keduanya dibantu dengan media pembelajaran, baik media cetak (bahan ajar berupa modul) maupun media elektronik (CD-ROM, VCD, telepon, radio, video, televisi, komputer).
3. Jasa pelayanan disediakan baik untuk peserta didik maupun untuk pendidik, misalnya resource learning center atau pusat sumber belajar, bahan ajar, infrastruktur pembelajaran). Dengan demikian, baik peserta didik maupun pendidik tidak harus mengusahakan sendiri keperluan dalam proses pembelajaran.
4. Komunikasi antara peserta didik dan pendidik bisa dilakukan baik melalui satu arah maupun dua arah (*two ways communication*).
5. Proses pembelajaran di PJJ masih dimungkinkan dengan melakukan pertemuan tatap muka (tutorial) dan ini bukan merupakan suatu keharusan.
6. Selama kegiatan belajar, peserta didik cenderung membentuk kelompok belajar, walaupun sifatnya tidak tetap dan tidak wajib. Kegiatan berkelompok diperlukan untuk memudahkan peserta didik belajar.
7. Peran pendidik lebih bersifat sebagai fasilitator dan peserta didik bertindak sebagai participant.

B. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar.

Gerlach and Ely Design Model, 1980



Gambar 6. Gerlach and Ely Design Model, 1980.

Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara pendidik sebagai pengirim informasi dan penerima informasi harus komunikatif, khususnya untuk obyek secara visualisasi. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, khususnya konsep yang berkaitan dengan alam semesta lebih banyak menonjol visualnya, sehingga apabila seseorang hanya mengetahui kata yang mewakili suatu obyek, tetapi tidak mengetahui obyeknya disebut verbalisme. Masing-masing media mempunyai keistimewaan menurut karakteristik peserta didik. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan lebih membantu keberhasilan pengajar dalam pembelajaran. Secara rinci fungsi media memungkinkan peserta didik menyaksikan obyek yang ada tetapi sulit untuk dilihat dengan kasat mata melalui perantaraan gambar, potret, *slide*, dan sejenisnya mengakibatkan peserta didik memperoleh gambaran yang nyata.

Menurut Gerlach dan Ely, ciri media pendidikan yang layak digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Fiksatif (*fixative property*). Media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek.
2. Manipulatif (*manipulatif property*). Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.
3. Distributif (*distributive property*). Memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegrasi dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu.

Dari penjelasan diatas, disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu media yang mampu menampilkan serangkaian peristiwa secara nyata terjadi dalam waktu lama dan dapat disajikan dalam waktu singkat dan suatu peristiwa yang digambarkan harus mampu mentransfer keadaan sebenarnya, sehingga tidak menimbulkan adanya verbalisme. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pendidik / fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu pendidik / fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik jika peserta didik berinteraksi dengan semua alat inderanya. Pendidik berupaya menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan peserta didik. Peserta didik diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan. Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting, karena seperti yang dikemukakan oleh Edgar Dale (dalam Sadiman, dkk, 2003:7-8) dalam klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak, dimana partisipasi, observasi, dan pengalaman langsung memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang diterima peserta didik. Penyampaian suatu konsep pada peserta didik akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan peserta didik terlibat langsung didalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan peserta didik untuk mengamati saja.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada peserta didik, dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sebagai contoh yaitu media pembelajaran komputer interaktif. Dalam melaksanakan pembelajaran daring dengan berbagai keterbatasan kemampuan, sarana dan prasarana berupa handphone, laptop dan jaringan bagi pendidik dan peserta didik serta kemampuan yang masih terbatas dalam pemanfaatan teknologi membuat pelaksanaan pembelajaran daring harus tetap diupayakan berjalan agar proses transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik tidak terganggu.

Pendidik sebagai ujung tombak pendidikan melakukan berbagai upaya seperti menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) melalui media *Group Whatsapp*, *Google Classroom*, *Moodle*, dan aplikasi belajar online lainnya. Untuk pembelajaran secara sinkronus pendidik juga memanfaatkan media *Google Meet*, *Zoom Cloud Meeting*, *Cisco Webex* dan lain sebagainya. Saat ini banyak sekali sumber belajar online serta konten ilmu yang terdapat di internet. Pemanfaatan berbagai media pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang diolah sesuai dengan kemampuan dan keinginan pendidik. Tuntutan pendidik tidak hanya secara akademis tetapi juga kemampuan untuk berkomunikasi yang harus dilakukan dalam pembelajaran jarak jauh

(PJJ) Seperti pada media pembelajaran *Google Classroom*, *Moodle* dan *Group Whatsapp*, pendidik mengirimkan materi pembelajaran, link video pembelajaran, tugas serta sebagai media komunikasi untuk melaksanakan proses pembimbingan dan pendampingan kepada peserta didik.

Kendala yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang terjadi pada peserta didik juga ada pada pendidik seperti tidak memiliki HP *android*, paket data dan jaringan sinyal. Kendala tersebut bisa menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Namun pendidik tentu memaklumi keadaan tersebut dan memberikan solusi dan jalan keluar terhadap permasalahan yang dihadapi kepada peserta didik agar peserta didik tetap bisa mengikuti proses pembelajaran. Tugas dapat diambil dan dikumpulkan disekolah saat kondisi aman dan tetap mematuhi protokol kesehatan. Gangguan jaringan atau sinyal dengan memberikan rentang waktu pengerjaan yang lebih lama sehingga pengerjaan tugas tidak menjadi beban berat.

Dengan berbagai keterbatasan dalam situasi pandemi Covid 19 menjadi tantangan seorang pendidik untuk terus mau belajar dan berlatih pembelajaran secara daring. Disamping itu pendidik harus mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif untuk mengatasi kesulitan belajar yang dihadapi serta kolaborasi media pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan tetap bisa menghadirkan suasana pembelajaran interaktif antara pendidik dan peserta didik.

Media atau alat bantu pengajaran visual secara umum mampu menarik perhatian peserta didik. Media visual juga membantu menjaga agar fokus peserta didik tetap berada pada pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Peran media visual semakin penting ketika pembelajaran dilakukan secara daring atau jarak jauh seperti sekarang. Dan sama seperti media pengajaran yang lain, media visual dapat dibuat sendiri oleh pendidik. Media berikut ini, misalnya, mudah dibuat dan digunakan dalam pembelajaran digital jarak jauh.

1. Poster dan Gambar

Tempelan poster dan gambar di dinding ruang kelas bukan pemandangan yang baru. Agar dapat tetap berfungsi sebagai media pengajaran kelas maya, poster dan gambar kertas perlu dialihkan menjadi poster dan gambar digital. Dengan warna dan ikon-ikon yang menarik, harapannya peserta didik betah memperhatikan materi pelajaran dari pendidik lebih lama.

Learning Pyramid



Gambar 7. The Learning Pyramid, image source venngage.com

2. Infografis

Infografis mampu merangkum dan menghadirkan informasi secara singkat, namun cukup padat. Sebagai media pengajaran visual, infografis bisa berupa rangkuman materi pelajaran, kronologi peristiwa sejarah, penjelasan proses eksperimen, dan lain-lain.

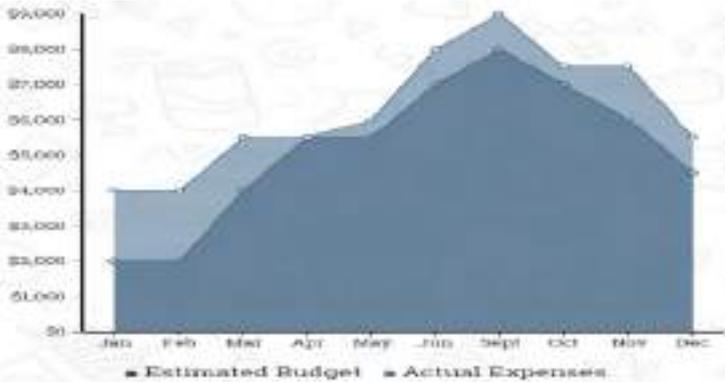


Gambar 8. Health Benefit from Vegetables, image source venngage.com

3. Bagan atau Diagram

Data dan angka masih perlu diterjemahkan lagi menjadi deskripsi yang mudah dipahami. Peserta didik dapat belajar bagaimana mendeskripsikan

data, menginterpretasikan kisah yang tersimpan didalamnya, melalui bagan. Karena dapat digunakan untuk menjelaskan suatu proses, pendidik pun dapat memanfaatkan bagan atau diagram sebagai media pengajaran visual.



Gambar 9. Nutrition Program, image source venngage.com

4. Kalender Kelas

Kalender kelas mampu memberikan informasi tentang apa saja yang sudah dan akan dikerjakan oleh pendidik dan peserta didik – termasuk dikelas maya. Kalender kelas juga membantu pendidik dan peserta didik yang saling berjauhan untuk saling memeriksa kemajuan pembelajaran yang telah dijalani bersama.

FOCUS	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY
Music, Movement, Playdough	Singing about shapes, colors and size words!				
Language Cognitive	Looking at Winter Fairytales				
Free Block Code	Playing with white dough				

Gambar 10. Happy Tots Academy, image source venngage.com

Hak Cipta
Samudra Biru

Media pengajaran visual tak harus kompleks. Pendidik dapat menyesuaikan tingkat kerumitan tampilan media visual dengan kemampuan diri sendiri. Poin yang lebih penting dari media visual adalah mudahnya bagi peserta didik untuk memahami informasi yang disampaikan. Desain yang lebih sederhana justru membantu peserta didik memahami informasi dengan lebih mudah. Lebih baik lagi bila media visual tersebut dalam file PNG atau PDF yang berkualitas baik sehingga dapat dicetak sendiri oleh peserta didik untuk kemudian dipelajari secara mandiri di rumah.

Komponen-komponen penting dalam sistem pembelajaran jarak jauh pendidik yaitu: Program, Kurikulum, Bahan ajar, Layanan, Evaluasi Hasil Belajar.

a. Program.

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam penawaran program dalam system pembelajaran jarak jauh adalah Studi kelayakan perlu dilakukan untuk melihat kemungkinan diselenggarakan suatu program dengan melihat beberapa hal yaitu kebutuhan masyarakat akan program (kualifikasi yang dibutuhkan, keberlanjutan); ketersediaan sumber daya (tenaga pengembang bahan ajar, tenaga adminstrasi, dan penunjang sarana dan prasarana); pendanaan (dana investasi, dana oprasional, dan pemeliharaan, penerimaan internal).

b. Kurikulum.

Kurikulum harus dapat menggambarkan bentuk program yang akan ditawarkan yang antara lain meliputi aspek tujuan program, profil lulusan, keunggulan program. Kurikulum tersebut merupakan dasar pengembangan garis proram pengajaran (GBPP).

c. Bahan Ajar

1) Pengembangan bahan ajar.

Dalam system pembelajaran jarak jauh, paket bahan ajar merupakan komponen yang sangat penting, karena merupakan sumber belajar utama bagi peserta didik. Rowntree (1994) mengelompokkan media cetak yang dapat dimanfaatkan dalam system pembelajaran jarak jauh menjadi empat katagori yaitu media cetak, media audio –visual, media praktikum dan meida interaktif. Beberapa alternative pengembanagn bahan ajar dalam system pembelajaran jarak jauh Rowntree (1994) yaitu:

Menggunakan paket bahan ajar yang telah dikembangkan oleh institusi jarak jauh lain. Menggunakan bahan yang oleh institusi, pendidikan konvensional seperti buku teks, video, ataupun materi belajar yang dapat digunakan.

2) Pengembangan bahan ajar baru.

Pengembangan bahan ajar dapat dilakukan minimal melalui dua pola pendekatan seperti yang dikemukakan oleh Moore & Kearsley (1996) yaitu pola penulis-editor dan course team. Pendekatan Penulis-editor yaitu Pengembangan bahan ajar melibatkan dua orang yaitu penulis dan editor. Penulis diasumsikan berfungsi sebagai ahli materi keilmuan, ahli desain instruksional, ahli media dan ahli evaluasi. Sedangkan editor berfungsi rangkap sebagai course manager, penelaah materi, penyunting format dan ketikan, serta penyuntingan bahasa. Pendekatan Course. Tim pengembangan bahan ajar dengan pendekatan course tim ini melibatkan beberapa tenaga ahli yang terdiri dari: materi/penulis, ahli desain instruksional, ahli media, dan manager/penanggung jawab pengembangan bahan ajar /mata pelajaran.

d. Layanan Bantuan Belajar.

Walaupun bahan ajar pada system pembelajaran jarak jauh telah dirancang untuk dipelajari sendiri, pada kenyataannya setiap peserta didik dalam proses belajarnya memerlukan bantuan ataupun dukungan dari orang atau pihak lain, baik pada saat memulai kegiatan belajarnya, pada saat proses belajar, ataupun sesudah proses belajar berakhir. Secara institusi layanan bantuan belajar pada system pembelajaran jarak jauh yang dapat diberikan melalui berbagai cara antara lain: Tutorial, Bimbingan dan konseling dan Fasilitas /pusat sumber belajar

- 1) Tutorial. Layanan akademik dalam bentuk tutorial dapat dilakukan baik secara tatap muka maupun jarak jauh dengan menggunakan media. Tutorial tatap muka pada dasarnya fungsi tutorial tatap muka adalah membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari bahan ajar (Rowntree,1994). Tutorial jarak jauh. Tutorial jarak jauh dapat dilakukan secara tertulis melalui surat lewat pos / elektronik (mailing mail/list), melalui telepon /telekonferensi audio, telekonferensi video, tutorial radio atau televisi.

- 2) Bimbingan dan konseling. Bimbingan dan konseling merupakan bantuan belajar yang mendukung dan memfasilitasi proses belajar peserta didik, mulai dari registrasi awal sampai lulus.
- 3) Fasilitas /pusat sumber belajar. Bantuan belajar juga harus meliputi perencanaan penyediaan sarana akademik dalam pemanfaatan sarana dan prasarana yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa seperti: Ruang tutorial, Mini lap, Perpustakaan mini, Ruang computer, internet. Bantuan belajar dalam bentuk fasilitas tersebut akan membantu proses belajar peserta didik, sehingga mereka tahu kemana harus datang bila memerlukan bantuan dalam proses belajarnya.

Hak Cipta
Samudra Biru

BAB IV

MITIGASI *LEARNING LOSS* MODEL

A. Pengertian *Learning Loss* Model

Menurut Hilgard (Suryabrata, 2001:232) menyatakan belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perbuatan yang ditimbulkan oleh lainnya. Winkel berpendapat bahwa *belajar* adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. Berdasarkan pengertian belajar menurut ahli, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan dalam tingkah laku dan penampilan sebagai hasil dari praktik dan pengalaman.

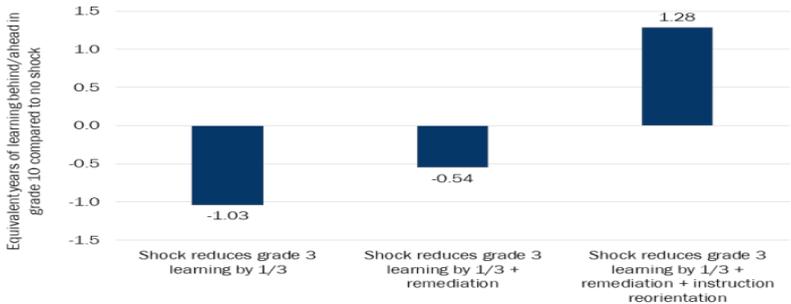
Tujuan pembelajaran menurut teori behavioristik ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas yang menuntut pebelajar untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis, atau tes. Penyajian isi atau materi pelajaran menekankan pada ketrampilan yang terisolasi atau akumulasi fakta mengikuti urutan dari bagian ke keseluruhan. Pembelajaran mengikuti urutan kurikulum secara ketat, sehingga aktivitas belajar lebih banyak didasarkan pada buku teks/buku wajib dengan penekanan pada ketrampilan mengungkapkan kembali isi buku teks/buku wajib tersebut. Pembelajaran dan evaluasi menekankan pada hasil belajar.

Evaluasi menekankan pada respon pasif, ketrampilan secara terpisah, dan biasanya menggunakan paper and pencil test. Evaluasi hasil belajar menuntut jawaban yang benar. Maksudnya bila peserta didik menjawab secara “benar” sesuai dengan keinginan pendidik, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah menyelesaikan tugas belajarnya. Evaluasi belajar dipandang sebagai bagian yang terpisah dari kegiatan pembelajaran,

dan biasanya dilakukan setelah selesai kegiatan pembelajaran. Teori ini menekankan evaluasi pada kemampuan peserta didik secara individual (Degeng, 2006).

