



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI,
PENDIDIKAN DASAR, DAN PENDIDIKAN MENENGAH
DIREKTORAT SEKOLAH MENENGAH ATAS
TAHUN 2021



PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN DAN BERMAKNA PADA KONDISI KHUSUS



Direktorat Sekolah Menengah Atas

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

Direktorat Sekolah Menengah Atas, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Pengarah : Drs. Purwadi Sutanto, M. Si
Koordinator : Hastuti Mustikaningsih, MA.
Penulis : Dr. Hj. Widiningsih, M.Pd.
Jhon Abdi, S.Pd, M.Pd

Kontributor:
Istiqomah, S.Pd. (SMAN 5 Mataram)
Sumiati, M.Pd. (SMAN 17 Makasar)
Drs. Slamet Triyono (SMAN 1 Cilacap)
Budi Susanto, S.Si., M.Pd. (SMAN 2 Pringsewu)
Cipta Suhud Wiguna, M.Pd. (SMAN Situraja)

**Direktorat Sekolah Menengah Atas Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah**
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Gedung A Komplek Kemendikbud Cipete Jalan R.S.
Fatmawati Cipete, Jakarta Selatan 12410

KATA PENGANTAR

Untuk dapat mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan nasional, proses pembelajaran harus dapat dilaksanakan dalam berbagai kondisi termasuk kondisi khusus. Hal itu dijelaskan dalam Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam kondisi khusus. Pembelajaran dalam kondisi khusus dilaksanakan secara kontekstual dan bermakna melalui berbagai strategi yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik, satuan pendidikan, dan daerah, dengan memperhatikan prinsip pembelajaran pada umumnya, terutama prinsip pembelajaran pada kondisi khusus.

Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dapat menggugah keinginan belajar peserta didik menjadi lebih baik dan termotivasi untuk dapat menyerap informasi lebih banyak serta berusaha selalu melanjutkan keingintahuannya pada pelajaran - pelajaran yang dilakukannya di kelas. Pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan tantangan kepada peserta didik untuk berpikir, bernalar kritis, mau mencoba mempelajari sesuatu yang baru sampai menggantinya lebih lanjut, penuh dengan percaya diri serta mandiri sehingga mampu mengembangkan potensi diri secara optimal.

Meminimalisir terjadinya *lost learning* dan hal lain yang disebabkan oleh perubahan besar dalam paradigma belajar pada kondisi khusus, naskah ini hadir sebagai bahan bacaan sekaligus inspirasi untuk berinovasi dan melakukan hal yang terbaik dalam melaksanakan pembelajaran di masa kondisi khusus seperti pandemi Covid-19 ini. Sehingga dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam menentukan hal yang terbaik mulai dari persiapan, perencanaan, pelaksanaan, hingga penilaian pembelajaran. Tak bisa dipungkiri, media pembelajaran jarak jauh adalah hal yang paling dominan digunakan sebagai pengganti tatap muka sementara ini belum dapat dilakukan secara baik di semua wilayah yang termasuk kondisi khusus.

Direktorat Sekolah Menengah Atas (SMA) memberikan gambaran alternatif yang dapat dilakukan satuan pendidikan dalam melaksanakan pembelajaran pada kondisi khusus. Salah satu upaya yang dilakukan dengan menerbitkan naskah yang memberi gambaran tentang pelaksanaan **Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus di SMA**, yang bertujuan memberikan gambaran dan inspirasi bagi satuan pendidikan dan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran pada kondisi khusus.

Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan Pembelajaran pada Kondisi Khusus.....	1
C. Tujuan	1
D. Manfaat	2
BAB II KAJIAN TEORI	3
A. Pembelajaran	3
B. Pembelajaran Menyenangkan.....	3
C. Pembelajaran Bermakna	4
D. Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna	4
E. Kondisi Khusus	5
F. Strategi Pembelajaran	6
BAB III PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI.....	7
A. Penyederhanaan Kurikulum.....	7
B. Asesmen Diagnostik.....	7
C. Pengelolaan Kelas	8
D. Strategi Pembelajaran.....	9
E. Media Pembelajaran	12
F. Penilaian	12
G. Peran Kepala Sekolah, Pendidik, Peserta Didik, dan Orang Tua	13
BAB IV Kesimpulan dan Saran.....	15
Daftar Pustaka	16
Lampiran-lampiran	17
A. Praktik Baik Mata Pelajaran Matematika, Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna dengan Modul, Aplikasi <i>Google Classroom</i> , <i>Google Meet</i> , dan <i>Quizziz</i> dalam Pembelajaran Matematika pada Masa Pandemi Covid 19 (Istiqomah, SMAN 5 Mataram)	
B. Praktik Baik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, Materi Menulis Rancangan Novel (Sumiati, SMAN 17 Makasar)	
C. Praktik Baik Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X, Materi Perilaku Menyimpang (Slamet Triyono, SMAN 1 Cilacap)	
D. Praktik Baik Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X, Materi Penelitian Sosial Sederhana (Widiningsih, SMAN 9 Kota Bekasi)	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Satuan pendidikan merupakan tempat berlangsungnya proses pembelajaran bagi peserta didik. Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis. Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya merupakan sistem yang melibatkan setiap komponen untuk saling berinteraksi. Komponen yang dimaksud adalah peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar.

Proses pembelajaran harus dapat dilaksanakan dalam berbagai kondisi termasuk kondisi khusus, demi tercapainya tujuan pendidikan nasional. Pemerintah telah menetapkan ketentuan dalam kondisi khusus. Hal itu dijelaskan dalam Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam kondisi khusus. Kondisi khusus adalah keadaan bencana yang ditetapkan oleh pemerintah pusat atau pemerintah daerah. Berbagai kemungkinan kondisi khusus dapat terjadi di wilayah Indonesia misalnya, gempa bumi, tsunami, kabut asap, banjir, meletusnya gunung berapi, daerah rawan konflik, dan yang saat ini sedang mewabah adalah kondisi pandemi Covid-19. Proses pembelajaran dalam kondisi tersebut tidak dapat terlaksana dengan baik dan hasilnya pun kurang optimal. Pembelajaran dalam kondisi khusus dilaksanakan secara kontekstual dan bermakna melalui berbagai strategi yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik, satuan pendidikan, dan daerah, dengan memperhatikan prinsip pembelajaran pada umumnya, terutama prinsip pembelajaran pada kondisi khusus.

B. Permasalahan Pembelajaran pada Kondisi Khusus

Permasalahan yang dihadapi dalam melaksanakan pembelajaran pada kondisi khusus antara lain tidak dapat melanjutkan kegiatan pembelajaran secara tatap muka, adanya berbagai keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, keterampilan pendidik dalam mengoperasikan perangkat pembelajaran dan memanfaatkan teknologi informasi serta kehilangan kemampuan dan pengalaman belajar dalam diri peserta didik (*lost learning*).

C. Tujuan

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah melalui Direktorat Sekolah Menengah Atas (SMA) berupaya memberikan alternatif solusi dalam mengatasi dan menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh satuan pendidikan. Masalah yang dimaksud adalah masalah-masalah yang timbul dan dihadapi dalam melaksanakan proses pembelajaran pada kondisi khusus.

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

Direktorat SMA memberikan gambaran alternatif yang dapat dilakukan satuan pendidikan dalam melaksanakan pembelajaran pada kondisi khusus. Salah satu upaya yang dilakukan dengan menerbitkan naskah yang bertujuan memberi gambaran dan inspirasi bagi satuan pendidikan dan pendidik tentang pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna pada kondisi khusus di SMA.