Menurut Kaffenberger (2021) *learning loss* merupakan kerugian jangka panjang terhadap pembelajaran anak-anak akibat penutupan sekolah sementara. The Education and Development Forum (2020) mengartikan bahwa *Learning Loss* adalah situasi dimana peserta didik kehilangan pengetahuan dan keterampilan baik umum atau khusus atau kemunduran secara akademis, yang terjadi karena kesenjangan yang berkepanjangan atau ketidakberlangsungannya proses pendidikan. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Learning loss* adalah hilangnya kesempatan belajar karena berkurangnya intensitas interaksi dengan pendidik saat proses pembelajaran yang mengakibatkan penurunan penguasaan kompetensi peserta didik.

Figure 1. Long-term learning loss from COVID-19 school closures and mitigation strategies for the grade 3 cohort



Source: "Modeling the long-run learning impact of the COVID-10 learning shock: Action to (more than) mitigate loss." RISE.

BROOKINGS

Gambar 11. Long Term Learning Loss From Covid 19

Berdasarkan pemahaman di atas *learning loss* mengacu pada hilangnya pengetahuan dan keterampilan secara spesifik atau umum. *Learning loss* dapat bermanifestasi dalam berbagai cara karena berbagai alasan. Sebenarnya istilah *Learning Loss* tidak asing dalam dunia Pendidikan. Jauh sebelum masa pandemi Indonesia sudah mengalami *Learning Loss* yang terjadi karena beberapa factor. Diantaranya (1) adanya kesenjangan kualitas pendidikan di beberapa wilayah Indonesia; (2) kondisi putus sekolah karena faktor ekonomi; (3) sengaja berhenti dari sekolah karena menderita trauma

atau kehilangan kepercayaan diri; dan (4) tidak mendapat kesempatan memperoleh Pendidikan karena beberapa faktor internal/ eksternal. Jika dulu *Learning Loss* mengacu pada beberapa faktor, kini di masa pandemi, istilah *Learning Loss* lebih mengacu pada hilangnya kesempatan belajar karena berkurangnya intensitas interaksi dengan pendidik saat proses pembelajaran secara tatap muka. Itulah mengapa istilah *Learning Loss* jarang didengar saat sebelum pandemi karena dianggap intensitas interaksi peserta didik dan pendidik tidak mengalami hambatan saat proses pembelajaran tatap muka. Sebelum masa pandemi, *Learning Loss* ini sudah terjadi saat peserta didik merasa tidak mendapatkan *makna belajar* ketika bersekolah atau peserta didik kesulitan memahami materi pembelajaran karena pendidik tidak memberikan strategi pembelajaran yang mengarah ke *Student Centered*. Upaya menghindari *Learning Loss* dilakukan oleh sekolah antara lain;

Pertama, Sekolah yang pendidiknya memfasilitasi peserta didik dengan Learning Management System (LMS) sebagai platform digitalisasi sekolah. Dengan menggunakan LMS maka interaksi antara pendidik dan peserta didik tetap terjalin. Seluruh proses pembelajaran terstruktur dan tersistem serta dilaksanakan secara sinkronus dan asinkronus. Peserta didik tetap mendapatkan hak belajar.

Kedua, Sekolah yang memadukan daring dan luring dengan menggunakan platform digital lainnya. Seperti aplikasi Whatsapp (WA), Video Call WA, atau media lainnya yang dikolaborasikan dengan tatap muka terbatas di sekolah sehingga interaksi pendidik dan peserta didik tetap bisa dilaksanakan walaupun dalam kondisi terbatas

Ketiga, Sekolah yang tetap mengadakan pertemuan tatap muka karena wilayahnya masuk zona hijau atau kuning. Sekolah melakukan tatap muka dan pendidik melakukan *home visit* ke rumah peserta didik yang memiliki keterbatasan ataupun ketidaktersediaan jaringan internet dan platform IT.

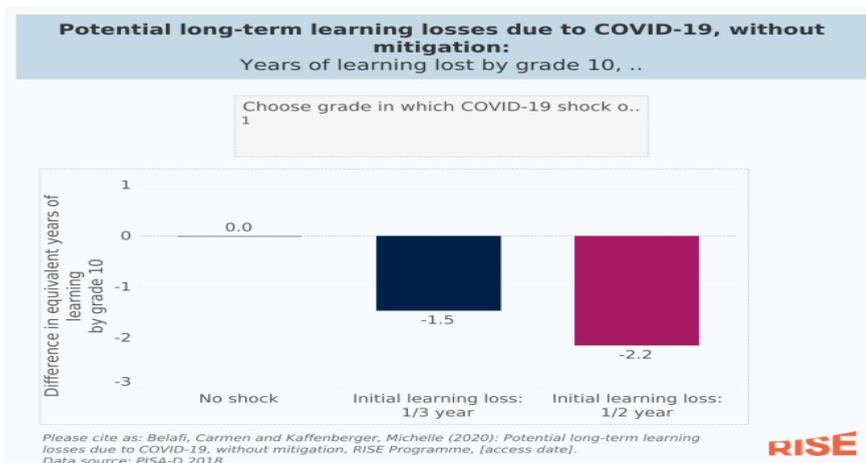
Learning Loss hanya akan terjadi jika ada sekolah yang sama sekali tidak melaksanakan proses pembelajaran apapun selama masa pandemic atau sekolah tidak melaksanakan salah satu dari tiga proses pembelajaran seperti di atas. Maka diasumsikan *Learning Loss* tidak akan terjadi jika sekolah dan civitas akademik di dalamnya mampu mengawal proses pembelajaran sesuai kondisi dan situasi.

Learning loss menjadi tantangan untuk lebih kreatif, inovatif, adaptif, visioner, dan kolaboratif. Pandemi jangan sampai menjadikan pendidik

dan orang tua menjadi frustrasi dan *mati gaya*. Semakin kita merasa apatis dan pesimis dalam pandemi, maka *Learning Loss* akan menjadi kenyataan dan terjadi dalam dunia Pendidikan di Indonesia. Pendidik harus adaptif dengan kondisi apapun demi generasi penerus bangsa. Pendidik harus mengubah paradigma berpikir tentang target pembelajaran dan penilaian dalam kondisi ketidaknormalan ini. Pendidik harus mempunyai keyakinan bahwa *belajar tidak harus selalu di sekolah dan harus selalu Bersama pendidik*. Kini saatnya pendidik menyadari sepenuhnya bahwa peserta didik ternyata tetap belajar walau di rumah.

B. Belajar Bermakna dari Rumah

Dengan Belajar Dari Rumah (BDR) selama masa pandemi, ternyata peserta didik telah belajar banyak hal yang tidak pernah dipelajari selama di sekolah. Peserta didik belajar tentang makna hidup dan kehidupan, belajar tentang karakteristik anggota keluarganya. Belajar tentang ketangguhan hidup dengan menekan keinginan untuk bermain karena harus terus menerus berada di rumah. Peserta didik menjadi lebih dekat dengan orang tua dan anggota keluarga lainnya serta lingkungannya. Sungguh, ini makna belajar yang tidak boleh diabaikan. Pendidik juga wajib terus belajar dan belajar agar kompetensinya terus bertumbuh. Pandemi tidak membuat dunia berhenti berputar, justru pandemi harus menjadikan pendidik sosok Tangguh yang diteladani oleh peserta didik dan orang tua. **Pertama**, Pendidik harus terus mengembangkan kompetensi profesional dengan kemampuan digital sesuai tugas pokok dan fungsinya. **Kedua**, Pendidik wajib mengembangkan kompetensi pedagogic dengan mengikuti pelatihan atau bimbingan teknis yang bersentuhan dengan Pendidikan dan pembelajaran. **Ketiga**, Pendidik wajib mengembangkan kompetensi kepribadian dengan lebih memahami keberagaman dan kebutuhan peserta didiknya. **Keempat**, Pendidik wajib mengembangkan kompetensi sosial dengan menjalin hubungan, membentuk komunitas, membentuk jejaring, berkolaborasi, dan sering berdiskusi dengan orang/ tokoh/ media lainnya.



Gambar 12. Potential Long Term Learning Losses due to Covid 19, Without Mitigation

C. Teori Pengembangan

Pengembangan ialah suatu usaha untuk merancang (*design*), mengubah, atau mengkreasi suatu produk yang sudah ada agar memiliki kualitas yang lebih baik, lebih efisien dan praktis dari sebelumnya. Pendapat lain mengungkapkan bahwa Pengembangan yaitu kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan manfaat, fungsi, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah ada, atau menghasilkan teknologi baru atau menyempurnakan produk yang ada.

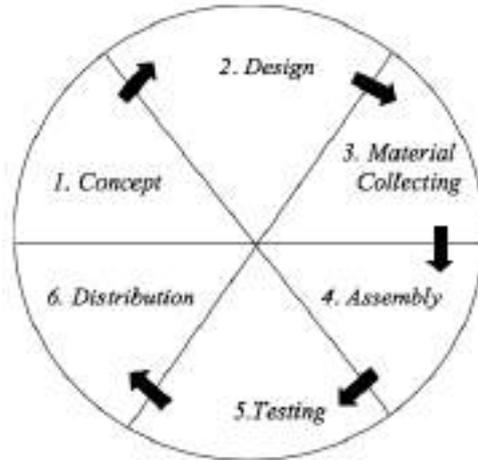
Menurut Borg and Gall dalam buku Metode Penelitian dan Pengembangan karya Sugiyono (2017:2) “Penelitian dan pengembangan ialah proses yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Dalam hal ini produk yang dimaksud tidak hanya berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran dan software (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode, seperti metode mengajar dan program seperti program Pendidikan”.

Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang baik yang bisa diperbaiki dan menghasilkan suatu produk yang lebih baik guna meningkatkan kualitas mutu yang terbaik. Daryanto, (2015:4) Media

adalah salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos,1996). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima. Media bisa juga diartikan sebagai alat yang di gunakan pendidik untuk berkomunikasi kepada peserta didik agar lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Masih banyak pendidik yang menggunakan media yang belum cukup menarik didalam kelas, materi yang disampaikan ditulis di papan tulis atau dirangkum agar bisa tersalurkan kepada peserta didik yang mengakibatkan suasana kelas menjadi pasif karna kurangnya interaksi antara peserta didik dan pendidik ataupun peserta didik dengan peserta didik lainnya. Dalam kenyataannya daya tengkap peserta didik dipengaruhi oleh model pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Apabila hanya dilakukan dengan aktivitas ceramah saja maka peserta didik hanya akan menyerap 5% bahan pembelajaran. Di dalam kelas penggunaan Media Pembelajaran masih dikatakan kurang, bahkan bisa dikatakan bahwa pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik adalah media audio visual, yaitu dapat dilihat dan di dengar yang bisa memudahkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dengan pengalaman suara (audio), penglihatan (visual), dan pengalaman gerakan dapat mengatasi sikap pasif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peran media mengatur hubungan yang efektif antara kedua belah pihak utama dalam aktivitas kegiatan pembelajaran (Arsyad, 2013:3). Oleh karena itulah dibutuhkan sesuatu yang bisa membantu menyampaikan dan memperjelas makna pesan yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik agar tersalurkan dengan lebih baik dan lebih sempurna. Pengembangan media pembelajaran ialah satu kriteria dalam pemilihan media untuk mendukung penyampaian isi materi pelajaran dengan mudah dan efisien kepada peserta didik saat belajar. Pengembangan media pembelajaran meliputi media berbasis visual yaitu gambar, *chart*, grafik, transparasi, dan slide, media berbasis *audio-visual* (video dan audio tape), juga media berbasis komputer dan video interaktif. Kegiatan pembelajaran yang terkesan monoton, kurang menarik, dan membosankan menjadi syarat wajib dilakukannya pengembangan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan kualitas Pendidikan lebih baik.



Gambar 13. Metodologi Pengembangan dari Luther yang Dikembangkan oleh Sutopo

Luther (1994) metode Pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution* seperti gambar di bawah ini:

1. **Concept**

Tahap *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

2. **Design**

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. **Material Collecting**

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Pada beberapa kasus, tahap *Material Collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

4. **Assembly**

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*.

Hak Cipta
Samudra Biru

5. *Testing*

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. *Distribution*

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

BAB V

PENERAPAN ADDIE HASIL DAN PEMBAHASAN MITIGASI *LEARNING LOSS*

A. Tahap Analisis

Penelitian ini diawali dari studi pendahuluan atau lebih dikenal dengan kegiatan analisis kebutuhan yang sebelumnya telah disesuaikan dengan jadwal kegiatan penelitian. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi serta gambaran model pembelajaran mitigasi *learning loss* dampak pendidikan jarak jauh era covid 19 pada pendidikan nonformal. Hasil penelitian dalam penelitian ini telah disesuaikan dengan model penelitian dan pengembangan (model ADDIE) yang telah diadaptasi serta dimodifikasi oleh peneliti. Adapun tahapan dalam penelitian ini diawali dari tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), dan terakhir tahap implementasi (*implementation*).

Pada tahap analisis (*analysis*) ialah tahapan pengidentifikasian masalah untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan peneliti. Tahapan ini ialah tahap awal, dimana tujuan tahapan ini untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan melalui studi pendahuluan yang meliputi 5 langkah pokok, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring

Analisis awal merupakan proses identifikasi masalah-masalah yang dihadapi saat melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh. Analisis ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung. Analisis data awal dilakukan untuk menentukan materi dan menganalisis kebutuhan yang nantinya akan digunakan sebagai dasar peneliti dalam penyusunan produk yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini peneliti memperoleh informasi tentang masalah-masalah

mendasar yang dihadapi dalam mengajar khususnya permasalahan yang ditemui saat memberikan materi. Adapun temuan permasalahan antara lain:

- a. Materi sangat luas
- b. Penyampaian materi lebih banyak memaksa peserta didik untuk penugasan.
- c. Media yang digunakan hanya sebatas pada gambar printout yang diperoleh dari buku paket.
- d. Belum adanya media pembelajaran yang berfokus pada tema.
- e. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun ia belajar.

Berdasarkan analisis data awal diatas, maka peneliti berinisiatif melakukan pengembangan media pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan *software*. Selanjutnya, pada tahap ini juga dilakukan analisis terhadap KD agar dapat menentukan materi-materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran jarak jauh.

2. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan berpusat pada peserta didik (*student centered*). Penyesuaian isi materi dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan buku ajar. Perumusan konsep dilakukan dengan cara mengidentifikasi hal-hal yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan, dengan mengacu pada kompetensi dasar sesuai buku ajar edisi revisi.

3. Analisis perumusan tujuan pembelajaran (*Specyfing instructional objectives*)

Perumusan tujuan pembelajaran didasarkan pada Kompetensi Dasar (KD), Kompetensi IntI (KI), dan indikator yang tercantum pada kurikulum 2013 edisi revisi. Kompetensi Dasar dapat diuraikan menjadi beberapa materi pokok. Materi yang disajikan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran pada media. Tujuan pembelajaran itu sendiri merupakan tujuan yang diharapkan setelah pembelajaran dilakukan.

B. Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan tahap ini adalah menyiapkan *prototype* perangkat pembelajaran. Pada tahapan ini terdiri dari empat langkah yaitu:

1. Perancangan Desain Produk

Peneliti merancang desain media pembelajaran interaktif berupa program. Informasi yang disampaikan dalam media pembelajaran ini diperoleh dari silabus dan buku tema yang digunakan. Materi yang dipakai disesuaikan dengan kompetensi yang diajarkan pada saat media pembelajaran jarak jauh diujicobakan.

2. Penyusunan Tes Acuan Patokan

Tes ini merupakan suatu alat mengukur kompetensi pada diri peserta didik setelah kegiatan belajar mengajar. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran yang merupakan indikator sebagai tindakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan. Evaluasi ini berupa tes yang berbentuk pilihan ganda.

3. Desain Perangkat

Dalam mendesain media pembelajaran, peneliti menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perangkat keras (*hardware*) ialah peralatan dalam bentuk fisik yang digunakan peneliti untuk mengoperasikan sebuah perangkat lunak (*software*). *Hardware* yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini yaitu Laptop Lenovo dengan processor AMD A4-9125 RADEON R3 2,3GHz, internal memory (RAM) 4GB, dengan *operating system* Windows 10 64-bit.

Software yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini menggunakan aplikasi/program. Pemilihan software ini disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembuatan media pembelajaran ini merupakan salah satu program pembuatan multimedia *authoring tools* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan sejumlah konten yang ditawarkan didalam pengoperasiannya berupa penggabungan dari teks, grafik, gambar, animasi, suara serta video.

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan ini, diharapkan dapat menghasilkan produk berupa mitigasi *learning loss* pembelajaran pendidikan nonformal. Pada tahap ini validator yang dilibatkan adalah ahli, dan guru. Validasi ahli meliputi ahli materi dan ahli media. Keduanya untuk mengetahui kebenaran

isi materi dan format media pembelajaran. Validasi materi yaitu validasi dari guru untuk mengetahui kemungkinan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah draf 1 media pembelajaran interaktif dihasilkan, kemudian dilakukan proses validasi sehingga menghasilkan draf II yang telah diperbaiki berdasarkan saran dan perbaikan oleh para ahli. Penilaian atau validasi ahli ditentukan dengan kriteria kelayakan yang diperoleh dari rerata skor responden. Nilai rerata tersebut kemudian dapat dikonversikan sesuai tabel konversi kelayakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran menurut responden. Kegiatan pada tahap pengembangan ini terdiri dari:

1. Pembuatan Produk

Pada tahapan pembuatan produk ini terdapat beberapa tahapan didalamnya meliputi:

a. Pemilihan Format

Pemilihan format yang digunakan dalam penelitian pengembangan media, yaitu:

- 1) Jenis huruf yang digunakan adalah kombinasi huruf yang disesuaikan dan disusun secara proporsional antara judul dan isi naskah.
- 2) Format kolom dan kertas disesuaikan dengan tampilan layer media
- 3) Penyajian tanda (*icon*) dan tombol navigasi dibuat untuk memudahkan pembelajar/ peserta didik mengetahui hal yang dianggap penting atau khusus serta dapat memperjelas isi materi.
- 4) Penyusunan materi diorganisasikan secara sistematis dan berurutan.
- 5) Tampilan media dibuat dengan kombinasi animasi, warna, gambar, bentuk, dan ukuran huruf yang menarik.
- 6) Menggunakan ruang kosong secara proporsional

b. Rancangan Awal

Rancangan awal merupakan desain awal produk pembelajaran yang yang didalamnya terdapat beberapa tahapan. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, tampilan awal media, Petunjuk,

Kompetensi, Materi, Quiz, Evaluasi. Refensi dan profil pengembang, yaitu:

- 1) Tampilan input nama pembelajar
Pada tampilan ini, diharapkan peserta didik untuk menginput Namanya saat menggunakan media. Pada bagian slide ini hanya mengalami revisi kecil, yakni menghilangkan button/tombol pada bagian bawah karena pada bagian ini telah memiliki button/tombol untuk menuju ke tampilan layer berikutnya.
- 2) Tampilan awal media
- 3) Petunjuk
Pada tampilan ini, berisi segala petunjuk penggunaan dari fungsi tombol navigasi yang ada pada media pembelajaran
- 4) Kompetensi
Pada tampilan kompetensi, berisi tentang Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik saat menjalankan media pembelajaran.
- 5) Materi
Materi yang disusun secara khusus, dimana di dalamnya terdapat teks bacaan, gambar, dan video animasi. Bagian ini tidak mengalami revisi/perbaikan.
- 6) Quiz
Quiz yang disusun secara khusus dimana untuk memberikan stimulus atas pembelajaran yang telah dilakukan peserta didik. Bagian ini tidak mengalami revisi/perbaikan
- 7) Evaluasi
Evaluasi yang disusun adalah tes pilihan ganda yang memuat beberapa soal yang diambil dari materi yang telah dipelajari sebelumnya.
- 8) Referensi
Bagian ini memuat referensi dari sumber yang digunakan sebagai pendukung dalam penyusunan
- 9) Riwayat Pengembang
Mendeskripsikan biodata penulis.
Setelah semuanya selesai, kemudian produk media pembelajaran jarak jauh ini di simpan dengan format html.

c. Validasi Produk

1) Validasi Instrument

Validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan validitas konstruk, untuk menguji validitas konstruk diuji dengan cara *expert judgement* yakni dengan melakukan konsultasi dengan ahli instrumen sehingga instrumen yang dipakai nanti sesuai dengan tujuan pembelajaran. Validasi Instrumen dilakukan oleh ahli instrumen.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan pada hari Rabu, 29 Juli 2021 di BP PAUDNI pada pukul 15:00 WITA atau ba'da shalat Ashar dan berakhir pada pukul 16:00 WITA. Penilaian terhadap media pembelajaran oleh ahli materi disajikan dalam tabel dengan menggunakan skala likert dengan rentang nilai terendah 1 dan tertinggi 5. Angket yang digunakan pada angket kategori validasi materi berjumlah 20 butir penilaian Ahli materi sebagai media pembelajaran dan menilai angket kelayakan media. Adapun aspek yang dinilai meliputi: (a) Kelayakan materi yang berisi tentang kelengkapan materi dan kesesuaian materi dengan KD, (b) kelayakan Bahasa yang berisi tentang penggunaan bahasa yang komunikatif, (c) kelayakan soal yang berisi tentang kejelasan rumusan soal, kelengkapan konsep, kebenaran konsep serta umpan balik yang didapat peserta didik, dan (d) aspek keterlaksanaan yang berisi tentang kegunaan media dan keterlibatan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi media pembelajaran disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Hasil perolehan skor
1.	Materi	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	15
		2. Kelengkapan materi	21
		Jumlah	36
2.	Bahasa	1. Bahasa yang digunakan komunikatif	5
		2. Kesesuaian materi yang disampaikan	8
		Jumlah	13
3.	Soal	1. Kejelasan rumusan soal	4
		2. Kelengkapan konsep soal	5
		3. Kebenaran konsep soal	10
		4. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	4
		5. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4
Jumlah	27		
4.	Keterlaksanaan	1. Kegunaan media terhadap peserta didik	4
		2. Keterlibatan peserta didik	10
		Jumlah	14
Jumlah keseluruhan			90

(Sumber: Olahan data primer 2021)

$$\text{Rata-rata} = \frac{\Sigma \text{ skor hasil pengumpulan}}{\text{Eskor ideal}} \times 100$$

$$= \frac{90}{90} \times 100$$

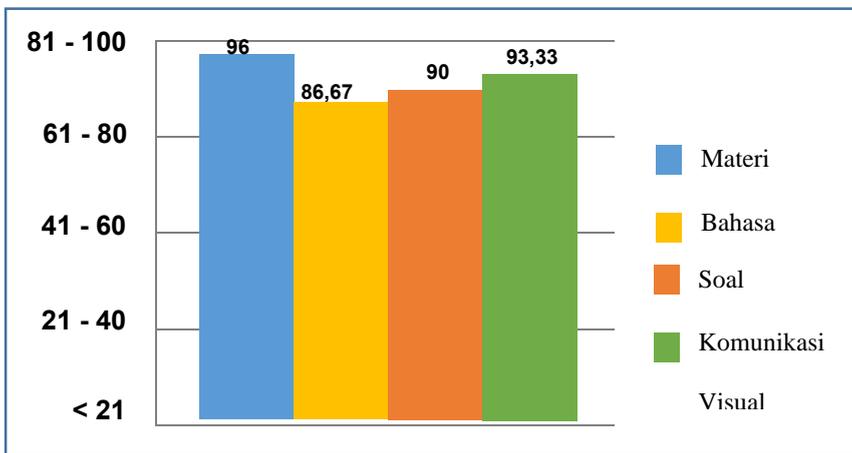
$$= \frac{100}{100}$$

$$= 90$$

Kriteria = Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi materi oleh pakar, memperoleh nilai rata-rata 90 dengan kriteria "Sangat Layak".

Adapun hasil yang diperoleh pada berbagai aspek (a) Kelayakan materi yang berisi tentang kelengkapan materi dan kesesuaian materi dengan KD memperoleh skor 36, (b) kelayakan Bahasa yang berisi tentang penggunaan bahasa yang komunikatif memperoleh skor 13, (c) kelayakan soal yang berisi tentang kejelasan rumusan soal, kelengkapan konsep, kebenaran konsep serta umpan balik yang didapat peserta didik memperoleh skor 27, dan (d) aspek keterlaksanaan yang berisi tentang kegunaan media dan keterlibatan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran memperoleh skor 14. Sehingga skor total keseluruhan yang diperoleh adalah 90. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 14. Histogram Validasi Ahli Materi

3). Validasi Ahli Media

Tujuan validasi media ini adalah untuk mendapatkan data kelayakan media yang telah dikembangkan. Validasi media ini menggunakan lembar validasi untuk ahli media yang dibuat oleh peneliti.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Hasil perolehan skor
1.	Perangkat Lunak	1. Penggunaan aplikasi	23
		2. Petunjuk penggunaan	9
		3. Umpan Balik	14
		Jumlah	46
2.	Komunikasi Visual	1. Komunikatif	4
		2. Kreatif	9
		3. Audio	12
		4. Visual	18
		5. Animasi	8
		6. Button/Tombol	10
Jumlah			61
Jumlah Keseluruhan			107

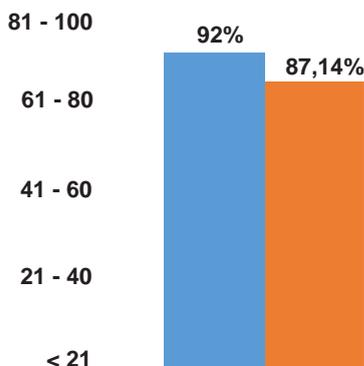
(Sumber: Olahan data primer 2020)

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata} &= \frac{\Sigma \text{ skor hasil pengumpulan}}{\Sigma \text{ skor ideal}} \times 100 \\
 &= \frac{107107}{120120} \times 100 \\
 &= 89,17
 \end{aligned}$$

Kriteria = Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi materi oleh pakar, memperoleh nilai rata-rata 89,16 dengan kriteria “Sangat Layak”.

Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 15.
Histogram Hasil Validasi Ahli Media

D. Revisi Hasil

Revisi dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Adapapun hal-hal yang yang direvisi pada media adalah sebagai berikut:

1. Revisi Ahli Materi

Pada saat ahli materi melakukan validasi terhadap, media pembelajaran, ada beberapa komentar dan saran untuk perbaikan. Pertama adalah lengkapi penjelasan materi. Kedua, yaitu gunakan video animasi bergerak untuk memperjelas materi. Komentar dan saran dari ahli materi selengkap-nya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Komentar/Saran dan Revisi oleh Ahli Materi

No	Komentar/Saran	Revisi
1.	Lengkapi penjelasan materi	Melengkapi penjelasan materi
2.	Gunakan video dengan animasi bergerak	Menambahkan video pembelajaran animasi gerak

(Sumber: Olahan data primer 2021)

2. Revisi Ahli Media

Pada saat ahli media melakukan validasi terhadap, ada beberapa komentar dan saran untuk perbaikan. Pertama adalah ukuran huruf seharusnya disesuaikan dengan tampilan layar. Kedua, penggunaan tombol/button

yang berlebihan dihilangkan, alangkah lebih baik penggunaan tombol/button “*submit*” di letakkan pada slide quiz dan evaluasi. Kesemua komentar dan saran dari ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Komentar/Saran dan Revisi oleh Ahli Media

No	Komentar/Saran	Revisi
1.	Ukuran huruf seharusnya disesuaikan dengan tampilan layar	Ukuran huruf telah disesuaikan dengan tampilan layar
2.	Penggunaan tombol/button yang berlebihan dihilangkan	Penggunaan tombol/button telah disesuaikan dengan kebutuhan slide.

(Sumber: Olahan data primer 2020)

Sesuai komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli, peneliti memperbaiki kekurangan dari media yang dikembangkan peneliti.

E. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk selesai dibuat, peneliti melanjutkan pada tahapan selanjutnya yakni dengan mengimplementasikan produk pada subjek penelitian ini.

Sebelum media digunakan, peserta didik diminta untuk mempelajari petunjuk penggunaan media pembelajaran berdasarkan buku panduan (*manual book*) yang ada. Setelah akhir pelajaran peserta didik diminta untuk mengutarakan pendapat dan penilaiannya mengenai media yang telah digunakan pada lembar angket yang telah diberikan.

Penilaian digunakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran sebagai media yang diterapkan. Berikut hasil rekapitulasi skor rata-rata dari respon peserta didik sebagai berikut:

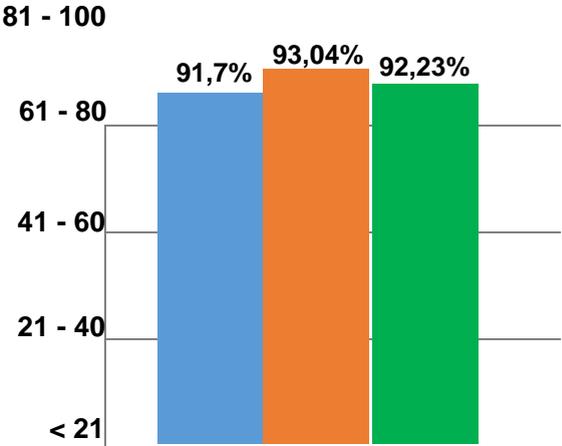
Tabel 12. Hasil Rekapitulasi Penilaian Peserta didik

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Jumlah Rata-rata	Keterangan
1	Perangkat lunak	321	91,71 %	Sangat Layak
2	Desain Pembelajaran	521	93,04 %	Sangat Layak
3	Komunikasi Visual	581	92,22 %	Sangat Layak
	Total	1423	92,32 %	Sangat Layak

(Sumber: Olahan data primer, 2021)

Berdasarkan tabel hasil penilaian peserta didik di atas yang ditinjau dari aspek perangkat lunak diperoleh skor penilaian dengan rata-rata skor 91,71% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”, selanjutnya dari aspek desain pembelajaran memperoleh skor penilaian dengan rata-rata skor 93,04% dengan kategori “sangat layak”, dan terakhir pada aspek komunikasi visual memperoleh hasil penilaian dengan rata-rata skor 92,22% yang termasuk pada kategori “sangat layak”. Hasil perolehan penilaian dari ketiga aspek tersebut memperoleh rata-rata skor 92,32 % dengan kategori “sangat layak”, sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan berdasarkan penilaian peserta didik tergolong “sangat layak”.

Adapun perolehan hasil penilaian peserta didik dapat dilihat pada gambar histogram berikut ini:



Gambar 16.
Histogram hasil penilaian peserta didik

BAB VI

PENGEMBANGAN PRODUK MITIGASI LEARNING LOSS

A. Efektivitas Media

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan revisi, selanjutnya media pembelajaran interaktif materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan diujikan pada kelompok besar. Pengambilan data pada sampel ini digunakan untuk mengetahui peningkatan kognitif peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran jarak jauh. Tahap uji coba diawali dengan memberikan soal tes awal yaitu tes sebelum adanya perlakuan penggunaan media yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal terhadap materi yang dipelajari, kemudian pada akhir pembelajaran akan diberikan soal tes akhir setelah adanya perlakuan penggunaan media, jumlah soal yang diberikan sebanyak 15 butir soal berbentuk pilihan ganda. Adapun hasil belajar peserta didik disajikan pada tabel berikut:

Tabel 13. Data Hasil Belajar Peserta Didik

No	Nomor Responden	<i>Perolehan nilai</i>		
		Skor	Persentase Individual >70%	Keterangan
1	1	15	100	Tuntas
2	2	15	100	Tuntas
3	3	15	100	Tuntas
4	4	12	80	Tuntas
5	5	12	80	Tuntas
6	6	12	80	Tuntas
7	7	14	93	Tuntas

No	Nomor Responden	<i>Perolehan nilai</i>		
		Skor	Persentase Individual >70%	Keterangan
8	8	12	80	Tuntas
9	9	14	93	Tuntas
10	10	12	80	Tuntas
11	11	13	87	Tuntas
12	12	13	87	Tuntas
13	13	14	93	Tuntas
14	14	12	80	Tuntas

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan sebagian besar peserta didik melebihi nilai KKM yaitu $\geq 70\%$. Pada tabel tersebut terlihat kenaikan hasil belajar (*kognitif*) dan kemampuan berpikir kritis peserta didik disebabkan bahwa dalam pembelajaran penggunaan media pembelajaran menuntut peserta didik untuk belajar aktif dan interaktif, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun (*build*) dan mengembangkan (*develop*) pengetahuan yang dimiliki peserta didik sesuai keterampilan proses sehingga dapat mengasah kemampuan berpikir yang dimiliki sesuai keterampilan proses sehingga dapat mengasah kemampuan berpikir yang dimiliki peserta didik sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

B. Pembahasan Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berupa mitigasi *learning loss* pada pendidikan nonformal dampak pendidikan jarak jauh era covid 19. *Learning Loss* adalah situasi dimana peserta didik kehilangan pengetahuan dan keterampilan baik umum atau khusus atau kemunduran secara akademis, yang terjadi karena kesenjangan yang berkepanjangan atau ketidakberlangsungannya proses pendidikan. Terdapat tiga masalah pokok yang lain yang ditimbulkan dari pembelajaran daring, diantara sebagai berikut.