D. Manfaat

Manfaat yang diperoleh setelah membaca naskah ini, satuan pendidikan dan pendidik memperoleh gambaran pelaksanaan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dalam kondisi khusus.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses yang mengatur dan mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran pendidik sebagai pembimbing harus memperhatikan karakteristik peserta didik. Dalam proses pembelajaran kita akan menemukan keragaman karakteristik peserta didik. Contohnya, ada yang lamban mencerna materi pelajaran ada pula yang cepat. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan pendidik harus mampu mengatur strategi dalam pembelajaran agar sesuai dengan kondisi setiap peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah perubahan, maka hakikat pembelajaran adalah pengaturan (Djamarah, 2006). Pengaturan perubahan yang terjadi dan dialami oleh peserta didik harus dalam suasana yang menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

B. Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan menjadi bagian yang penting dari sebuah proses belajar. Kita sering mendengar peserta didik mengungkapkan kesenangannya pada pembelajaran mata pelajaran atau sebaliknya. Hal ini terjadi karena banyak faktor, di antaranya adalah dari cara mengajar atau metode pengajarannya. Sebenarnya senang dan tidak itu relatif, namun biasanya hal tersebut dinilai oleh peserta didik dari performa pendidik dalam menyajikan pembelajaran di kelas. Pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan (Djamarah, 2010). Menurut ahli lainnya pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Layyinah, 2017).

Performa seperti apakah yang akan membuat peserta didik senang? Apakah karena pendidiknya muda, energik, enak dipandang? Atau pendidik tersebut terlihat cerdas dan mampu menjelaskan dan mengelola pembelajaran dengan baik? Pertanyaan-pertanyaan tersebut menjadikan indikator yang bisa dijadikan acuan sederhana sebagai kulit luar dari aktivitas pendidik dan peserta didik di kelas. Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna adalah kegiatan pembelajaran yang dapat membuat suasana hati merasa senang, puas, sehingga menyukai mata pelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Dengan demikian, pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dapat menggugah keinginan belajar peserta didik menjadi lebih baik dan termotivasi untuk menyerap informasi lebih banyak serta berusaha selalu melanjutkan keingintahuannya.

Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan tantangan kepada peserta didik untuk berpikir kritis, mau mempelajari sesuatu yang baru sampai menggalinya lebih dalam, dengan percaya diri serta mandiri sehingga mampu mengembangkan potensi diri secara optimal. Dengan demikian, diharapkan kelak peserta didik menjadi manusia yang berkarakter, percaya diri, dan menjadi dirinya sendiri. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan tantangan tersendiri bagi pendidik, karena memerlukan perhatian lebih yang bukan sekadar mentransfer ilmu pengetahuan terkait dengan konten pelajaran. Pendidik perlu mempelajari model-model yang sesuai dengan pembelajaran di kelas.

C. Pembelajaran Bermakna

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila setelah peserta didik mengikutinya mempunyai pengalaman baru dan bermanfaat bagi diri dan lingkungannya. Pembelajaran bermakna merupakan proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif meliputi fakta-fakta, konsep-konsep, dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diingat peserta didik. Menurut Ausubel Faktor-faktor utama yang mempengaruhi belajar bermakna adalah struktur kognitif yang ada, stabilitas dan kejelasan pengetahuan dalam suatu bidang studi tertentu dan pada waktu tertentu (Rachmawati dan Daryanto, 2015). Pembelajaran bermakna terjadi apabila seseorang belajar dengan mengasosiasikan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka. Proses belajar seseorang adalah mengkonstruksi apa yang telah ia pelajari dan mengasosiasikan pengalaman, fenomena, dan fakta-fakta baru ke dalam struktur pengetahuan mereka. Dengan kata lain, belajar akan menjadi bermakna apabila peserta didik mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan penjelasan pendidik.

Manfaat penerapan pembelajaran bermakna bagi peserta didik, antara lain: informasi yang dipelajari secara bermakna lebih lama dapat diingat, informasi-informasi baru yang dibangun peserta didik akan memudahkan proses belajar berikutnya untuk materi belajar berkelanjutan, dan informasi yang dilupakan sesudah terbangun struktur pengetahuan baru akan mempermudah proses belajar hal-hal yang mirip walaupun telah terlupakan.

D. Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna

Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna merupakan kegiatan pembelajaran yang menjadikan hati merasa senang, puas, sehingga peserta didik menyukai kegiatan tersebut. Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dapat memberikan tantangan kepada peserta didik untuk berpikir, mencoba belajar lebih lanjut, percaya diri, dan mandiri mengembangkan potensi diri secara optimal. Peserta didik mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan penjelasan pendidik.

Pembelajaran dalam kondisi khusus harus dilaksanakan secara menyenangkan dan bermakna dengan menggunakan berbagai strategi yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik, satuan pendidikan, dan daerah serta memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran. Dengan demikian peserta didik tetap mendapatkan haknya dalam belajar.

Salah satu pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna adalah model pembelajaran *Quantum Learning*. Model ini diharapkan mampu menciptakan *joyful and meaningful learning*. Model tersebut berakar dari upaya Lozanov, yang merupakan Bapak pembelajaran dipercepat (*accelerated learning*) dengan eksperimennya tentang *suggestopedia*. Prinsipnya bahwa sugesti dapat mempengaruhi hasil belajar dan setiap detil apa pun memberikan sugesti positif atau negatif (De Porter dan Hernacki, 2010). Berdasarkan kutipan tersebut seorang peserta didik akan memberikan perhatian penuh pada pembelajaran apabila pendidik berhasil memberikan sugesti positif. Peserta didik akan mendapatkan sesuatu dari pembelajaran yang diikuti baik pengetahuan, pengalaman, dan kesenangan setelah mengikuti pembelajaran. *Quantum Teaching* adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial (Trianto, 2007).

E. Kondisi Khusus

Dalam kondisi normal, kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan pendidikan, yakni di sekolah, di ruang-ruang kelas yang telah tersedia dengan segala fasilitas yang ada sehingga pendidik menyesuaikan diri dengan kebutuhannya dalam pembelajaran. Apa yang akan terjadi bila pendidik dan peserta didik dihadapkan dengan kondisi khusus? Kondisi khusus yang konteksnya berhubungan dengan pembelajaran pada teks ini adalah suatu keadaan bencana, baik bencana alam maupun bencana lainnya seperti pandemi Covid-19 yang menyebabkan terancamnya keamanan masyarakat. Sehingga tidak memungkinkannya dilaksanakan interaksi sosial masyarakat yang rutin dalam kondisi aman, seperti kegiatan pembelajaran di sekolah secara tatap muka. Pada akhirnya, pemerintah baik pusat maupun daerah perlu melakukan tindakan penyelamatan terhadap masyarakat dengan menyatakan kondisi bencana atau pandemi sebagai kondisi berbahaya sehingga melakukan pembatasan-pembatasan pada kegiatan sosial masyarakat termasuk pembelajaran di sekolah.