1. Penurunan Tingkat Keinginan Belajar. Proses pembelajaran yang dilaksanakan di rumah, meskipun dikatakan sekolah namun

kebanyakan peserta didik merasa tidak memiliki motivasi yang kuat untuk belajar di rumah. Kebiasaan guru memperhatikan peserta didik secara langsung di sekolah, keingan belajar peserta didik relative terjaga. Tapi saat tidak ada guru, kesadaran ingin belajar pun menurun. Hal ini membuat para orang tua menjadi guru dadakan untuk anak-anaknya. Sedangkan tidak semua orang tua bisa menjadi guru dalam pembelajaran untuk anaknya.

2. Menigkatnya Kesenjangan. Pembelajaran daring membuka peluang adanya disparitas atau kesenjangan belaajr peserta didik. Tidak efektifnya tes formatif, ditiadakannya berbagai evaluasi, cukup membuat peserta didik dan guru kehilangan acuan seberapa jauh pembelajaran dikatakan berhasil.
3. Putus Sekolah (*Drop Out*). Ketidakpastian sekolah normal kapan dimulai, membuat para peserta didik merasa bosan karena terus-terusan belajar di rumah yang terkesan jenuh mendorong ingin berhenti sekolah. Alasan ketiadaan fasilitas, kebingungan menghadapi tugas/PR yang dianggap memberatkan, juga kebosanan membuka jalan untuk para siswa yang hidup di tengah keterbatasan untuk memilih bekerja sehingga dapat meringankan beban keluarga dan bisa menghidupi dirinya sendiri.

Mitigasi *learning loss* pada pendidikan nonformal dampak pendidikan jarak jauh era covid ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang diadaptasi dan dimodifikasi dari pengembangan model Dick and Carry (1996). Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) serta tahap evaluasi (*evaluation*), sehingga dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif yang baik dan berkualitas. Namun karena keterbatasan waktu penelitian, maka langkah penelitian dibatasi sampai tahap pengembangan implementasi.

Pada tahap *analysis*, merupakan tahap dimana peneliti melakukan analisis awal mengenai permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh dan pentingnya pengembangan media pembelajaran guna mengatasi permasalahan *learning loss* tersebut. Hasil yang didapat bahwa minat belajar peserta didik cukup rendah sehingga pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Hal ini disebabkan penggunaan metode ceramah yang masih sering digunakan menyebabkan peserta didik merasa

bosan dan tidak aktif di dalam kelas. Selain itu. Maka dari itu guru dituntut lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran yang hanya 2x pertemuan dalam seminggu. Fasilitas kelas seperti LCD proyektor, wifi telah tersedia serta kemampuan guru dan peserta didik dalam mengoperasikan laptop/komputer dengan baik tetapi masih belum dimanfaatkan dengan maksimal, sehingga kegiatan pembelajaran masih terkesan kurang bervariasi. Penggunaan media hanya sebatas media presentasi dengan *Microsoft PowerPoint*, selebihnya peserta didik masih mengandalkan LKS dan buku paket yang tersedia.

Berdasarkan wawancara, observasi pembelajaran dan penyebaran angket/kuesioner online pada peserta didik, diperoleh fakta bahwa kondisi objektif mitigasi *learning loss* pada pendidikan nonformal dampak pendidikan jarak jauh era covid 19 dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sebelumnya belum pernah dilakukan. Adapun faktor yang melatarbelakangi belum melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif butuh bantuan paket data, media, dan jaringan wifi, tidak adanya signal, hingga kurangnya media pembelajaran interaktif yang khusus digunakan untuk kegiatan pembelajaran jarak jauh. Padahal berdasarkan hasil analisis angket/kuesioner, peserta didik sangat menyenangi pembelajaran yang menggunakan media interaktif. Menurut mereka dengan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran yang sulit menjadi lebih jelas dan mudah dipahami serta mereka dapat bekerja sama dengan temannya dalam kegiatan belajar.

Seorang guru bukanlah sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi dengan posisinya sebagai peran penggiat, ia pun harus mampu merencana dan mencipta sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sumber belajar selain guru inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik, biasanya dikenal sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dianggap mampu menyajikan konten yang menarik dan tidak membosankan sehingga mampu membangkitkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Oleh karena itu, pada akhir tahap ini peneliti menetapkan spesifikasi tujuan penelitian yaitu membuat sebuah bahan ajar berupa media interaktif khusus yang menuntun peserta didik belajar.

Pengembangan media pembelajaran interaktif mendukung teori yang dikemukakan oleh Sadiman (2009: 7) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Pada tahap *design*, peneliti menyusun rancangan awal sebelum mengembangkan media pembelajaran interaktif. Rancangan yang disusun pada penelitian ini ada 3 tahap meliputi, (a) tahap desain produk, b) tahap penyusunan tes acuan patokan yang dirancang guna mengukur kompetensi pada diri peserta didik setelah kegiatan belajar mengajar, (c) tahap pemilihan perangkat pada tahap ini perangkat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi penggunaan *Hardware* dan *software* dalam pembuatan media.

Produksi media pembelajaran dikembangkan dengan menggabungkan antara teks, animasi, gambar, audio serta video. Proses produksi dibantu dengan beberapa *software*, meliputi *Adobe Photoshop* untuk pengeditan gambar, *Adobe Audition* untuk pengolahan audio, serta *Articulate Storyline* sebagai *software* pembuat media pembelajaran interaktif.

Desain media pembelajaran diproduksi dengan konten yang telah disesuaikan karakteristik peserta didik. Pemilihan dan keterbacaan jenis teks, warna teks, pengemasan gambar, serta penambahan audio dan video yang mampu menarik minat peserta didik untuk memperhatikan pembelajaran. Materi yang dikembangkan ke dalam media pembelajaran interaktif disesuaikan dengan buku peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Langkah pertama produksi adalah pembuatan opening dan halaman utama/menu utama media pembelajaran interaktif. Langkah berikutnya adalah membuat menu petunjuk dan menu kompetensi, menu tersebut dibuat agar media pembelajaran interaktif lebih terarah dan mudah digunakan. Selanjutnya pembuatan menu materi dengan menambahkan gambar dan video, serta materi teks yang diperlukan. Langkah terakhir adalah menambahkan interaktivitas berupa kuis/game melalui menu yang ada. Interaktivitas berupa kuis/game dalam media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk mengajak peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan sebagai bahan simulasi mandiri. Hal tersebut selaras dengan Daryanto (2010:53) yang menjabarkan karakteristik pembelajaran multimedia adalah (1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dengan visual;

(2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna (3) bersifat mandiri, yaitu memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan dari orang lain. Dan juga sependapat dengan Martinez-Lage & Herren (1998) dalam Chen (2013: 169) yang mengatakan bahwa:

“It can also individualize students’ learning since students can work at their own pace. This can help to shift from a teacher-centered classroom to a student-centered classroom. For higher-level students, they can acquire more advanced learning based on their own interest. For slow learners, it could reduce their anxiety. The final benefit is learning empowerment since teachers can provide authentic, current and culturally rich materials to the students while they can control their own learning pace.”

Kesesuaian media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan karakteristik pembelajaran multimedia tersebut diperkuat dengan pendapat ahli materi dan ahli media yaitu, mendapat penilaian sebesar 89,19% validasi dengan ahli media yang dilihat dari aspek desain tampilan, video, audio, animasi, dan kemudahan penggunaan media. Sedangkan pada validasi ahli materi menghasilkan penilaian baik sebesar 90% yang tergolong kategori sangat layak yang dilihat dari aspek kesesuaian materi, kesesuaian Bahasa, kejelasan perumusan soal, dan keterlibatan peserta didik dalam penggunaan media. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dianggap valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Pada tahap *develop*, produk awal mitigasi *learning loss* pada pendidikan nonformal dampak pendidikan jarak jauh era covid 19 berupa media pembelajaran yang telah divalidasi oleh dua orang ahli yang terdiri dari ahli media, dan ahli materi. Masing-masing validator menilai aspek/indikator dari media pembelajaran menggunakan lembar validasi.

Validasi media meliputi aspek perangkat lunak media pembelajaran interaktif, dan aspek desain komunikasi visual yang meliputi animasi, warna, gambar, bentuk, audio, dan ukuran huruf. Berdasarkan hasil validasi ahli media, media pembelajaran memperoleh rata-rata 89,17% dengan kriteria “Sangat layak” sekaligus dinyatakan “Layak digunakan di lapangan dengan revisi”.

Validasi materi meliputi aspek materi, penilaian bahasa, soal, dan keterlaksanaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli materi,

media pembelajaran memperoleh rata-rata 90% dengan kriteria “Sangat layak”. Selain itu, media pembelajaran dinyatakan “Layak digunakan di lapangan dengan revisi dan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya”.

Pada tahap *Implementation* (implementasi) mitigasi *learning loss* pada pendidikan nonformal dampak pendidikan jarak jauh era covid 19 yang telah selesai dikembangkan, selanjutnya diimplementasikan kepada peserta didik. Tujuan dilakukannya kegiatan implementasi yakni untuk mengetahui respon peserta didik pada hasil pengembangannya.

Berdasarkan perhitungan hasil penilaian peserta didik didapatkan hasil penilaian dari aspek perangkat lunak diperoleh skor penilaian dengan rata-rata skor 91,71% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”, selanjutnya dari aspek desain pembelajaran memperoleh skor penilaian dengan rata-rata skor 93,04% dengan kategori “sangat layak”, dan terakhir pada aspek komunikasi visual memperoleh hasil penilaian dengan rata-rata skor 92,22% yang termasuk pada kategori “sangat layak”. Hasil perolehan penilaian dari ketiga aspek tersebut memperoleh rata-rata skor 92,32 % dengan kategori “sangat layak”, sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan berdasarkan penilaian peserta didik tergolong “sangat layak”.

Hak Cipta
Samudra Biru

BAB VII

MITIGASI *LEARNING LOSS* PADA PENDIDIKAN NONFORMAL

A. Pembelajaran Anak Usia Dini

Masuknya Virus Corona di Indonesia membawa dampak besar terhadap kehidupan masyarakat mulai dari Kehidupan Kesehatan, ekonomi Sosial, Keagamaan maupun dunia Pendidikan Dampak Virus Corona dalam dunia Pendidikan terlihat pada kebijakan Pemerintah Pusat hingga Pemerintah Daerah memberikan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga Pendidikan dari tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai Perguruan Tinggi. Hal ini dilakukan sebagai upaya mencegah meluasnya penularan Virus Corona. Diharapkan dengan seluruh lembaga Pendidikan tidak melakukan aktivitas tatap muka. Hal ini menuntut para Pendidik untuk lebih kreatif mengelola Pembelajaran secara Online. Sehingga proses Pembelajaran tetap berlangsung. Tidak terkecuali Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Guru harus dituntut lebih kreatif, dalam mengelola Pembelajaran dimasa Pandemi Covid 19 ini.

Melihat kondisi sistem Pembelajaran saat ini banyak ditemui dilapangan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang belum memungkinkan untuk melakukan sistem belajar secara Online atau Jarak Jauh dikarenakan banyak kendala dan belum mampunya Anak-anak atau Orang Tua dalam mengoperasikan Gadget atau Media Teknologi dan masih banyak kendala lainnya.

Sedangkan Perkembangan kemampuan belajar pada Anak Usia Dini masih dalam tahap untuk meniru. Anak belajar dari apa yang dilihat dan didengar. Dan prinsip belajar pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yakni belajar sambil bermain, banyak juga orang tua mengatakan bahwa anak-anak lebih menyukai dan lebih mau melakukan kegiatan belajar

bersama teman-temannya dan guru. Dikarenakan orang tua anak biasanya malah membentak-bentak yang juga efeknya kurang bagus bagi anak.

Bahkan anak cenderung merasakan kebosanan ketika belajar dengan orang tua, mungkin karena keadaan situasunya dan kondisi anak jadi kurang semangat belajar dirumah sehingga jenuh tidak ada teman-teman dan tidak ada yang memotivasi karena biasanya disekolah guru menyamapaikan pembelajaran diselingi dengan seni ada tepuk tangan, bernyanyi dan selingan berbagai kreativitas lainnya. Sedangkan dirumah orang tua lebih cenderung menuntut anak untuk mampu atau bisa menguasai bidang pembelajaran dan cenderung monoton.

Tidak bisa dipungkiri salah satu sifat anak-anak adalah mereka sangat mudah untuk berubah pikiran dan berubah suasana hatinya. Hal tersebut dikarenakan anak usia dini belum bisa mengontrol diri dengan baik, kebanyakan dari mereka belum bisa berkomunikasi dengan lancar dan menyampaikan apa yang dirasakan. Hal ini masih ditambah faktor atmosfer belajar anak yang tiba-tiba berubah dari yang biasanya dilakukan bersama teman-temannya dengan penuh warna dan kreativitas. Sekarang harus dilakukan sendirian dan kurang menarik, suasana hati dan emosi anak yang sering kali berubah secara tiba-tiba membuat orang tua merasa bingung dan kewalahan, tidak semua orang tua paham bagaimana menghadapi anak yang berperilaku tidak sesuai harapan. Dalam situasi ini tidak jarang orang tua gagal membentuk komunikasi dengan anak. Alih-alih memahami perilaku anak, justru orang tua lebih sering marah dan membentak anak. Hal ini tentu akan kontraproduktif dengan proses pembelajaran yang sering dilakukan. Para orang tua juga kewalahan dalam pelaksanaan pembelajaran dirumah untuk anak usia dini dikarenakan anak tidak mau belajar dan malah pergi bermain yang merasakan bahwa sekolah libur untuk bermain serta menyepelekan tugas dari para guru dan terbatasnya waktu para orang tua dalam melakukan pendampingan belajar karena orang tua juga harus mencari nafkah, apalagi pada saat ini usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Penggunaan media pembelajaran elektronik ini juga terkadang malah membuat anak cenderung untuk bermain game yang katanya lebih mengasyikkan sehingga proses pembelajaran anak usia dini dimasa pandemi Covid 19 ini tidak akan berjalan sesuai yang diharapkan. Karena faktor kurangnya semangatnya anak dan kurangnya kemampuan orang tua dalam mendampingi anak saat proses pembelajaran. Pendidikan yang semula dengan metode tatap muka di lembaga pendidikan, kini diubah menjadi

pembelajaran daring/*online* dan dilaksanakan dari rumah masing-masing untuk mencegah dan menanggulangi penyebaran virus Covid 19 ini. Kebijakan tersebut berlaku bagi semua jenjang pendidikan baik dari tingkat PAUD hingga tingkat perguruan tinggi. Hal tersebut menimbulkan banyak problematika khususnya pelaksanaan pembelajaran bagi anak usia dini. Pembelajaran dengan menggunakan sistem daring ataupun sistem *online* ini masih mengalami banyak problematika dalam penerapannya, karena anak tidak dapat belajar sendiri tanpa pendampingan dari orang tua. Dalam mendorong kualitas pembelajaran pada Anak Usia Dini perlu kerjasama dan dukungan orang tua. Orang tua menjadi salah satu pihak yang bertanggung jawab dalam keberlangsungan pendidikan anak usia dini di masa Covid 19. Pengasuhan positif, penyediaan lingkungan belajar yang memadai, dan sumber belajar yang relevan akan sangat membantu anak usia dini dalam menjalani masa transisi menuju era *new normal*. Oleh karena itu, komunikasi antara guru dan orang tua harus berjalan dengan baik. Kebijakan pemerintah tentang belajar dari rumah tidak serta merta membuat guru melepaskan tugasnya dalam memberikan pendidikan kepada anak usia dini. Justru hal tersebut menuntut guru untuk meningkatkan kompetensinya dalam melakukan pembelajaran jarak jauh dan tetap menilai perkembangan anak berdasarkan laporan kegiatan dari para orang tua.

Pembelajaran dengan menggunakan sistem daring ataupun sistem online ini masih mengalami banyak problematika dalam penerapannya, karena anak tidak dapat belajar sendiri tanpa pendampingan dari orang dewasa yang paham cara mengoperasikan HP berbasis android. Ketersediaan paket data juga menjadi hal yang perlu diperhitungkan dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi WA karena tanpa paket data maka pembelajaran yang menggunakan aplikasi WA ini tidak akan terlaksana. Letak geografis suatu daerah juga mempengaruhi kelancaran dari pembelajaran dengan menggunakan aplikasi WA karena apabila daerah peserta didik berada di daerah yang tidak terjangkau sinyal maka akan membuat komunikasi pembelajaran menjadi terputus-putus. Keberadaan sarana sangat penting untuk dimiliki dalam rangka melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi WhatsApp yang terdapat dalam HP android. Hal ini dikarenakan banyak masyarakat yang belum mengenal dan memahami HP berbasis android. Kendala yang dihadapi para orang tua adalah adanya penambahan biaya pembelian kuota internet bertambah, teknologi online memerlukan koneksi jaringan internet dan kuota oleh karena itu tingkat penggunaan kuota internet

akan bertambah dan akan menambah beban pengeluaran orang tua untuk melakukan pembelajaran online selama beberapa bulan tentunya akan diperlukan kuota yang lebih banyak lagi dan secara otomatis akan meningkatkan biaya pembelian kuota internet. Kendala selanjutnya yang dirasakan orang tua yaitu mereka harus meluangkan lebih ekstra waktu kepada anak-anak mendampingi belajar online, tentunya akan berpengaruh pada aktivitas pekerjaan rutin sehari-hari yang akan menjadi berkurang, terkadang para orang tua juga ikut belajar bersama anak-anaknya dan ikut membantu mengerjakan tugas bersama-anak-anaknya. Anak usia dini merupakan anak yang sedang berkembang segala aspek perkembangan dan pertumbuhan pada dirinya dengan pesat. Orang tua diharapkan mempunyai pengetahuan dan kesadaran untuk menstimulasi dengan baik segala aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Akan tetapi, saat ini banyak orang tua yang kurang memahami akan hal ini. Bahkan ketika anak merasa bosan, orang tua mencari cara aman dan mudah untuk mengatasi hal tersebut, misalnya memberikan gadget pada anak.

Hal ini sebaliknya akan memberikan efek kecanduan dan beberapa faktor kurang baik yang akan mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak. Apalagi selama pandemi Covid 19 saat ini. Anak hanya berada di dalam rumah bersama orang tua, mengikuti pembelajaran daring dan melakukan semua kegiatan di dalam rumah, sehingga gadget menjadi sahabat anak dan sahabat orang tua selama belajar di rumah. Ketertarikan anak terhadap gadget dikarenakan banyak hal yang memang menarik darinya. Baik berupa game dan juga fitur-fitur menarik lainnya. Hal ini yang tidak akan ditemukan anak pada media lainnya, seperti buku, majalah, komik dan lain sebagainya. Anak bisa mengakses segala hal yang diinginkannya secara tak terbatas. Inilah yang menyebabkan anak betah berlama-lama dengan gadget sehingga tidak memperdulikan kesehatan dan lingkungan sekitarnya. Selain kecanduan gadget dan barang elektronik lainnya, sudah pasti banyak kendala-kendala yang terjadi di rumah dan banyak keluhan dari anak-anak tentang kapan pandemi ini akan berakhir, kapan mereka akan masuk sekolah dan kapan bisa bermain di luar rumah bersama teman-teman lagi. Saat orang tua mengalami kecemasan berlebihan, stress terkait pekerjaan, tak jarang hal ini akan melimpahkannya pada anak. Anak akan menangkap sinyal-sinyal emosi negatif dari perlakuan orang tua, misalnya anak jadi ikut cemas, rewel, tantrum bahkan sering mencari perhatian. Hal ini akan menjadi beban bagi orang tua bila tidak paham apa yang harus mereka lakukan.

Peran orang tua akan sangat berpengaruh dalam membentuk karakter anak. Orang tua merupakan teladan bagi anak untuk berperilaku, berbicara serta bersosialisasi dengan dunia luar. Peran orang tua sangat diharapkan dalam proses belajar di rumah. Diharapkan orang tua bisa mendampingi ketika anak belajar atau turut belajar bersama anak. Bisa membimbing, mengarahkan bahkan harus bisa mendidik bagi anaknya menggantikan peran guru yang biasanya mengajar di sekolah. Sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini, banyak orang tua yang merasa terbantu dalam mengasuh dan mendidik anak-anaknya. Hal ini dibuktikan dengan adanya varian gadget yang meliputi smartphone, laptop, kamera, tablet dan sebagainya. Tetapi dewasa ini, realitanya kebanyakan orang tua masih keliru menggunakan gadget yang seharusnya dapat mengedukasi anak-anak mereka. Sebaliknya, orang tua memberikan penguasaan penuh terhadap gadget untuk anak tanpa disandingkan dengan batasan dan pengawasan. Hal ini akan berdampak, secara langsung maupun tidak langsung menjadi boomerang bagi orang tua ketika anak mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget dibandingkan bersosialisasi dengan keluarga maupun orang lain.

Solusi Alternatif Pembelajaran Anak Usia Dini di Masa Covid 19 Kebijakan belajar di rumah, membuat para guru, termasuk di jenjang PAUD, diharapkan segera beradaptasi. Pembelajaran yang biasanya dilakukan tatap muka di sekolah, kini harus dilakukan belajar secara jarak jauh dengan mempergunakan teknologi komunikasi. Dengan platform pembelajaran yang baru sehingga guru PAUD harus memiliki kemampuan dan keterampilan mengoperasikan teknologi tersebut, merencanakan pembelajaran jarak jauh yang menyenangkan yang masih sesuai dengan kurikulum pendidikan. Beberapa keterampilan yang harus dimiliki oleh guru PAUD dalam era digital adalah: 1) Guru harus mampu dan cepat beradaptasi dengan teknologi informasi, karena belajar dari rumah harus menggunakan perangkat teknologi tersebut. Selain aplikasi daring menggunakan WhatssAp juga bisa menggunakan Zoom atau Google meeting. Pembelajaran daring untuk anak usia 5-6 tahun bisa untuk topik pembelajaran misalnya bercerita, bernyanyi dan lain-lain. Dengan durasi yang tidak terlalu lama mungkin maksimal 20 menit saja. 2). Guru PAUD dituntut kreatif dan inovatif. Misalnya mengajak untuk membuat karya di rumah misalnya membuat pot dari botol plastik, menanam tanaman bunga atau sayuran di dalam pot, membuat boneka tangan menggunakan kaos kaki bekas bersama orang tua, dan lain-lain. 3). Guru PAUD harus

memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik dengan orang tua murid, hal ini sangat penting dalam membantu kelancaran proses belajar di rumah. Komunikasi dilakukan bukan hanya saat berlangsungnya proses belajar-mengajar, tetapi bisa dilakukan kapan saja sesuai kebutuhan dalam rangka penilaian dan evaluasi pembelajaran. Komunikasi yang rutin juga dibutuhkan dalam upaya terlaksananya tumbuh kembang anak secara maksimal serta menjaga agar anak tetap sehat di tengah pandemi Covid 19 dengan selalu mengingatkan kepada orang tua tentang protokol kesehatan.

Tanggung jawab terbesar yang harus dilakukan orang tua yakni memastikan anak-anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya. Selain itu, kebahagiaan anak menjadi faktor utama baiknya perkembangan anak, baik itu ketika berada di dalam rumah maupun di luar rumah. Oleh karena itu, orang tua harus bisa menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, harmonis dan kasih sayang dalam keluarga untuk mempererat emosional orang tua dengan anak, terlebih lagi selama masa pandemi Covid 19 yang mengharuskan anak dan orang tua harus terus menerus berada di rumah. Dalam mendorong kualitas pembelajaran pada Anak Usia Dini perlu kerjasama dan dukungan orang tua. Kerjasama dan dukungan orang tua saat pandemic covid 19 seperti memperkuat penanaman karakter jujur, tanggungjawab, percaya diri, mandiri, sopan, peduli, kerjasama, saling menghargai, kreatif dan sebagainya. Permasalahan utama dalam pengembangan nilai karakter pada anak adalah tidak konsistennya penerapan karakter dalam kehidupan sehari-hari. Sebaiknya pengajaran nilai-nilai karakter dapat dilakukan melalui contoh nyata yang dapat dilihat dan dirasakan anak dalam kehidupan sehari-hari. Belajar di rumah bisa dilakukan dengan panduan orang tua. Walaupun di rumah anak didik harus diberikan edukasi yang positif dan produktif. Dengan adanya kemajuan digital yang sangat canggih, belajar di rumah bisa dilakukan dengan cara online tanpa bertatap muka dengan guru dan teman. Dengan adanya kondisi wabah Covid 19 kemajuan teknologi dapat memudahkan kehidupan secara efektif dan fleksibel. Untuk itu, dalam mengoptimalkan sistem belajar di rumah bisa berjalan dengan baik, diperlukan sarana dan prasarana pendukung yang baik pula seperti fasilitas internet dalam bentuk kuota belajar, fasilitas belajar seperti komputer atau HP, dan sebagainya. Hal tersebut dapat diperuntukan agar kegiatan belajar di rumah dapat berjalan lebih.

Berdasarkan hasil penelitian sesuai responden yang dilakukan yaitu dapat dikemukakan data hasil Penjaringan Kondisi Objektif Kegiatan Pembelajaran PAUD

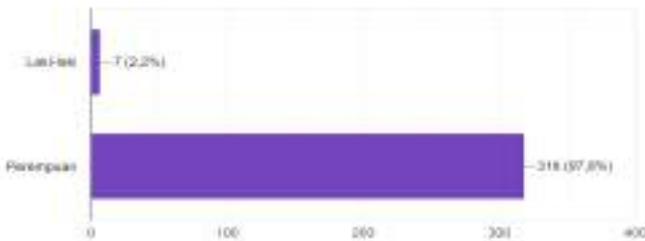
Responden : Pendidik PAUD

Jumlah Responden : 325 Orang

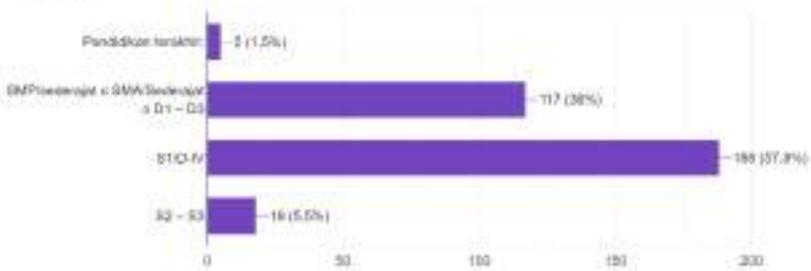
Domisili Responden : Sumbar, Jabar, Jateng, Jatim dan Gorontalo

Profil Responden

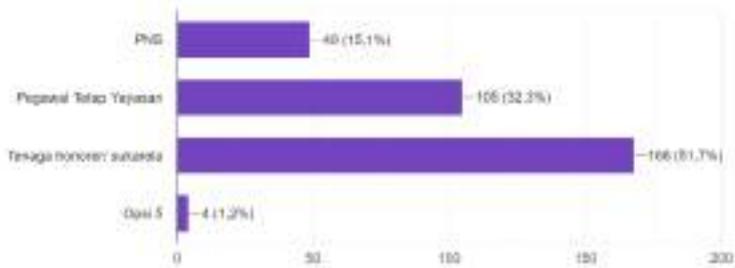
Jenis Kelamin
325 responden



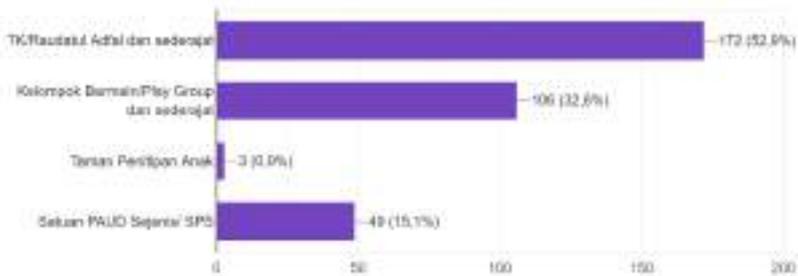
Pendidikan terakhir
325 responden



Status Pekerjaan :
325 jawaban

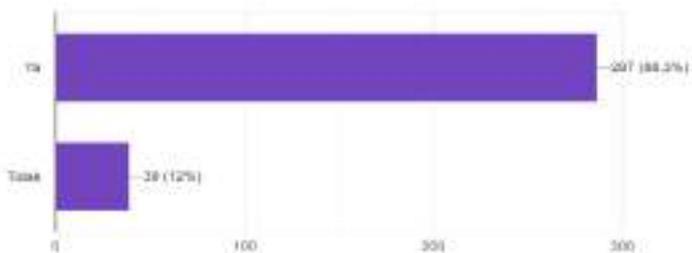


Lembaga PAUD tempat bekerja:
325 jawaban



Kondisi Objektif Persiapan Pembelajaran dari Rumah (Jarak Jauh)

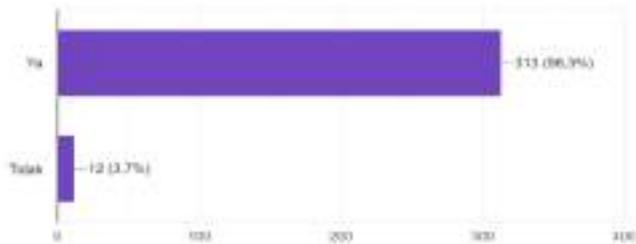
T. Saya memanfaatkan RPPH, RPPM, Prosem dan Protah yang sudah ada untuk mendukung pelaksanaan kegiatan Pembelajaran anak dari rumah selama pandemi;
305 jawaban



Hak Cipta
Samudra Biru

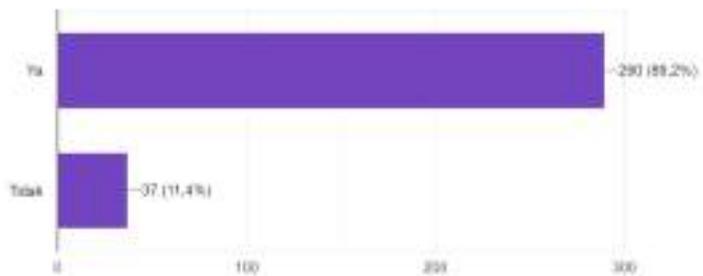
2. Saya membuat RPPH, RPPM, Prosem dan Protah khusus untuk mendukung pelaksanaan kegiatan Pembelajaran anak dari rumah selama pandemic;

825 jawaban



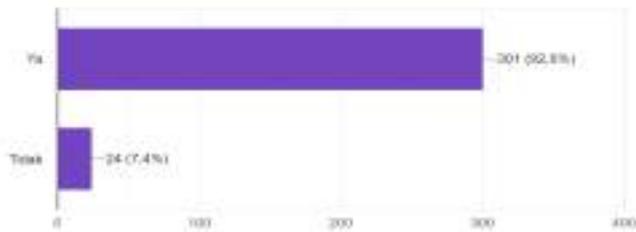
3. Saya menggunakan media pembelajaran yang sudah ada untuk mendukung kegiatan pembelajaran anak dari rumah selama pandemic;

825 jawaban



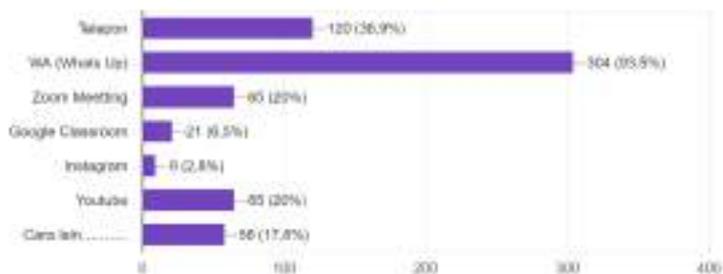
4. Saya merancang media pembelajaran khusus untuk mendukung kegiatan pembelajaran anak dari rumah selama pandemic;