Penetapan kondisi khusus merupakan wewenang pemerintah, untuk melindungi masyarakat agar terlepas dari kondisi tidak aman. Salah satu solusi pada dunia pendidikan, yaitu diberlakukannya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau Belajar Dari Rumah (BDR) seperti yang diberlakukan saat pandemi Covid-19. Prinsip pembelajaran dalam kondisi khusus yaitu:

- 1 Aktif yaitu pembelajaran mendorong keterlibatan penuh peserta didik dalam perkembangan belajarnya, mempelajari bagaimana dirinya dapat belajar, merefleksikan pengalaman belajarnya, dan menanamkan pola pikir bertumbuh;
- 2 Relasi sehat antar pihak yang terlibat yaitu pembelajaran mendorong semua pihak yang terlibat untuk menaruh pengharapan yang tinggi terhadap perkembangan belajar peserta didik, menciptakan rasa aman, saling menghargai, percaya, dan peduli, terlepas dari keragaman latar belakang peserta didik;
- 3 Inklusif yaitu pembelajaran yang bebas dari diskriminasi Suku, Agama, Ras dan Antar Golongan (SARA), tidak meninggalkan peserta didik manapun, termasuk peserta didik berkebutuhan khusus/penyandang disabilitas, serta memberikan pengembangan ruang untuk identitas, kemampuan, minat, bakat, serta kebutuhan peserta didik;
- 4 Keragaman budaya yaitu pembelajaran mencerminkan dan merespon keragaman budaya Indonesia yang menjadikannya sebagai kekuatan untuk merefleksikan pengalaman kebhinekaan serta menghargai nilai dan budaya bangsa;
- 5 Berorientasi sosial yaitu mendorong peserta didik untuk memaknai dirinya sebagai bagian dari lingkungan serta melibatkan keluarga dan masyarakat;
- 6 Berorientasi pada masa depan yaitu pembelajaran mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi isu dan kebutuhan masa depan, keseimbangan ekologis, sebagai warga duniayang bertanggung jawab dan berdaya;
- 7 Sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik yaitu pembelajaran difokuskan pada tahapan dan kebutuhannya, berfokus pada penguasaan kompetensi, berpusat pada peserta didik untuk membangun kepercayaan dan keberhargaan dirinya; dan
- 8 Menyenangkan yaitu pembelajaran mendorong peserta didik untuk senang belajar dan terusmenumbuhkan rasa tertantang bagi dirinya, sehingga dapat memotivasi diri, aktif dan kreatif, serta bertanggung jawab pada kesepakatan yang dibuat bersama.

Adapun permasalahan yang sering timbul dalam pembelajaran pada kondisi khusus yang konteksnya dipersempit menjadi pembelajaran jarak jauh pengganti tatap muka adalah sebagai berikut :

1. Berubahnya cara belajar dari tatap muka menjadi jarak jauh/belajar dari rumah.
2. Memerlukan perangkat keras khusus berupa laptop atau gawai (HP).
3. Memerlukan kuota internet yang memadai.
4. Memerlukan jaringan internet yang stabil
5. Kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar.
6. Kurangnya dukungan orang tua dalam memotivasi peserta didik dalam belajar.

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

Hal-hal tersebut hanya sebagian kecil yang terdeteksi secara umum dan menjadi hambatan dari PJJ. Oleh karena itu, hambatan yang terjadi dalam pelaksanaan PJJ, perlu diperhatikan dan diberi solusi oleh berbagai pihak. Solusi yang sudah dilakukan oleh pemerintah yaitu pemberian kuota internet dan pemberlakuan kurikulum darurat dalam kondisi khusus.

Hambatan-hambatan yang terjadi dipastikan akan menjadi halangan bagi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidik yang sudah jenuh dengan kondisi dan perubahan yang mendasar pada pembelajaran, dan peserta didik yang jenuh karena sulitnya beradaptasi apalagi harus bertahan di rumah dengan kondisi keluarga yang berbeda-beda sehingga menurunkan motivasi belajar yang menimbulkan *lost learning*.

Meminimalisasi terjadinya *lost learning* dan hal lain yang disebabkan oleh perubahan besar dalam paradigma belajar tersebut, naskah ini hadir sebagai salah satu solusi sekaligus inspirasi untuk berinovasi dan melakukan hal yang terbaik dalam melaksanakan pembelajaran di masa kondisi khusus seperti pandemi Covid-19 ini. Naskah ini dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam menentukan hal yang terbaik mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penilaian. Tak bisa dipungkiri, media pembelajaran jarak jauh adalah hal yang paling dominan digunakan sebagai pengganti tatap muka, sementara ini belum dapat dilakukan secara baik di semua wilayah yang termasuk kondisi khusus. Keberadaan aplikasi media sosial hingga LMS (*Learning Management Sistem*) menjadi bagian yang harus dikuasai oleh pendidik dalam mengelola kelas maya.

F. Strategi Pembelajaran

Banyak strategi yang dapat digunakan pendidik agar pembelajaran di kelas jarak jauh menjadi menyenangkan bagi peserta didik. Sanjaya (2008) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Sedangkan Gerlach & Ely (1980) mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu, meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan salah satu strategi pembelajaran yang diterapkan pada kondisi khusus adalah model *quantum teaching*. Pendidik yang mengajar dengan model *quantum teaching* diibaratkan “mengorkestrasi belajar” dengan meriah dan segala nuansa. Artinya, pendidik berinovasi mengubah bermacam-macam interaksi yang ada di dalam kelas pembelajaran jarak jauh dan di sekitar momen belajar (DePorter, Reardon, Nourie, 2010).

BAB III

PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

A. Penyederhanaan Kurikulum

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Keputusan Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus. Kondisi khusus yang dimaksud adalah suatu keadaan bencana yang ditetapkan oleh Pemerintah. Pelaksanaan Kurikulum pada Kondisi Khusus bertujuan untuk memberikan fleksibilitas bagi Satuan Pendidikan untuk menentukan Kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik.

Surat keputusan tersebut juga menegaskan bahwa pendidik pada satuan pendidikan dalam kondisi khusus, ketentuan pemenuhan beban kerja mengajar minimal 24 (dua puluh empat) jam tatap muka dalam satu minggu mendapat pengecualian. Pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan dengan menggunakan kurikulum dalam kondisi khusus harus memperhatikan usia dan tahap perkembangan peserta didik, capaian kompetensi pada kurikulum, kebermaknaan, serta manfaat. Seluruh komponen tersebut tetap mengacu pada kurikulum nasional yang selama ini telah dilaksanakan oleh satuan pendidikan. Satuan pendidikan pada kondisi khusus dalam pelaksanaan pembelajaran dapat:

1. Tetap mengacu pada kurikulum nasional yang selama ini dilaksanakan oleh Satuan Pendidikan (Permendikbud 37 Tahun 2018);
2. Kurikulum nasional untuk PAUD, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah yang berbentuk sekolah menengah atas dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang disederhanakan untuk Kondisi Khusus yang ditetapkan oleh Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan; atau Kurikulum nasional untuk pendidikan menengah yang berbentuk sekolah menengah kejuruan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang disederhanakan untuk Kondisi Khusus yang ditetapkan oleh Direktur Jenderal Pendidikan Vokasi;
3. Melakukan penyederhanaan kurikulum secara mandiri dengan melihat daya dukung intake, lingkungan sekolah, dan sarana prasarana.

B. Asesmen Diagnostik

Sebelum proses pembelajaran sebaiknya dilakukan asesmen diagnostik yaitu asesmen yang dilakukan secara spesifik untuk mengidentifikasi kompetensi, kekuatan, kelemahan peserta didik, sehingga pembelajaran dapat dirancang sesuai dengan kompetensi dan kondisi peserta didik. Asesmen diagnostik merupakan proses sistematis untuk mengumpulkan data peserta didik yang berfungsi melihat kemampuan dan kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam belajar. Berdasarkan informasi tersebut pendidik dapat menyusun program pembelajaran yang bersifat realitas sesuai dengan kenyataan objektif.

Manfaat asesmen diagnostik (Brummitt, 2020):

1. Merencanakan pembelajaran yang efisien;
2. Memperoleh informasi yang lengkap tentang peserta didik (kelebihan dan kesulitan) belajar;
3. Merancang *baseline* untuk asesmen belajar lebih lanjut.

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

Fungsi tes diagnostik asesmen awal:

1. Untuk mengetahui kesulitan belajar yang dihadapi peserta didik, termasuk kesalahan pemahaman konsep, dan saat belajar di rumah (BDR)
2. Untuk mengidentifikasi kelemahan peserta didik sebagai dasar interpretasi dalam memberikan tindak lanjut.