825 jawaban



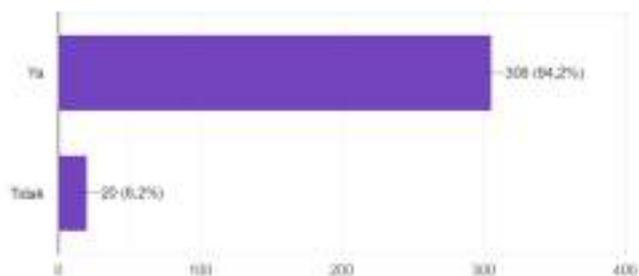
5. Saya memanfaatkan aplikasi media sosial untuk mendukung kegiatan pembelajaran anak dari rumah selama pandemic, (boleh pilih lebih dari satu):

825 jawaban



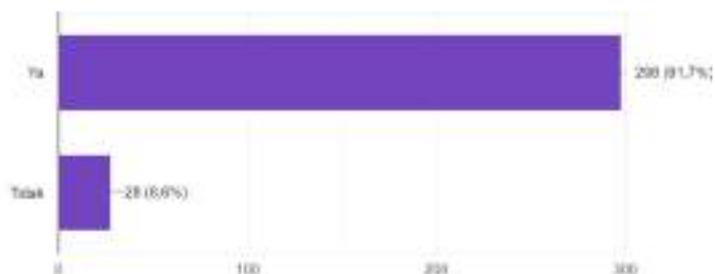
6. Saya memilih aplikasi media social untuk mendukung kegiatan pembelajaran anak dengan mempertimbangkan masukan dari orangtua anak:

825 jawaban



7. Saya merancang secara khusus bahan ajar untuk mendukung kegiatan pembelajaran anak dari rumah selama pandemic:

825 jawaban



B. Bahan ajar yang saya siapkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran anak dari rumah selama pandemic (boleh pilih lebih dari satu):

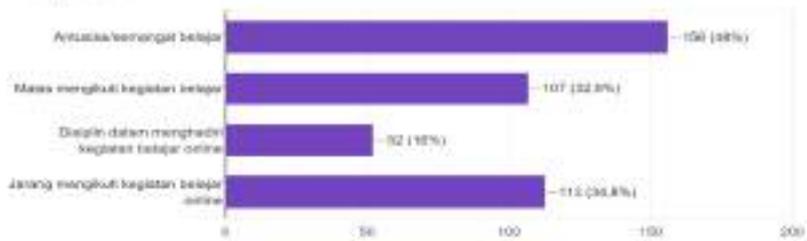
825 jawaban



Kondisi Objektif Pelaksanaan Pembelajaran

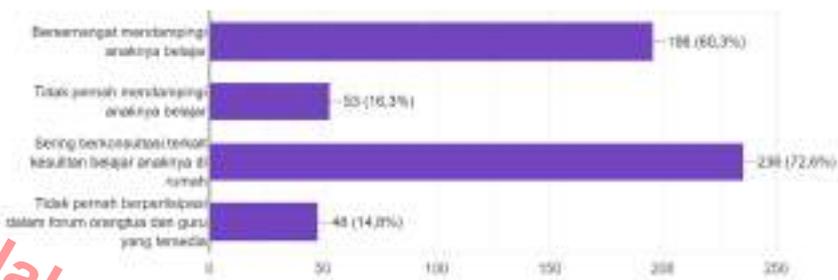
1. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dari rumah, saya menemukan karakteristik anak didik

329 jawaban



2. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dari rumah, saya menemukan karakteristik Orang tua anak yang beragam (boleh pilih lebih dari satu):

825 jawaban



Hak Cipta
Samudra Biru

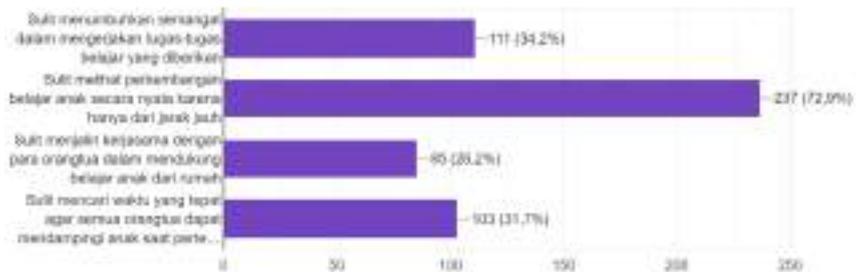
3. Kesiapan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dari rumah:

325 jawaban



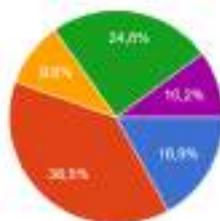
4. Kesulitan yang ditemui guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dari rumah selama pandemi:

325 jawaban



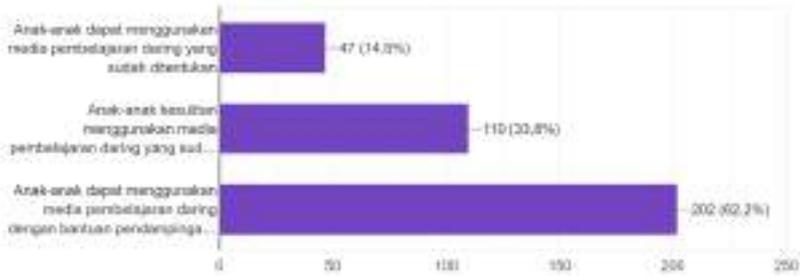
5. Kesulitan yang ditemui anak didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dari rumah selama pandemi:

325 jawaban

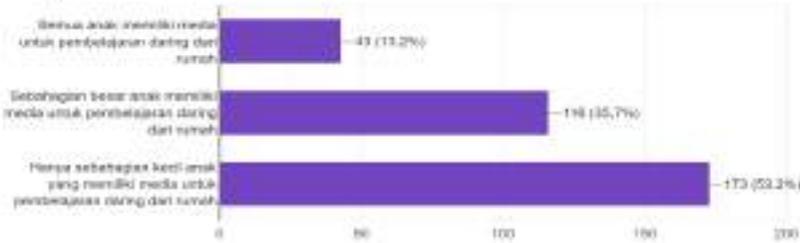


- Anak-anak sulit menangkap materi yang diajarkan karena guru mendampingi di...
- Tidak semua anak berpartisipasi saat pertemuan bersama secara online kar...
- Anak-anak tidak dapat berpartisipasi dengan lancar karena gangguan jant...
- Anak-anak tidak dapat belajar secara optimal karena waktu pendampingan...
- Anak-anak tidak bersemangat belajar karena sendirian dari rumah. Sdk ada...

6. Kemampuan anak-anak menggunakan media pembelajaran daring:
325 jawaban



7. Ketersediaan media untuk mendukung pembelajaran daring bagi anak di rumah:
325 jawaban



8. Ketersediaan jaringan internet, untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran melalui daring:
325 jawaban

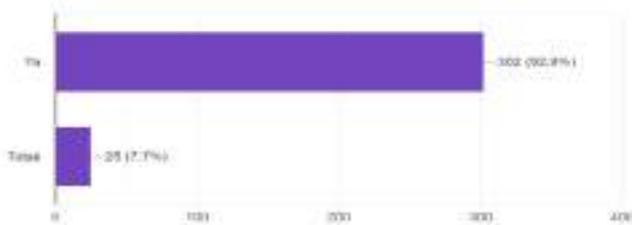


9. Media/aplikasi yang digunakan guru dalam mendukung pembelajaran daring bagi anak dari rumah, (boleh pilih lebih dari satu sesuai kondisi real di lapangan);
325 jawaban



Kondisi Objektif Evaluasi Pembelajaran.

1. Apakah guru melakukan evaluasi pembelajaran secara daring untuk mengetahui perkembangan belajar anak;
325 jawaban

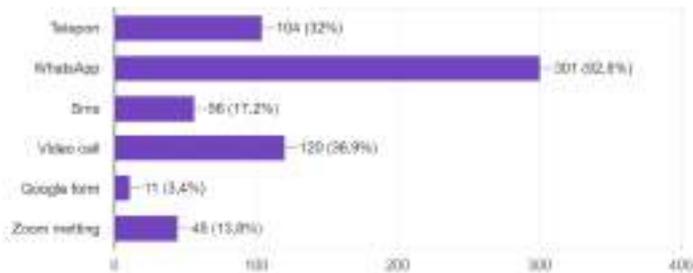


2. Cara yang dilakukan guru untuk memantau perkembangan kemampuan belajar anak selama penerapan pembelajaran dari rumah;
325 jawaban



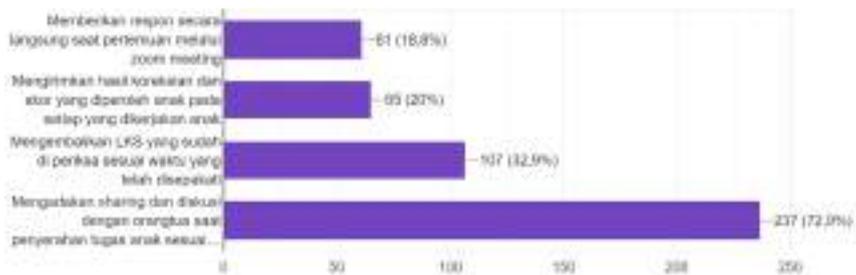
3. Media yang digunakan guru untuk melihat perkembangan belajar anak (boleh pilih salah satu sesuai kondisi real di lapangan);

820 jawaban



4. Bagaimana guru memberikan feedback/respon atas perkembangan belajar anak selama program pembelajaran dari rumah (boleh pilih lebih dari satu);

820 jawaban



5. Bagaimana guru dalam melaksanakan pembelajaran dari rumah (boleh pilih lebih dari satu);



Hak Cipta
Samudra Biru

B. Pembelajaran Kursus

Pembelajaran program kursus untuk setiap tingkatan atau kelas harus disesuaikan dengan stuktur kurikulum kebutuhan. Proses pembelajaran meliputi pembelajaran akademik, yaitu upaya yang dilakukan tutor untuk memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan kepada peserta didik yang difasilitasi oleh tutor. Pembelajaran akademik dilakukan sesuai ketentuan yang diatur dalam standar isi dan standar proses, misalnya:

1. Pembelajaran dilakukan minimal 2 hari dalam seminggu 3 jam pelajaran, atau 3 hari dalam seminggu 2 jam pelajaran;
2. Pembelajaran dilakukan dengan tatap muka, tutorial, dan mandiri; Agar proses pembelajaran akademik mengarah kepada tujuan dan hasil yang ingin dicapai, maka tutor wajib melakukan persiapan dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus yang dibuat oleh lembaga penyelenggaraan Program.

Lama pembelajaran program Pendidikan kursus disesuaikan dengan stuktur kurikulum yang terdapat di LKP (Lembaga kursus dan pelatihan). Pemilihan jenis keterampilan yang akan dilaksanakan hendaknya didiskusikan antara lembaga penyelenggaraan program dengan Peserta Didik, dengan mempertimbangkan kearifan lokal dan manfaat. Pelatihan keterampilan difasilitasi oleh narasumber teknis, dan merupakan tugas lembaga penyelenggara program untuk menyediakan narasumber teknis sesuai dengan jenis keterampilan yang dipilih. Lama dan kedalaman pelatihan keterampilan, sesuai dengan silabus dan RPP yang ditentukan serta tingkat penguasaan peserta didik.

Evaluasi dilakukan dengan maksud untuk mengetahui sejauh mana capaian mutu penyelenggaraan program dan tingkat keberhasilan pelaksanaan program:

1. Evaluasi Penyelenggaraan

Evaluasi penyelenggaraan program merupakan sebuah kegiatan untuk mengevaluasi atau mengoreksi hal-hal yang telah terjadi atau dilakukan selama kegiatan penyelenggaraan program sedang atau telah berlangsung. Dengan kata lain merupakan sebuah kegiatan “merekaulang” untuk mengetahui hal-hal penting baik yang berupa kelebihan maupun kekurangan yang terjadi pada kegiatan penyelenggaraan program yang telah berlangsung dengan harapan agar dapat melakukan perbaikan pada saat kegiatan penyelenggaraan program berikutnya.

2. Evaluasi Perkembangan peserta kursus (peserta didik)

Adapun tujuan evaluasi perkembangan Peserta didik adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kemajuan hasil belajar peserta didik selamajangka waktu tertentu;
- b. Untuk mengetahui efektifitas metode dan pendekatan pembelajaran yang dilakukan selama jangka waktu tertentu.

Dengan demikian tujuan dan fungsi evaluasi hasil belajar yang dilakukan terhadap peserta didik adalah untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik menampilkan performa sebagaimana yang dikehendaki. Pengetahuan mengenai peserta didik dimaksudkan untuk memperoleh informasi penting mengenai peserta didik apakah perlu dilakukan pengayaan, saran, bimbingan penyuluhan, diskusi dengan peserta didik, dan lain sebagainya. Dengan kata lain dengan diadakannya evaluasi perkembangan peserta didik, diharapkan diperoleh informasi untuk melakukan langkah tindaklanjut yang berkaitan dengan keberadaan peserta didik. Apabila hasil evaluasi peserta didik memperoleh nilai dibawah SKK, maka tutor wajib melakukan remedial.

Program kursus di Lembaga kursus dan pelatihan (LKP) telah mengikuti ketentuan-ketentuan sesuai dengan juknis penyelenggaraan program yang dikelurakan oleh Kementrian tahun 2018 dan hal ini menjadi pedoman pengelola terhadap biaya bantuan operasional kegiatan. Dalam biaya desa pendidikan kursus termasuk dalam anggaran desa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh beberapa sumber data bahwa program kursus merupakan program kejuruan yang baru terhadap menjahit Busana Level II. Kegiatan ini merupakan program unggulan dan telah diluncurkan 2 tahun terakhir oleh pengelola program karena melihat kebutuhan peserta didik terhadap program ini.

Adapun bakat dari peserta didik yaitu adalah rata-rata memiliki keinginan dalam menjahit, dan memiliki keinginan dalam membuat busana level II dan ketertarikan menjahit sudah sejak awal masuk mendaftar di program kursus menjahit. Menurut pengelola program bahwa program yang diluncurkan sudah sesuai dengan keinginan dari peserta didik itu sendiri. Ada beberapa program seperti menjahit membuat busana level II, perbengkelan dan meubel. Namun yang aktif dua tahun ini yaitu hanya menjahit busana level II. Hal ini diungkapkan peneliti berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama melakukan penelitian di LKP Gorontalo.

Adapun informasi yang ditemukan pada saat wawancara dengan beberapa sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini berkaitan dengan bakat mengikuti program kursus. Pernyataan awal diungkapkan oleh pengelola program berikut ini:

“Sebelum kita ajak mereka dalam program kursus ini kita sampaikan bahwa kegiatannya adalah menjahit busana level II. Maka dengan demikian kita memberikan informasi ini kemudian mereka(peserta didik) mendaftar maka dapat disimpulkan bahwa hal ini sesuai dengan bakatnya,” (WW/LD/P.P/21.07.2021).

Dilanjutkan dengan ungkapan pengurus lainnya yang menjadi ketertarikan peserta didik mengikuti program kursus. Adapun pernyataannya adalah sebagai berikut ini:

“Tentu saja karena keinginan mereka dalam mengikuti kegiatan ini dapat dilihat dari antusiasme, namun ada beberapa peserta didik bahwa keinginan mengikuti program ini hanya untuk mendapatkan ijazah atau sertifikat program kursus menjahit,” (WW/RL/P.B/24.07.2021).

Berdasarkan hasil wawancara di atas, berhubungan dengan bakat peserta didik Peneliti menemukan beberapa fakta bahwa peserta didik program kursus telah memiliki profesi menjahit baik menjadi nilai ekonomi mapun sekedar hobi. Namun ada diantara dari peserta didik mengikuti program ini menginginkan ijazah maupun sertifikat keterampilan. Dan sebagian besar peserta didik memiliki kesamaan dapat menyukai program keterampilan menjahit busana level II yang dilaksanakan oleh LKP di Gorontalo

kegiatan kursus menjahit merupakan salah satu program utama dalam pembelajaran kursus. Dengan keterampilan yang diterapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan ekonomi keluarga khususnya pada masa pandemic covid 19 era saat ini. Membangun usaha dari rumah dapat menjadi salah satu cara yang harus di lakukan, dengan adanya sertifikat keterampilan yang dimiliki menjadi modal dalam dunia pekerjaan.

Kematangan dalam hal ini merupakan tingkat perkembangan proses pembelajaran program kursus ini, dimana kesiapan pelaksanaan program ini benar-benar telah dipersiapkan dengan matang sehingga akan meningkatkan kualitas program tersebut. Pada dasarnya keberhasilan program ini ditentukan juga oleh kematangan pengelola program, pamong belajar, instruktur keterampilan maupun peserta didik. Peserta didik akan

berhasil dalam belajar jika menerima pembelajaran dengan ketekunan (matang). Adapun hal ini berhubungan dengan motivasi setiap individu untuk mengikuti suatu kegiatan seperti ungkapan yang disampaikan oleh pengelola program. Ia menyatakan bahwa:

“Motivasi dari peserta didik mengikuti program ini ialah berbeda beda ada yang suka hanya keterampilannya ada pula hanya untuk mendapatkan ijazah, maka dua hal ini menjadi motivasi peserta didik dalam mengikuti program kursus. Tapi sebagian besar karena keterampilannya.” (WW/LD/P.P/21.07.2021).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa program pembelajaran kursus menjadi salah satu aset yang harus dikembangkan pada masa pandemic covid 19 saat ini. Dalam meningkatkan kualitas pertumbuhan masyarakat dalam segi produktifitas yang bisa dilakukan oleh peminat. Dengan adanya program-program kursus hal ini menjadi usaha tersendiri pada keluarga. Pembelajaran kursus dapat dilakukan secara autodidak pada masa pandemi covid 19 yang dapat diakses di Youtube dan lain sebagainya.

C. Pendidikan Kesetaraan

TAGLINE atau jargon program pendidikan kesetaraan mengalami perluasan makna. Selama dua dekade masyarakat familier dengan slogan ‘melayani yang tak terlayani, menjangkau yang tak terjangkau’, yang memberi kesan pendidikan kesetaraan hanya menjadi pelengkap pendidikan di persekolahan. Kini, seiring dengan era milenial industri 4.0, jargon tersebut terasa kurang relevan. Di abad ke-21 ini, masyarakat semakin akrab dengan berkembangnya artificial intelligence (kecerdasan buatan) yang menjadi penggerak revolusi industri 4.0 lantaran menjanjikan banyak kemudahan bagi sektor pemerintah maupun industri. Generasi milenial saat ini tidak lagi melihat pendidikan kesetaraan dengan sebelah mata. Tidak bisa dimungkiri, pendidikan kesetaraan saat ini menjadi pilihan pendidikan alternatif di tengah masyarakat. Seperti kata Bu Tejo yang kondang dengan kata ‘solutif’ di film pendek Tilik yang viral itu, saat ini pendidikan kesetaraan menjadi pendidikan solutif bagi generasi milenial.

Aktualisasi program Merdeka Belajar pada pendidikan kesetaraan melalui daring di masa pandemi Covid 19 telah terjadi secara alamiah. Pasalnya, sebelum pandemi program pendidikan kesetaraan telah

melakukan enam inovasi untuk itu, antara lain, pertama, menyusun Kurikulum 2013 untuk pendidikan kesetaraan yang sangat kontekstual. Kedua, membuat aplikasi seTARA Daring; ketiga, membuat 453 produk pembelajaran dalam E-Modul; keempat, menyusun Tes Penempatan untuk peserta didik. Berikutnya membuat Aplikasi Ijazah dan terakhir membuat E-Raport. Untuk diketahui, pendidikan kesetaraan merupakan program pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan umum, yang mencakup program Paket A setara SD/MI, Paket B setara SMP/MTs, dan Paket C setara SMA/MA. Program ini ditujukan bagi peserta didik yang karena berbagai faktor tidak dapat meneruskan pendidikan di bangku sekolah formal, putus sekolah tapi memiliki kemauan melanjutkan pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Termasuk usia produktif yang ingin meningkatkan pengetahuan dan kecakapan hidupnya, serta masyarakat lain yang memerlukan layanan khusus dalam memenuhi kebutuhan sebagai dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maupun untuk peningkatan taraf hidup.

Di masa pandemi Covid 19 ini penyelenggaraan pendidikan kesetaraan justru lebih eksis dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ). Tutor-tutor pendidikan kesetaraan sebagai ujung tombak keberhasilan pembelajaran diharap tetap dapat memberikan pelayanan, dengan meningkatkan mutu pembelajaran di Satuan Pendidikan Nonformal (SPNF) dengan terus berinovasi dan beradaptasi di kehidupan new normal. Inovasi dalam Merdeka Belajar di Era Pendidikan 4.0 memang mengedepankan pentingnya kreativitas para tutor untuk berinovasi dengan memutus rantai penghalang belajar, mempermudah peserta didik dalam belajar, memanfaatkan teknologi informasi, dan menggunakan metode yang tepat dalam proses pembelajaran yang mendukung penerapan Merdeka Belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pemerintah telah menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan tutor untuk dapat melaksanakan pembelajaran mandiri dengan sistem modul dan juga harus memperhatikan apa saja yang menjadi acuan dalam pembelajaran berdasarkan kurikulum K13 Pendidikan Kesetaraan yang kontekstual dan fungsional sesuai kebutuhan peserta didik.

Model pembelajaran di era kenormalan baru menekankan peserta dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai seperti model dengan pendekatan flipped learning, yang juga bagian dari blended learning. Pada kondisi itu tutor memberikan pembelajaran secara daring atau luring dengan memanfaatkan learning management system (LMS). Tutor juga

ditugaskan membuat kreasi video pembelajaran sebagai bahan belajar mandiri. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik lebih cepat memahami materi ajar dan seolah-olah tutor berada di kelas. Model pembelajaran ini lebih meningkatkan interaksi di antara sesama peserta didik, dan antara tutor dan peserta, karena dapat berdiskusi secara live streaming melalui Zoom, Google Meet atau aplikasi lain. Karena itu, sangat diharapkan penyelenggara program pendidikan kesetaraan untuk memfasilitasi sarana pendukung agar kegiatan pembelajaran dan model pembelajaran ini dapat berjalan dengan baik.

Peneliti dalam hal ini mengamati secara langsung proses belajar mengajar pada program Pendidikan kesetaraan. Dapat dikemukakan bahwa pamong belajar memiliki strategi untuk menumbuhkan perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar. Adapun hasil wawancara dengan informan dalam hal ini sebagai pamong belajar mengemukakan.

“Banyak hal yang kita harus tahu dalam pendidikan orang dewasa, mereka belajar karena memang mereka butuh sehingga untuk menumbuhkan perhatian belajar mereka juga mudah yaitu melakukan pendekatan orang dewasa, yaitu konsep diri, pengalaman, kesiapan belajar dan orientasi” (WW/LD/P.P/21.07.2021).

Apa yang dikemukakan oleh pamong belajar merupakan pengetahuan bagaimana cara menumbuhkan peserta didik dalam hal ini adalah orang dewasa. Penuturan tersebut berbeda dengan salah seorang pamong belajar lainnya bahwa:

“Menumbuhkan perhatian itu sangat sulit karena peserta didik ini adalah orang dewasa hampir rata-rata maka kita sebagai pamong belajar harus menjadi teman baik untuk mereka, apa keinginan mereka harus kita ikuti, karena kita beda dengan pendidikan formal yang belajarnya harus di dalam ruangan kelas setiap saat” (WW/OP/P.B/27.07.2021).

Solusi untuk dapat menumbuhkan perhatian seperti disampaikan oleh sumber wawancara berikut ini:

“Solusinya adalah kita perlu menjadi orang yang bisa menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman, sehingga peserta didik tidak bosan terhadap apa yang menjadi materi diberikan,” (WW/OP/P.B/27.07.2021).

Pernyataan tersebut menjadi penguatan terhadap pamong belajar yang memberikan pembelajaran terhadap peserta didik sehingga dapat

menciptakan proses belajar mengajar yang nyaman. Hal ini ditambahkan oleh salah seorang pamong belajar berikut ini:

“Sesuai dengan pengalaman saya sebagai pamong belajar pada Pendidikan kesetaraan ini, ada beberapa hal yang pernah saya lakukan untuk menumbuhkan suasana belajar yang disukai oleh mereka peserta didik, seperti mengadakan permainan-permainan yang memiliki edukasinya,” (WW/RL/P.B/24.07.2021).

Perhatian dalam hal ini sangat berpengaruh terhadap suatu keberhasilan program Pendidikan kesetaraan, pemberian metode belajar disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Peneliti dapat mengemukakan bahwa untuk menumbuhkan perhatian terhadap peserta didik pendidikan kesetaraan memang sulit, akan tetapi sudah menjadi suatu keharusan pamong belajar atau instruktur keterampilan menyesuaikan dengan peserta didik. Karena pembelajaran dalam satuan pendidikan nonformal memerlukan kesabaran dalam menghadapi peserta didik yang telah memiliki pekerjaan, berkeluarga, dan mayoritas orang dewasa.

Pendidikan Kesetaraan merupakan pendidikan nonformal yang mencakup Program Paket A setara SD/MI, Paket B setara SMP/MTs, dan Paket C setara SMA/MA dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional peserta didik. Hasil pendidikan nonformal dapat dihargai setara dengan hasil Program pendidikan formal setelah melalui proses penilaian penyetaraan oleh lembaga yang ditunjuk oleh pemerintah atau pemerintah daerah dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan (UU No. 20 tahun 2003 Sisdiknas Pasal 26 Ayat (6)).

Setiap peserta didik yang lulus ujian kesetaraan Paket A, Paket B atau Paket C mempunyai hak eligibilitas yang sama dan setara dengan pemegang ijazah SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA untuk dapat mendaftar pada satuan pendidikan yang lebih tinggi. Status kelulusan Paket C mempunyai hak eligibilitas yang sama dengan lulusan pendidikan formal dalam memasuki lapangan kerja.

1. Program Paket A.

Program Paket A adalah Program pendidikan dasar pada jalur pendidikan nonformal setara SD/MI bagi siapapun yang terkendala ke pendidikan formal atau berminat dan memilih pendidikan

kesetaraan untuk ketuntasan pendidikan. Pemegang ijazah Program Paket A memiliki hak eligibilitas yang sama dengan pemegang ijazah SD/MI.

2. Program Paket B

Program Paket B adalah Program pendidikan dasar pada jalur pendidikan nonformal setara SMP/MTs bagi siapapun yang terkendala ke pendidikan formal atau berminat dan memilih pendidikan kesetaraan untuk ketuntasan pendidikan dasar. Pemegang ijazah Program Paket B memiliki hak eligibilitas yang sama dengan pemegang ijazah SMP/MTs.

3. Program Paket C

Program Paket C adalah Program pendidikan menengah pada jalur pendidikan nonformal setara SMA/MA bagi siapapun yang terkendala ke pendidikan formal atau berminat dan memilih pendidikan kesetaraan untuk ketuntasan pendidikan menengah. Pemegang ijazah Program Paket C memiliki hak eligibilitas yang sama dengan pemegang ijazah SMA/MA.

Hak Cipta
Samudra Biru

BAB VIII

KONDISI OBJEKTIF PERMASALAHAN DAN STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN NONFORMAL DAMPAK PENDIDIKAN JARAK JAUH PADA ERA COVID 19

A. Permasalahan Pembelajaran Daring

Selain *Learning Loss*, terdapat tiga masalah pokok yang lain yang ditimbulkan dari pembelajaran daring, diantara sebagai berikut.

Pertama, penurunan tingkat keinginan belajar. Proses pembelajaran yang dilaksanakan di rumah, meskipun dikatakan sekolah namun kebanyakan peserta didik merasa tidak memiliki motivasi yang kuat untuk belajar di rumah. Kebiasaan pendidik memperhatikan peserta didik secara langsung di sekolah, keinginan belajar peserta didik relatif terjaga. Tapi saat tidak ada pendidik, kesadaran ingin belajar pun menurun. Hal ini membuat para orang tua menjadi pendidik dadakan untuk anak-anaknya. Sedangkan tidak semua orang tua bisa menjadi pendidik dalam pembelajaran untuk anaknya.

Kedua, meningkatnya kesenjangan. Pembelajaran daring membuka peluang adanya disparitas atau kesenjangan belajar peserta didik. Tidak efektifnya tes formatif, ditiadakannya berbagai evaluasi, cukup membuat peserta didik dan pendidik kehilangan acuan seberapa jauh pembelajaran dikatakan berhasil.

Ketiga, putus sekolah (*drop out*). Ketidakpastian sekolah normal kapan dimulai, membuat para peserta didik merasa bosan karena terus-terusan belajar di rumah yang terkesan jenuh mendorong ingin berhenti sekolah. Alasan ketiadaan fasilitas, kebingungan menghadapi tugas/PR yang dianggap memberatkan, juga kebosanan membuka jalan untuk para

peserta didik yang hidup di tengah keterbatasan untuk memilih bekerja sehingga dapat meringankan beban keluarga dan bisa menghidupi dirinya sendiri.

Temuan penelitian di atas, fenomena *learning loss* yang dialami pelajar kita disebabkan karena efek pandemi yang melanda. Padahal istilah *learning loss* sendiri bisa terjadi sebagai akibat dari adanya pengajaran yang tidak efektif. Kalau melihat hal ini sudah pasti jauh sebelum Pandemi Covid 19 melanda justru pelajar kita sudah sering mengalami *learning loss* yang tidak pernah disadari oleh pemerintah, dinas dan para pendidik. Istilah *learning loss* nampaknya masih menjadi istilah baru dalam dunia pendidikan di Indonesia. Pemberlakuan sistem PJJ oleh pemerintah justru semakin memperparah ketidak-efektifan pengajaran. Selain karena lemahnya para pendidik kita yang melek teknologi ada juga kebingungan yang terjadi sebagai akibat kebijakan pemerintah yang diambil masih belum relevan dengan realitas yang ada sampai akhirnya pengajaran yang disampaikan setiap hari hanya berupa pemberian soal-soal yang menyiksa pelajar kita. **Pertama**, sudah jelas adalah mengenai kurikulum. Pelaksanaan PJJ di Indonesia sangat aneh melihat kurikulum yang berlaku justru seperti biasa, dimana pelajar dan pendidik kita dibebankan kurikulum yang tertuang di dalam KI/KD (Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar) tidak mengalami perubahan sama sekali padahal jam pelajaran mengalami pengurangan sehingga untuk mengatasi hal tersebut pendidik kita melakukan jalan pintas dengan hanya memberikan soal-soal.

Seharusnya, jika jam pelajaran di sekolah mengalami pengurangan maka bahan yang diajarkan harus sesuai dengan proporsi. Hemat saya, alangkah lebih baik jika mulai saat ini kita mengajarkan para pelajar kita hal-hal yang terjadi sesuai dengan realitas yang ada di masyarakat. Alih-alih hanya membahas mengenai pelajaran yang justru tidak memberikan manfaat dan berupa teori akan lebih baik jika sekolah di masa pandemi seperti ini lebih mengajarkan peserta didiknya untuk bisa bertahan hidup dan survive

Kedua, sudah saatnya kita mengembangkan model pelajaran yang memerdekakan dan membebaskan pelajar kita daripada sibuk untuk mengejar nilai dan ranking yang justru membuat pelajar kita menjadi pribadi yang individualis dan tidak peka sosial. Role model pendidikan kita yang bernuansa merdeka dan bebas ini sebenarnya sudah ada di Indonesia melalui sistem among yang diajarkan oleh Bapak Pendidikan kita Ki Hadjar

Dewantara. Jadi alih-alih untuk memaksa anak hanya untuk mengajarkan tugas-tugas yang diberikan dengan paksaan, akan lebih baik jika pendidik dan murid bisa berkomunikasi dan mengelaborasi berbagai hal yang ada di masyarakat dan lebih menjadikan pelajar kita agar lebih siap untuk terjun di dalam masyarakat.

Ketiga, tentu saja harus adanya kolaborasi yang baik antara lembaga sekolah dan semua lembaga pendidikan yang lain. Lembaga sekolah memungkinkan untuk mengajarkan berbagai macam mata pelajaran sesuai dengan tugasnya tetapi perlu diingat bahwa lembaga pendidikan tidak hanya sebatas sekolah tetapi juga ada keluarga dan peran masyarakat yang bisa ikut membantu dalam proses belajar para pelajar kita. Melihat fakta di lapangan sekarang, bahwa para orang tua justru hanya memasrahkan saja anaknya kepada pihak sekolah tanpa mau ikut campur dalam urusan pembelajaran peserta didik padahal ditengah situasi seperti ini seharusnya orang tua harus berperan aktif dalam membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Demikian juga masyarakat sekitar yang seharusnya jangan apatis dan menutup mata. Peran masyarakat bisa saja berupa pembentukan kelompok-kelompok belajar dan mengajarkan sesuatu hal yang tidak diajarkan oleh sekolah sehingga para pelajar kita bisa lebih siap untuk dapat terjun langsung di masyarakat.