Secara umum, sesuai namanya asesmen diagnostik bertujuan untuk mendiagnosis kemampuan dasar peserta didik dan mengetahui kondisi awal peserta didik. Asesmen diagnostik terbagi menjadi asesmen diagnostik kognitif dan non-kognitif. Tujuan dari masing-masing asesmen diagnostik adalah sebagai berikut:

1. Kognitif
 - a. mengidentifikasi capaian kompetensi peserta didik
 - b. Menyesuaikan pembelajaran di kelas dengan kompetensi rata-rata peserta didik
 - c. Memberikan kelas remedial atau pelajaran tambahan kepada peserta didik yang kompetensinya di bawah rata-rata
2. Non-kognitif
 - a. Mengetahui kesejahteraan psikologi dan sosial emosi peserta didik
 - b. Mengetahui aktivitas selama belajar di rumah
 - c. Mengetahui kondisi keluarga peserta didik
 - d. Mengetahui latar belakang pergaulan peserta didik
 - e. Mengetahui gaya belajar, karakter serta minat peserta didik

Tahapan asesmen diagnostik:

1. Menganalisis kompetensi dasar kelas asesmen
2. Mengidentifikasi Kompetensi Dasar prasyarat
3. Menganalisis keterkaitan materi pada KD prasyarat dengan KD di kelas asesmen
4. Menyusun soal
5. Menganalisis jawaban peserta didik
6. Interpretasi
7. Tindak Lanjut

C. Pengelolaan Kelas

Pengelolaan kelas dalam pembelajaran berbasis kompetensi berorientasi pada pencapaian kompetensi peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari pemahaman konsep, keterampilan menerapkan konsep dalam berbagai konteks, dan sikap-sikap yang mencerminkan karakter baik. Memahami konsep yang menekankan praktik pembelajaran yang memandu peserta didik bukan sekadar menguasai konten tapi menguasai pemahaman mendalam terhadap konsep yang dapat diterapkan di berbagai konteks kehidupan peserta didik. Pembelajaran berbasis kompetensi diterapkan pada pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran yang cakupannya sederhana namun mendalam dapat memberikan lebih banyak kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan secara bersamaan.

Pembelajaran jarak jauh menjadi menyenangkan dan bermakna sesuai dengan konten dan konteks kehidupan peserta didik dapat dilaksanakan dengan cara 5 M. Langkah-langkah 5M adalah sebagai berikut:

1. Memanusiakan hubungan
Praktik pembelajaran yang berorientasi dengan membangun relasi positif antara pendidik, peserta didik, dan orang tua. Pada awal sebelum menerapkan pembelajaran jarak jauh, pendidik bisa berkomunikasi dengan peserta didik dan orang tua terkait akses internet dan teknologi yang dimiliki. Setelah itu membuat kesepakatan dengan peserta didik dan orang tua.

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

2. Memahami konsep
Praktik pembelajaran yang bukan sekedar menguasai konten, namun menguasai konsep yang mendalam dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks. Tugas yang diberikan terkait dengan lingkungan sekitar atau persoalan yang sedang terjadi. Namun, sebelumnya tentu harus memberikan penjelasan kepada orang tua, untuk membantu proses belajar peserta didik di rumah.
3. Membangun keberlanjutan
Praktik pembelajaran yang memandu peserta didik memahami rute belajar yang terarah dan berkelanjutan melalui umpan balik. Dalam hal ini tentu pendidik harus memberikan panduan tugas yang terperinci dan jelas. Selain itu, tugas-tugas yang diberikan selalu ada umpan balik untuk perbaikan atau memotivasi semangat belajar peserta didik selanjutnya.
4. Memilih tantangan
Praktik pembelajaran yang memandu peserta didik memahami keahlian melalui proses yang berjenjang dan bermakna. Kegiatan belajar tidak hanya menulis, namun bisa dikombinasikan dengan diskusi dan kegiatan yang membuat peserta didik bergerak.
5. Memberdayakan konteks
Praktik pembelajaran yang memandu peserta didik melibatkan sumber daya dan kesempatan di komunitas sebagai sumber belajar dan berkontribusi terhadap perubahan. Tugas yang diberikan diupayakan memberikan kesempatan peserta didik untuk menerapkan sesuai konteks atau kehidupan sehari-hari.

D. Strategi Pembelajaran

Setelah kita memahami bagaimana memperlakukan peserta didik dalam persiapan, selanjutnya dijelaskan beberapa strategi alternatif yang dapat digunakan pada kondisi khusus. Beberapa strategi pembelajaran tersebut adalah:

1. *Project Based Learning*
Project based learning ini diprakarsai oleh hasil implikasi dari Surat Edaran Mendikbud No. 4 tahun 2020. *Project based learning* ini memiliki tujuan utama untuk memberikan pelatihan kepada peserta didik untuk lebih bisa berkolaborasi, gotong royong, dan empati dengan sesama. Menurut Mendikbud, *Project based learning* ini sangat efektif diterapkan untuk peserta didik dengan membentuk kelompok belajar kecil dalam mengerjakan proyek, eksperimen, dan inovasi. Metode pembelajaran ini sangatlah cocok bagi peserta didik yang berada pada zona kuning atau hijau. Dengan menjalankan metode pembelajaran yang satu ini, tentunya juga harus memerhatikan protokol kesehatan yang berlaku.
2. Kurikulum terintegrasi (*Integrated Curriculum*)
Metode pembelajaran yang satu ini tidak hanya melibatkan satu mata pelajaran saja, namun juga mengaitkan metode pembelajaran lainnya. Dengan menerapkan metode ini, selain pelajar yang melakukan kerjasama dalam mengerjakan proyek, pendidik lain juga diberi kesempatan untuk mengadakan *team teaching* dengan pendidik pada mata pelajaran lainnya. *Integrated curriculum* bisa diaplikasikan untuk seluruh pelajar yang berada di semua wilayah, karena metode ini akan diterapkan dengan sistem daring. Jadi pelaksanaan *integrated curriculum* ini dinilai sangat aman bagi pelajar.
3. Moda Daring
Untuk menyasiasi ketidak kondusifan di situasi seperti ini, metode daring bisa dijadikan salah satu hal yang cukup efektif untuk mengatasinya. Moda ini rupanya bisa membuat para peserta didik untuk memanfaatkan fasilitas yang ada di rumah dengan baik. Seperti halnya membuat konten dengan memanfaatkan barang-barang di sekitar rumah maupun mengerjakan seluruh kegiatan belajar melalui sistem *online*.

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

4. **Moda Luring**
Luring yang di maksud adalah moda pembelajaran yang dilakukan di luar jaringan. Dalam artian, pembelajaran yang satu ini dilakukan secara tatap muka dengan memperhatikan zonasi dan protokol kesehatan yang berlaku. Metode ini sangat pas buat pelajar yang ada di wilayah zona kuning atau hijau terutama dengan protokol ketat *new normal*. Dalam metode yang satu ini, peserta didik akan diajar secara bergiliran (*shift model*) agar menghindari kerumunan. Moda ini dirancang untuk menyiasati penyampaian kurikulum agar tidak *berbelit* saat disampaikan kepada peserta didik. Selain itu, pembelajaran yang satu ini juga dinilai cukup baik bagi mereka yang kurang memiliki sarana dan prasarana mendukung untuk sistem daring.
5. **Blended Learning (Kombinasi Daring dan Luring)**
Blended learning menggunakan gabungan pembelajaran secara tatap muka dan daring melalui LMS (*Learning Management System*). Jadi, meskipun pendidik dan peserta didik melakukan pembelajaran jarak jauh, keduanya masih bisa berinteraksi.
6. **Kunjungan Rumah**
Kunjungan ke rumah merupakan salah satu opsi pada metode pembelajaran saat kondisi khusus. Strategi ini mirip seperti kegiatan belajar mengajar yang disampaikan saat *home schooling*. Jadi, pendidik mengadakan kunjungan ke rumah peserta didik dalam waktu tertentu, strategi ini sangat tepat untuk peserta didik yang kurang memiliki fasilitas yang memadai. Dengan demikian, materi yang akan diberikan dapat tersampaikan dengan baik.
7. **Quantum Teaching**
Berikut gambaran secara garis besar tentang *joyful learning* versi *quantum teaching*:
 - a. Peserta didik terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
 - b. Pendidik menggunakan berbagai alat bantu dan cara membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi peserta didik.
 - c. Pendidik mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan pojok baca. Pendidik menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif.
 - d. Interaktif, termasuk cara belajar kelompok.
 - e. Pendidik mendorong peserta didik untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan peserta didik dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.Berdasarkan kelima hal tersebut, pendidik dapat melakukan berbagai aktifitas di kelas terkait dengan interaksi antara pendidik dan peserta didik agar pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dapat terwujud. Termasuk kemampuan pendidik dalam memberikan kenyamanan kepada peserta didik dalam bentuk sugesti secara verbal dan komunikasi yang menyenangkan dengan peserta didik. Dengan komunikasi yang baik akan terjalin interaksi yang baik.