Seharusnya sekolah mengajarkan berbagai nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Demikian juga sekolah seharusnya lebih membuat para pelajar untuk lebih siap terjun di dalam masyarakat, untuk itu pembelajaran sudah seharusnya mengedepankan kebebasan, kemerdekaan dan lebih demokratis yang bisa membimbing para pelajar untuk menjadi manusia seutuhnya.

B. Strategi Mengatasi *Learning Loss*

Beberapa strategi yang bisa ditempuh walaupun perlu penyesuaian sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing. Adapun strategi tersebut antara lain:

1. *Optimizing Teaching and Learning Supports and Resources During School Closures*

Strategi ini menjelaskan bahwa sekolah perlu mengoptimalkan segala upaya untuk mendukung berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dan juga dukungan dalam bentuk keberagaman sumber belajar selama sekolah tidak melakukan tatap muka. Hal ini bisa dilakukan dengan cara, misalnya:

- a. Merancang pembelajaran yang variatif, sesuai dengan kemampuan, bakat dan minat peserta didik juga cukup efektif bila dilakukan secara *online*.
- b. Lakukan pendekatan yang baik sehingga peserta didik termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.
- c. Gunakan pendekatan lain bila terindikasi terdapat peserta didik yang memiliki keterbatasan komunikasi secara online.
- d. Koordinasi dan komunikasi antara sekolah dan orang tua untuk meyakinkan bahwa peserta didik terlibat dalam pembelajaran, penyelesaian tugas termasuk control orang tua dalam penggunaan gawai.

2. *Offsetting The Learning Loss When Schools Reopen*

Memperbaiki hilangnya minat belajar peserta didik saat sekolah kembali dibuka. Rentang waktu yang lama tanpa tatap muka mungkin banyak menimbulkan permasalahan baru, terutama terkait pencapaian pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Sekolah dalam hal ini bisa membuat semacam jam tambahan bagi peserta didik yang terindikasi sangat tertinggal dalam pelajaran (dilihat dari kualitas hasil pembelajaran yang terkumpul). Hal ini, tentu saja dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan atau bila semua faktor memungkinkan, peserta didik dapat menggunakan sebagian hari libur semester atau libur kenaikan kelas mereka di sekolah untuk mengejar ketertinggalan mereka yang tentu perlu dengan koordinasi yang tepat bersama para pendidik di sekolah.

Beberapa cara yang dapat dilakukan agar anak tidak mengalami *Learning Loss* selama melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh adalah:

1. Membuat Rutinitas Harian Belajar Sama Seperti Jika Bersekolah

Beberapa sekolah membuat jadwal rutin PJJ dari pagi hingga siang selayaknya belajar di sekolah melalui *e-learning* baik via *Zoom* ataupun *Google Meet*. Namun tidak bisa kita pungkiri adalah lebih banyak sekolah yang tidak memiliki akses untuk melakukan jadwal rutin seperti itu dan hanya memberikan tugas via *chat*. Untuk sekolah yang tidak ada jadwal rutin PJJ, tugas orang tua adalah memastikan anak memiliki jadwal rutin belajar harian. Jadwal ini tentu bisa disesuaikan dengan kondisi rumah tangga masing-masing keluarga. Namun lebih disarankan agar anak tetap bangun dipagi hari, sarapan lalu memulai “sekolahnya” setiap hari di waktu yang sama. Misalnya mulai belajar pukul 08.00 hingga pukul 10.00

untuk 1 pelajaran. Lalu dilanjutkan lagi pada pukul 11.00 – 12.00 untuk pelajaran lainnya. Dengan adanya rutinitas harian seperti ini, anak akan mempertahankan kegiatan pembelajarannya di rumah dan memiliki waktu pasti kapan harus belajar dan kapan waktunya bermain.

2. Melakukan *Monitoring* Berkala Pembelajaran Daring di Sekolah

Jika selama ini yang melakukan monitoring pembelajaran anak adalah pendidik di sekolah, maka selama PJJ tugas itu akan beralih kepada orang tua. Monitoring bisa dilakukan dengan membuat kuis-kuis ringan untuk anak kita di rumah. Misal pelajaran tentang Matematika tentang perkalian. Orang tua bisa membuat beberapa soal perkalian untuk anak untuk mengerjakan soal tersebut. Hasilnya dapat dimasukkan ke *sheet* sederhana yang dibuat di *excel* dengan kategori bisa atau tidak bisanya anak menjawab soal tersebut. Jika anak tidak bisa, ini menjadi *concern* kita sebagai orang tua untuk lebih memberikan pendalaman materi tersebut. Hasil monitoring juga sebagai bahan diskusi saat ada pertemuan dengan pendidik di sekolah.

3. Menguasai Materi Sekolah Anak

Ini terutama untuk anak dijenjang sekolah dasar. Kita sebagai orang tua mau tidak mau harus menguasai semua pelajaran yang ada di sekolah anak. Hal ini penting karena anak ditingkat sekolah dasar belum memiliki cara pembelajaran yang efektif untuk dirinya sendiri. Karena itu orang tua wajib untuk membimbing seluruh pelajaran anak di sekolah. Ini juga agar mengurangi resiko anak tidak mengerti pelajaran tetapi tidak ada tempat untuk bertanya.

4. Membuat Tabel Target dan Capaian Anak Selama Melakukan PJJ

Sebelum tahun ajaran dimulai, kita sebagai orang tua bisa meminta sekolah atau pendidik target capaian apa yang diharapkan di sekolah sesuai dengan tingkatan anak berdasarkan kurikulum pendidikan yang ada. Sekolah pada dasarnya memiliki tabel target yang akan dicapai seorang peserta didik dalam satu semester per pelajaran. Target tersebut bisa digunakan orang tua untuk mengukur sampai di mana anak kita telah memahami pelajarannya. Orang tua bertugas untuk memastikan bahwa anak-anak kita pembelajarannya tetap *on target* sesuai dengan kurikulum yang ada.

5. Melakukan Komunikasi Aktif dengan Pendidik/Pamong

Terakhir tentu pendidik di sekolah tetap menjadi bagian penting dari proses Pembelajaran jarak jauh. Hasil-hasil belajar anak yang telah dilakukan

bersama dengan orang tua dikomunikasikan lagi kepada pendidik dan pihak sekolah. Komunikasi dua arah yang baik oleh orang tua dan pendidik dapat menghasilkan capaian yang baik untuk pembelajaran anak. Pandemi masih berlangsung dan kita semua tidak tahu kapan anak-anak kita akan kembali bersekolah secara “normal”. Karena itu tugas kita sebagai orang tua adalah memastikan anak kita di rumah mendapatkan pendidikan yang maksimal yang bisa dimilikinya di masa pandemi ini. Tugas kita sebagai orang tua untuk memastikan anak-anak kita tidak menjadi salah satu anak yang terkena dampak *Learning Loss* apalagi *Learning Gap* diantara anak-anak seangkatannya. Karena tugas pemerintah sudah sangat berat, mari kita bantu membimbing dan mengarahkan anak-anak kita dari rumah masing-masing.

BAB IX

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil penelitian di atas terbukti bahwa *learning loss* sendiri bisa terjadi sebagai akibat dari adanya pengajaran yang tidak efektif butuh media yang representative untuk mendukung pembelajaran jarak jauh pada pendidikan nonformal. Lemahnya para pendidik kita yang melek teknologi dalam membuat media pembelajaran.

Pertama, mitigasi *learning loss* diarahkan pada kurikulum. Pelaksanaan PJJ di Indonesia sangat aneh melihat kurikulum yang berlaku justru seperti biasa, dimana pelajar dan pendidik kita dibebankan kurikulum yang tertuang di dalam KI/KD (Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar) tidak mengalami perubahan sama sekali padahal jam pelajaran mengalami pengurangan sehingga untuk mengatasi hal tersebut pendidik kita melakukan jalan pintas dengan hanya memberikan soal-soal.

Kedua, mengembangkan model pelajaran yang memerdekakan dan membebaskan pelajar kita daripada sibuk untuk mengejar nilai dan ranking yang justru membuat pelajar kita menjadi pribadi yang individualis dan tidak peka sosial.

Ketiga, pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan guru maupun siswa ialah media yang mampu menumbuhkan minat serta meningkatkan hasil belajar siswa sehingga penyampaian materi dapat diserap dengan mudah dan baik oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

B. Saran-Saran

Pada bagian ini peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut

1. Membuat rutinitas harian belajar sama seperti jika bersekolah. Beberapa sekolah membuat jadwal rutin PJJ dari pagi hingga siang

seleyaknya belajar di sekolah melalui *e-learning* baik via *Zoom* ataupun *Google Meet*.

2. Melakukan monitoring berkala pembelajaran daring di sekolah. Monitoring bisa dilakukan dengan membuat kuis-kuis ringan untuk anak kita di rumah. Hasil monitoring juga sebagai bahan diskusi saat ada pertemuan dengan pendidik di sekolah.
3. Menguasai materi sekolah anak. Hal ini penting karena anak ditingkat sekolah dasar belum memiliki cara pembelajaran yang efektif untuk dirinya sendiri. Karena itu orang tua wajib untuk membimbing seluruh pelajaran anak di sekolah. Ini juga agar mengurangi resiko anak tidak mengerti pelajaran tetapi tidak ada tempat untuk bertanya.
4. Membuat tabel target dan capaian anak selama melakukan PJJ. Target tersebut bisa digunakan orang tua untuk mengukur sampai di mana anak kita telah memahami pelajarannya. Orang tua bertugas untuk memastikan bahwa anak-anak kita pembelajarannya tetap *on target* sesuai dengan kurikulum yang ada.
5. Melakukan Komunikasi Aktif dengan pendidik/pamong. Hasil-hasil belajar anak yang telah dilakukan bersama dengan orang tua dikomunikasikan lagi kepada pendidik dan pihak sekolah. Komunikasi dua arah yang baik oleh orang tua dan pendidik dapat menghasilkan capaian yang baik untuk pembelajaran anak. Pandemi masih berlangsung dan kita semua tidak tahu kapan anak-anak kita akan kembali bersekolah secara “normal”. Karena itu tugas kita sebagai orang tua adalah memastikan anak kita di rumah mendapatkan pendidikan yang maksimal yang bisa dimilikinya di masa pandemi ini. Tugas kita sebagai orang tua untuk memastikan anak-anak kita tidak menjadi salah satu anak yang terkena dampak *Learning Loss* apalagi *Learning Gap* diantara anak-anak seangkatannya. Karena tugas pemerintah sudah sangat berat, mari kita bantu membimbing dan mengarahkan anak-anak kita dari rumah masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Ashar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002. *Media Pembelajaran* Jakarta: Ciputat Pers.
- Asri Budiningsih. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Danim, Sudarbuan. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Denim, Sudarwan, Khairil, *psikologi pendidikan*, bandung: alfabeta, 2011.
- Dimiyati, Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Echols, John M. dan Shadily, Hasan. Kamus Inggris-Indonesia. Jakarta: Gramedia, 2000.
- Gagne, Robert M. 1977. *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Grage, N. L. & Berliner David, C. 1984. *Educational Psychology 3rd Ed*. Boston, Houghton Mifflin Company.
- Guthrie, Edwin. 1935. *The Psychology of Learning*.
- Hamalik Oemar. 1994. *Sistem Pembelajaran Jarak Jauh dan pembinaan Ketenagaan*. Bandung: Trigenda Karya.
- Hamalik, Oemar, *Psikologi Belajar & Mengajar*, bandung: sinar baru algensindo, 2012.
- Hamzah B.Uno. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harina Yuhetty dan Hardjito. 2004. *Edukasi Net Pembelajaran Berbasis Internet: Tantangan Dan Peluangnya dalam Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana media Grup.

- Harjanto. 2002. *Perencanaan pengajaran*. Rineka cipta
- Jamaluddin, dkk., Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 pada Calon Guru: Hambatan, Solusi dan Proyeksi. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2020.
- Luther, A. C., 1994, *Authoring Interactive Multimedia*, Academic Press, Inc., Massachusettes.
- Mahmud, *psikologi pendidikan*, bandung: pustaka setia, 2009.
- Mardalis, 2003. *Metode Penelitian Kualitatif (Suatu Pendekatan Proposal)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Palar, Jordan Efraim. Franly Oniba dan Wenda Oroh, “Hubungan Peran Keluarga dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak dengan Perilaku Anak dalam Penggunaan Gadget di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara”, Volume 6 Nomor 2, 2008. Pusat Bahasa Depdiknas, Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Republika, “Hubungan Ibu-Anak Hadapi Stres Social Distancing Covid-19”, Minggu, 22 November 2020.
- S. Sadiman, Arie., 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sadiman, Arief S. 1999. *Jaringan Sistem Belajar Jarak Jauh Indonesia*, Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan. Jakarta: Depdiknas.
- Sanjaya, Wina . 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Smith, Mark K. 2009. *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Mirea.
- Soekartawi. 2003. *E-Learning Di Indonesia Dan Prosppknya Dimasa Mendatang*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudrajat, dkk. Strategi Kepala TK dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan pada Masa Pandemi Covid 19 Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1) 2020. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.582>

- Sugiyono Prof, Dr. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Cv. Alfa Beta.
- Suhendro, Eko & Syaefudin, Nilai-Nilai Kemanusiaan dalam Pendidikan Anak Usia Dini Inklusi. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 6(1) 2020. <https://doi.org/10.18592/jea.v6i1.3430>
- Sumiati, dkk. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung : Wahana Prima
- Sundayana, Rustina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika* Bandung : Alfabeta
- Sungkono. 2005. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi*. Majalah Ilmiah Pembelajaran Nomor 1.
- Surianto. 2009. *Teori Konstruktivisme*.
- Sutopo, A. H., 2003, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Umar, Husein. 2004. *Metode Riset Ilmu Administrasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Watson, John. 1913. *Psychology as the Behaviourist view it*.
- Winkel, W. Santrock. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia
- Zamzami, Aplikasi Edutainment Pendukung Pembelajaran Jarak Jauh TK Merujuk Standar Nasional PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2) 2020. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.750>

Hak Cipta
Samudra Biru

MODEL MITIGASI LEARNING LOSS ERA COVID 19

Studi pada Pendidikan Nonformal Dampak Pendidikan Jarak Jauh

Pandemi Covid 19 juga berimbas pada sektor pendidikan. Salah satu dampak yang kita lihat dari sektor pendidikan adalah perubahan sistem pembelajaran tatap muka menjadi Pendidikan Jarak Jauh (PJJ). Semenjak pandemi Covid 19, pemerintah memutuskan agar sekolah memberlakukan Pendidikan Jarak Jauh. Hal itu dilakukan guna mencegah penyebaran virus corona di lingkungan sekolah. Kebijakan tersebut berisiko menyebabkan *learning loss* pada peserta didik. Hasil penelitian pada buku ini menunjukkan dampak *learning loss* tidak akan berhenti sekalipun sekolah dibuka dan diadakan pembelajaran tatap muka. Apalagi jika tidak ada kebijakan terkait pemulihan kemampuan belajar terlebih dahulu. Dampak *learning loss* secara global pada peserta didik sangat besar terjadi pada peserta didik Anak Usia Dini. Ada 3 dampak yang bisa terjadi akibat *learning loss*: 1) Waktu belajar berkurang. Akibat waktu belajar berkurang, membuat peserta didik tidak lagi bersemangat belajar, lantas jadi bolos sekolah dan menghambat perkembangan keterampilan peserta didik. 2) Kesenjangan akses pendidikan. Maraknya sistem pembelajaran jarak jauh membuat peserta didik di perkotaan lebih memiliki *privilege* atau keuntungan karena fasilitas yang lebih menunjang dibanding di pedesaan, yang akhirnya memicu *gap* yang semakin berjarak. 3) Banyak anak putus sekolah. Kenyataan ini mengancam peserta didik atau anak yang terpinggirkan, akibat kehilangan minat belajar, bolos, hingga ketiadaan fasilitas belajar. *Learning loss* terjadi karena kurangnya kualitas serta fasilitas bagi anak yang menjalankan Pendidikan Jarak Jauh, sehingga akhirnya berdampak pada penurunan capaian belajar. Penyebab *learning loss* itu karena penerapan kurikulum darurat. Aktualisasi model mitigasi *learning loss* era Covid 19 sangat penting dalam pendidikan jarak jauh pendidikan nonformal sebagai solusi alternatif upaya menjamin kualitas pembelajaran.

Hak Cipta
Samudra Biru