Selanjutnya teknik dari strategi *Quantum Teaching* adalah TANDUR (Riyanto, 2018) yaitu:

- a. **Tumbuhkan**
Menumbuhkan minat dengan pematik “Apa Manfaatnya BAgiKu” (AMBAK) dan kaitkan pembelajaran dengan karakteristik khas olahraga/ bergerak.
- b. **Alami**
Setelah menumbuhkan, kita menciptakan atau mendatangkan pengalaman umum yang dialami oleh peserta didik
- c. **Namai**
Siapkan kata kunci, konsep, model, rumus, dan startegi yang akan digunakan disampaikan ke peserta didik.

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

d. Demonstrasikan

Setelah menamai konsep, kata kunci, rumus, dan strategi, kita perlu teknik mendemonstrasikan. Teknik demonstrasi memberi kesempatan peserta didik untuk menunjukkan konsep-konsep yang sudah mereka pelajari.

e. Ulangi

Dalam proses ini terjadi pengulangan materi, tujuannya adalah memperkuat konsep dari peserta didik dan dia berpikir “aku tahu bahwa aku memang tahu ini”.

f. Rayakan

Karena belajar membutuhkan keberanian mengambil risiko, maka rayakanlah penyelesaian, partisipasi dan pemerolehan ketrampilan dan ilmu pengetahuan.

Teknik tersebut ideal untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Karena dengan teknik yang tepat peserta didik mendapatkan sesuatu dari proses pembelajaran baik jangka pendek maupun jangka panjang, berupa karakter dan pengalaman belajar yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 3.1 Mekanisme Pelaksanaan Pembelajaran *Quantum Learning* yang dapat Menggambarkan Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus di SMA

No	Langkah-langkah	Kegiatan	Media/Cara
1	Perencanaan	Diskusi dengan sesama pendidik MGMP sekolah tentang: <ul style="list-style-type: none"> • Dasar-dasar penggunaan <i>Quantum Learning</i> • Manfaat praktis 	Luring dan daring
2	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Pembahasan dan penjabaran materi • Tanya jawab peserta didik dengan pendidik dengan berbagai alat bantu • Peserta didik berdiskusi dalam kelompok kecil secara mandiri • Mengunggah hasil diskusi kelompok mandiri dan di diskusikan • Merevisi dan mengunggah kembali hasil diskusi 	Luring dan daring
3	Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian pengetahuan • Penilaian Keterampilan • Penilaian Sikap 	Luring dan daring

No	Langkah-langkah	Kegiatan	Media/Cara
4	Tindak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> • Pemanfaatan berbagai aplikasi sebagai sarana • Pendidik perlu memvariasikan kegiatan PJJ • Pendidik menyiapkan waktu untuk membimbing di luar jam pelajaran • Pendidik selalu memperbarui informasi dan ilmu 	Luring dan daring

E. Media Pembelajaran

Pada bagian ini, yang dimaksud media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2011) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Media tersebut dapat berupa buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Jadi media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau media yang digunakan dalam pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan/informasi pembelajaran dari sumber (pendidik maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik). Secara umum media pembelajaran memiliki peran sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbal.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
3. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.
4. Menjadi pengalaman manusia dari abstrak menjadi konkret.
5. Memberikan stimulus kepada peserta didik untuk belajar secara aktif.
6. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

F. Penilaian

Penilaian yang dilakukan oleh pendidik pada kondisi khusus berbeda dengan kondisi normal. Sesuai himbauan dan arahan dari Mendikbud pendidik perlu melakukan asesmen diagnostik. Asesmen dilakukan di semua kelas secara berkala untuk mendiagnosis kondisi kognitif dan non-kognitif peserta didik sebagai dampak pembelajaran jarak jauh. Asesmen non-kognitif ditujukan mengukur aspek psikologis dan kondisi emosional peserta didik, seperti kesejahteraan psikologi dan sosial emosi peserta didik, kesenangan peserta didik selama belajar dari rumah, serta kondisi keluarga peserta didik. Asesmen kognitif ditujukan menguji kemampuan dan capaian pembelajaran peserta didik. Hasil asesmen digunakan sebagai dasar pemilihan strategi pembelajaran dan pemberian remedial atau pelajaran tambahan untuk peserta didik yang paling tertinggal.

Tanpa meninggalkan tiga aspek penilaian, kognitif, afektif, dan psikomotor, pendidik dituntut tetap memperhatikan kehadiran peserta didik di kelas maya, dalam hal ini bantuan wali kelas

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

sangat berperan, berkolaborasi dengan keberadaan pendidik piket maya yang ditugaskan untuk menjaga dan mengetahui keberadaan peserta didik sesuai dengan kehadirannya di mata pelajaran yang tengah berlangsung. Media komunikasi sangat berperan penting bagi komunikasi yang dilakukan antara wali kelas dengan peserta didik asuhannya. Apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan dan berdampak pada ketidakhadiran peserta didik, maka BK juga hadir dalam mendeteksi permasalahan dan memberikan arahan juga nasihat kepada peserta didik sampai mencatat kasus-kasus yang memerlukan tindak lanjut berupa kunjungan ke rumah oleh wali kelas, dan BK untuk mengetahui situasi sebenarnya. Untuk menentukan solusi dari permasalahan yang dihadapi hingga tuntas.

Pembelajaran pada kondisi khusus sebagian besar akan dilakukan secara daring, sehingga membawa dampak berbeda dalam melaksanakan aktivitas. Ada beberapa perubahan model asesmen yang dilakukan pendidik kepada peserta didik. Asesmen yang dilakukan di masa pandemi ini dilakukan secara *online*. Sebagaimana dijelaskan oleh Sentot bahwa cara melakukan asesmen *online* dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai fitur aplikasi tes dan LMS, sehingga penilaian dapat dilakukan meski dari rumah masing masing. Penilaian harian, Penilaian Tengah Semester, hingga Penilaian Akhir Semester diagendakan dengan baik menggunakan perangkat yang sesuai dengan apa yang dimiliki oleh sekolah dan yang dimiliki oleh peserta didik. Asesmen dilakukan secara personal karena ketuntasan belajar milik individu, namun ada juga asesmen yang dilakukan secara kelompok. Terdapat model *assessment* personal yaitu menilai individu dari kelompok besar, menilai individu berdasarkan pengelompokan capaian atas dasar hasil *diagnostic* dan menilai personal peserta didik/individual. Asesmen autentik pada kondisi khusus dilakukan dengan cara menilai proses melalui produk, menilai personal/individu dari kelompok dan menilai proses melalui pelacakan aktivitas. Sementara strategi *assessment for learning* di masa kondisi khusus lebih fokus pada komponen yang paling utama atau penting. Materi yang digunakan adalah materi esensial dan dapat membangun kompetensi peserta didik dalam belajar dan dinilai pada kondisi aman.

G. Peran Kepala Sekolah, Pendidik, Peserta Didik, dan Orang tua

Pembelajaran pada kondisi khusus memerlukan peran dari berbagai pihak diantaranya:

1. Kepala sekolah
 - a. Memantau dan motivasi pendidik
 - b. Memberikan surat tugas atau surat edaran kepada pendidik untuk melakukan kegiatan pembelajaran di rumah sesuai dengan kelas atau mata pelajaran yang diampu pendidik melalui berbagai media.
 - c. Membuat surat edaran kepada orangtua tentang pelaksanaan pembelajaran di rumah atau *home learning* dalam rangka meningkatkan kewaspadaan pada kondisi khusus.
 - d. Melakukan sosialisasi kepada peserta didik mengenai media pembelajaran yang akan digunakan.
 - e. Melakukan pengendalian dan pengawasan pelaksanaan pembelajaran di rumah yang telah ditugaskan kepada pendidik.
 - f. Melaporkan hasil kegiatan belajar di rumah kepada dinas pendidikan.
2. Pendidik
 - a. Menyediakan bahan ajar.
 - b. Proses belajar di rumah dilakukan menggunakan berbagai alternatif media.
 - c. Melaksanakan semua tahapan pembelajaran.
 - d. Melakukan monitoring pelaksanaan pembelajaran.
 - e. Memberikan penjelasan jika ada pertanyaan dari peserta didik dan juga membuat umpan balik atas pembelajaran yang telah dilakukan.
 - f. Mengunggah media pembelajaran berupa modul, tutorial, video, latihan soal, lembar kerja peserta didik ke media yang telah ditetapkan atau disepakati bersama jika pembelajaran daring.

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

- g. Memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan peserta didik.
 - h. Memeriksa dan melakukan evaluasi atas proses pembelajaran untuk mendapatkan umpan balik.
3. Peserta didik
- a. Mempelajari bahan atau materi mata pelajaran diunggah pendidik melalui media yang telah disepakati.
 - b. Melakukan diskusi dengan pendidik melalui media online jika masih ada hal yang kurang jelas dari materi yang diberikan.
4. Orang tua
- a. Memastikan peserta didik melaksanakan kegiatan belajar di rumah masing-masing dan membatasi izin kegiatan di luar rumah.
 - b. Melakukan koordinasi dengan wali kelas, pendidik atau sekolah. Membantu peserta didik menerapkan pola hidup bersih sehat (PHBS) di rumah.

Tahapan alur tersebut akan menjadi ideal apabila seluruh bagian dari pembelajaran memahami tugas dan fungsinya masing-masing, sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan tuntutan yang ada dan target akhir berupa penilaian kepada peserta didik.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pelaksanaan kurikulum pada kondisi khusus bertujuan memberikan fleksibilitas bagi satuan pendidikan untuk menentukan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Semua jenjang pada setiap satuan pendidikan pada kondisi khusus dalam pelaksanaan pembelajaran tetap mengacu pada kurikulum nasional, menggunakan kurikulum pada kondisi khusus, dan melakukan penyederhanaan kurikulum secara mandiri. Pilihan pelaksanaan kurikulum dipusatkan pada pembelajaran berbasis kompetensi. Sesuai dengan namanya, pembelajaran berbasis kompetensi berorientasi pada pencapaian kompetensi peserta didik yang dapat dilihat dari pemahaman konsep, keterampilan menerapkan konsep dalam berbagai konteks, dan sikap-sikap baik.

Kurikulum dan perencanaan pembelajaran, baik di masa normal maupun kondisi khusus, adalah perangkat yang perlu digunakan oleh pendidik sehingga memberi manfaat yang maksimal bagi pendidik. Pendidik adalah posisi sentral yang harus memahami penggunaan kurikulum apapun kondisinya. Sehingga pendidik harus dapat segera beradaptasi secara cepat dengan situasi dan kondisi apa pun. Kurikulum kondisi khusus ini memberikan manfaat bagi peserta didik yang harus terus belajar tanpa kehilangan kemampuan dan pengalaman belajar dalam diri peserta didik (*lost learning*).

Naskah ini diharapkan berguna bagi pendidik, khususnya pendidik di jenjang pendidikan SMA sebagai salah satu inspirasi untuk mengisi kegiatan pembelajaran pada kondisi khusus apapun. Tidak hanya pada masa Pandemi Covid-19, bahkan mengajak pendidik untuk lebih kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Keberhasilan pembelajaran pada kondisi khusus memerlukan peran dari kepala sekolah, pendidik, peserta didik, dan orang tua serta pihak-pihak lain.

B. Saran

Menghimbau pembaca terutama pendidik untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Penggunaan strategi pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Satuan Pendidikan dapat merancang kurikulum sesuai dengan kebutuhannya. Tidak perlu memaksakan untuk menyelesaikan semua kompetensi dalam kurikulum.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- DePorter, Bobbi & Hernacki, Mike. 2010. *Quantum Learning*, Bandung; PT. Mizan Pustaka
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gerlach, V.S. & Ely, D.P. 1980. *Teaching and Media a Systematic Approach*. New Jersey: Prentice Hall
- <https://kelaspendidik.com/pendidik-belajar/5m-pembelajaran-jarak-jauh-ulasan-lengkap/> diunduh pada tanggal 4 Maret 2021 pukul 07.30
- <https://bersamahadapikorona.kemdikbud.go.id/panduan-pembelajaran-jarak-jauh/> diunduh pada tanggal 3 Maret 2021 pukul 14.45
- <https://sevima.com/6-metode-pembelajaran-paling-efektif-di-masa-pandemi-menurut-para-pakar/> diunduh pada tanggal 3 Maret 2021 pukul 15.30
- <https://um.ac.id/berita/stategi-assessmen-personal-dan-online-di-masa-pandemi/> (diunduh tanggal 8 April 2021 pkl9.16)
- <https://www.kompas.com/edu/read/2020/03/17/121116571/panduan-5-tahap-proses-belajar-di-rumah-untuk-sekolah-dan-orangtua?page=all> diunduh pada tanggal 4 maret 2021 pukul 09.00
- https://www.researchgate.net/publication/336234878_MENCIPTAKAN_PEMBELAJARAN_FUN_LEARNING_BASED_ON_SCIENTIFIC_APPROACH_DALAM_PEMBENTUKAN_KARAKTER_PESERTA_DIDIK_PADA_PEMBELAJARAN_PAI diunduh pada tanggal 3 Maret 2021 pukul 06.00
- Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
- Rachmawati, Tutik dan Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Cet. 1. Yogyakarta: Penerbit Gaya Media.
- Riyanto, Yatim. 2018. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saputra, A.D., & Suhito S., 2015. *Keefektifan Adaptive Remedial Teaching Strategy Berlatar Pembelajaran Aktif dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika Jurusan IPS*. Semarang: Unnes Journal of Mathematics Education.
- Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19)
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Trianto, (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

PRAKTIK BAIK
PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DAN BERMAKNA DENGAN MODUL,
APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM*, *GOOGLE MEET*, DAN *QUIZIZZ*
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
PADA MASA PANDEMIK COVID-19

Istiqomah, S. Pd
SMA Negeri 5 Mataram

A. PERENCANAAN

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

Sedangkan pembelajaran bermakna dalam matematika adalah pembelajaran yang berlangsung secara aktif dimana proses berpikir peserta didik benar-benar terarah sehingga mendapatkan pemahaman yang benar dan lengkap terhadap konsep dan prinsip yang dipelajari.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19 perlu direncanakan secara matang, efisien dan efektif, karena jika tidak direncanakan dengan baik maka peserta didik akan merasa bosan dan sulit memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Apalagi pelajaran matematika masih dianggap sulit dan kurang menarik bagi sebagian besar peserta didik. Untuk itu strategi pembelajarannya harus tepat, menggunakan media yang menarik, aplikasi yang bervariasi dan penilaian yang menantang, menyenangkan dan menimbulkan motivasi bagi peserta didik. Adapun Langkah-langkah perencanaan pembelajaran matematika yang menyenangkan dan bermakna yang penulis lakukan untuk pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19 adalah:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) online sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 14 Tahun 2019 tentang penyederhanaan RPP, dimana komponen RPP yang utama terdiri dari Tujuan Pembelajaran, Pelaksanaan Pembelajaran dan Penilaian.
2. Memilih LMS yang tepat untuk proses pembelajaran, yang familiar dan dikuasai oleh pendidik maupun peserta didik yaitu *Google Classroom*.
Mengapa penulis memilih *Google Classroom*? karena dengan aplikasi *Google Classroom*:
 - 1) Mempermudah pendidik dalam mengelola pembelajaran.
 - 2) Pendidik bisa membuat kelas maya, mengajak peserta didik bergabung dalam kelas, memberikan informasi terkait proses KBM, memberikan materi ajar yang bisa dipelajari peserta didik baik berupa file, paparan maupun video pembelajaran, memberikan tugas kepada peserta didik, membuat jadwal pengumpulan tugas.
 - 3) Mempermudah pendidik dalam menilai tugas peserta didik.
 - 4) Mempermudah peserta didik dan pendidik agar tetap terhubung, baik di dalam maupun diluar kelas.
 - 5) Bahan/materi dapat terus dipelajari peserta didik jika mereka lupa.
 - 6) Portofolio akan terbentuk otomatis.
 - 7) Orang tua dapat ikut memantau aktifitas dan tugas peserta didik.

3. Pendidik mempersiapkan media pembelajaran yaitu membuat modul yang menarik dan mudah dipelajari oleh peserta didik sesuai dengan konsep penyusunan modul yaitu:
 - 1) Merupakan bahan ajar mandiri yang dirancang secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode, dan evaluasi.
 - 2) Materinya dikemas dalam unit-unit kecil, dilengkapi dengan contoh-contoh, ilustrasi, tugas, latihan, rangkuman, penilaian, umpan balik terhadap hasil penilaian, dan rujukan/referensi pendukung materi.
 - 3) Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif sesuai dengan perkembangan peserta didik SMA.
 - 4) Peserta didik menggunakan modul secara mandiri, belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing individu untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan

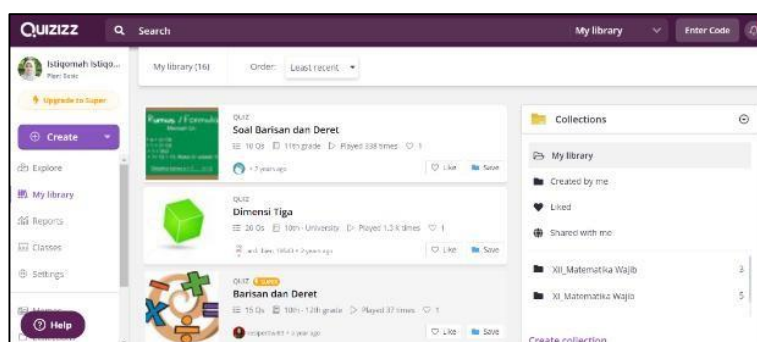


Gambar 1. Contoh Modul yang Menarik

4. Membuat akun *Quizizz* untuk penilaian pengetahuan *test* tertulis. Agar penilaian pengetahuan *test* tertulis menarik, menyenangkan, menantang dan menimbulkan motivasi bagi peserta didik maka penulis memilih aplikasi penilaian *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Mengapa memilih aplikasi *Quizizz*? Karena *Quizizz* dapat memberikan kelebihan-kelebihan tersendiri baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik yaitu:
 - 1) *Quizizz* dapat melaksanakan evaluasi pembelajaran setiap hari dari rumah.
 - 2) *Quizizz* dapat dimanfaatkan untuk media pelaksanaan Penilaian Tengah Semester (PTS), Ujian Akhir Semester (UAS) dari Rumah.
 - 3) *Quizizz* dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja peserta didik secara langsung.
 - 4) *Quizizz* tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, tetapi juga dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja oleh peserta didik asalkan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan.
 - 5) Dengan *Quizizz* ini, peserta didik akan merasa ditantang, karena ada skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat, kecepatan akan ada skor sendiri. Selain itu akan ada persaingan, karena *Quizizz* langsung membuat ranking yang bersifat live antar peserta *Quizizz*. Menyenangkan karena akan ada suasana musik untuk menyemangati, dan juga meme yang lucu serta menyemangati.

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

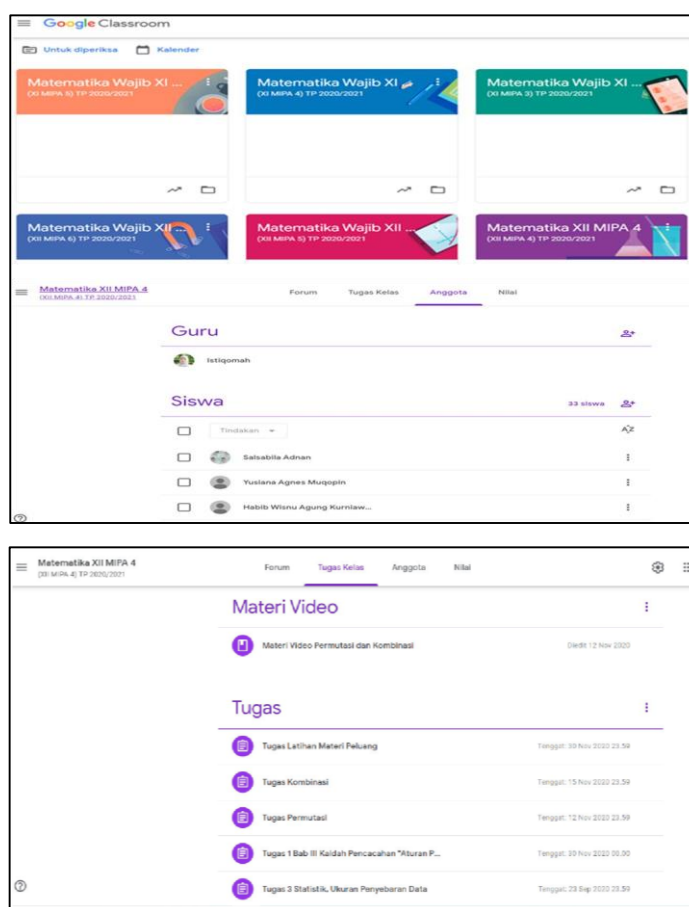
- Kelebihan dari *Quizizz* bagi peserta didik adalah peserta didik tidak dapat mencontek sesama temannya, karena soal yang diberikan kepada peserta didik satu dengan yang lainnya telah diacak. Soal bisa dibuat dengan ketentuan waktu tertentu yang membuat peserta didik tidak punya kesempatan untuk bertanya dengan orang sekitar atau melihat buku catatan miliknya. Setelah mengerjakan kuis, peserta didik dapat mengetahui rangking yang dia dapat dari keseluruhan peserta didik yang mengerjakan soal tersebut. tidak hanya itu, peserta didik juga mengetahui soal dan jawaban yang betul dari soal yang telah dikerjakannya.



Gambar 2. tampilan Aplikasi Quizizz

B. PELAKSANAAN

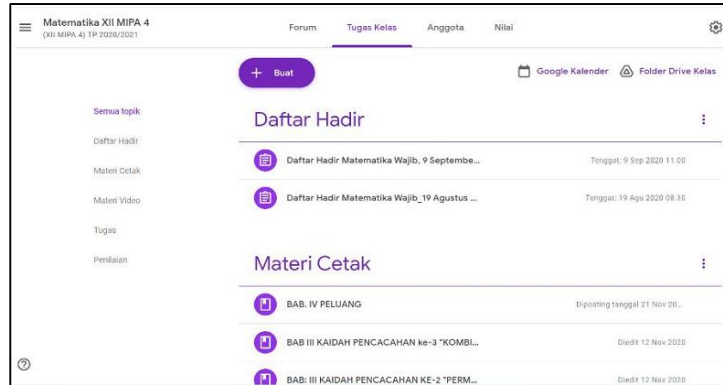
- Pendidik membuat kelas maya untuk kelas-kelas yang diajar pada pada aplikasi LMS *Google Classroom* dan mengundang peserta didik untuk masuk di kelas dengan membagikan kodekelas.



Gambar 3. Tampilan Pengorganisasian Pendidik dan Peserta Didik

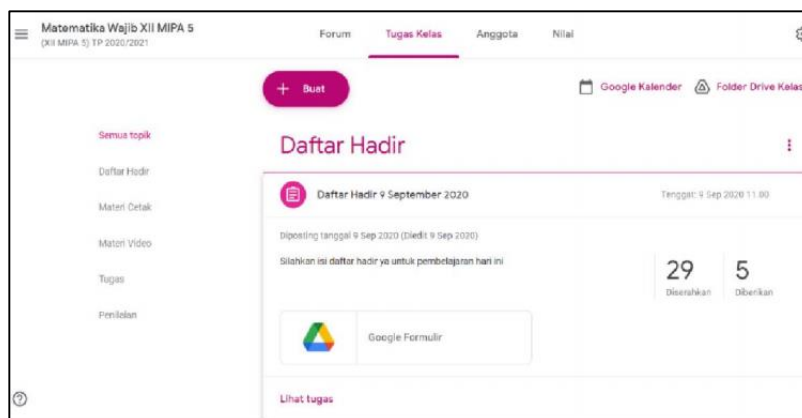
Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

2. Pendidik melakukan pengelolaan kelas dengan mengupload materi/bahan ajar pada aplikasi *Google Classroom* yang terbagi pada topik-topik: daftar hadir, materi, materi video dan tugas. Daftar hadir diberikan melalui *Google Form* yang tersedia pada aplikasi *Google Classroom*, materi berisi modul yang menarik yang sengaja dirancang untuk peserta didik, materi video berisi video materi pembelajaran dan tugas berisi tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik.



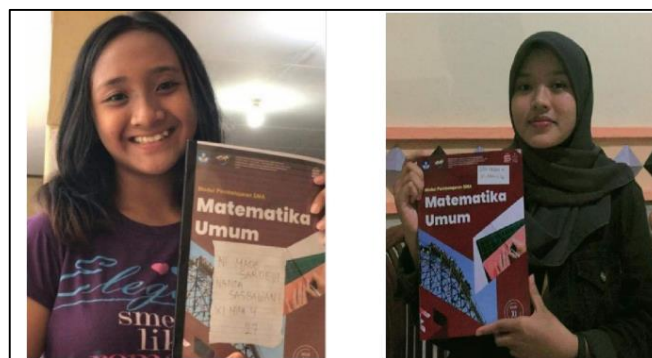
Gambar 4. Tampilan Tugas Kelas

3. Dalam satu pertemuan pembelajaran, diawal pertemuan sebelum memulai kegiatan pembelajaran Pendidik meminta peserta didik untuk mengisi daftar hadir melalui google form.



Gambar 5. Tampilan Daftar Hadir Sebelum Pembelajaran

4. Langkah selanjutnya pendidik menugaskan kepada peserta didik untuk berliterasi mempelajari materi pada modul yang sudah dicetak oleh peserta didik melalui fitur forum pada *Google Classroom* atau group *whatsApp*.

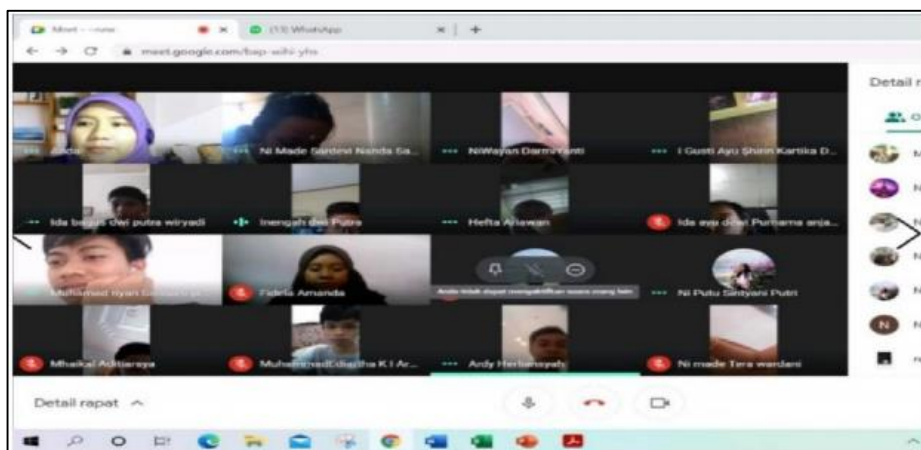


Gambar 6. Modul yang dicetak oleh Peserta Didik

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

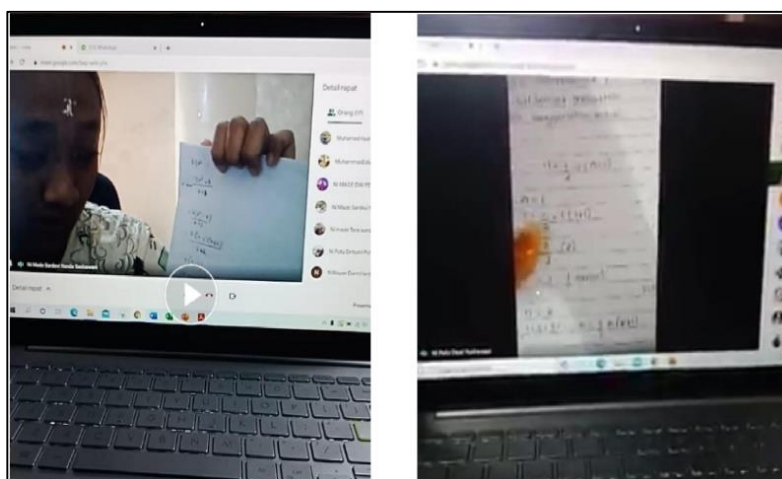
Dengan mempelajari modul yang disusun sedemikian menarik dan sistematis memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, proses berpikir peserta didik terarah dan mendapatkan pemahaman yang benar dan lengkap terhadap konsep dan prinsip yang dipelajari.

5. Setelah peserta didik berliterasi mempelajari modul, pendidik melakukan pertemuan secara virtual melalui *Google Meet* untuk berdiskusi terhadap materi yang sudah dipelajari.



Gambar 7. Pertemuan Virtual melalui *Google Meet*

Setelah berdiskusi, untuk melihat sejauh mana penguasaan peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari, pendidik memberikan soal latihan dan meminta peserta didik untuk mendiskusikannya dan mempresentasikan jawabannya. Dalam hal ini peserta didik merasa senang karena terlibat aktif dalam proses pembelajaran, hal ini terlihat dari banyaknya peserta didik yang antusias dan ingin mempresentasikan jawabannya.



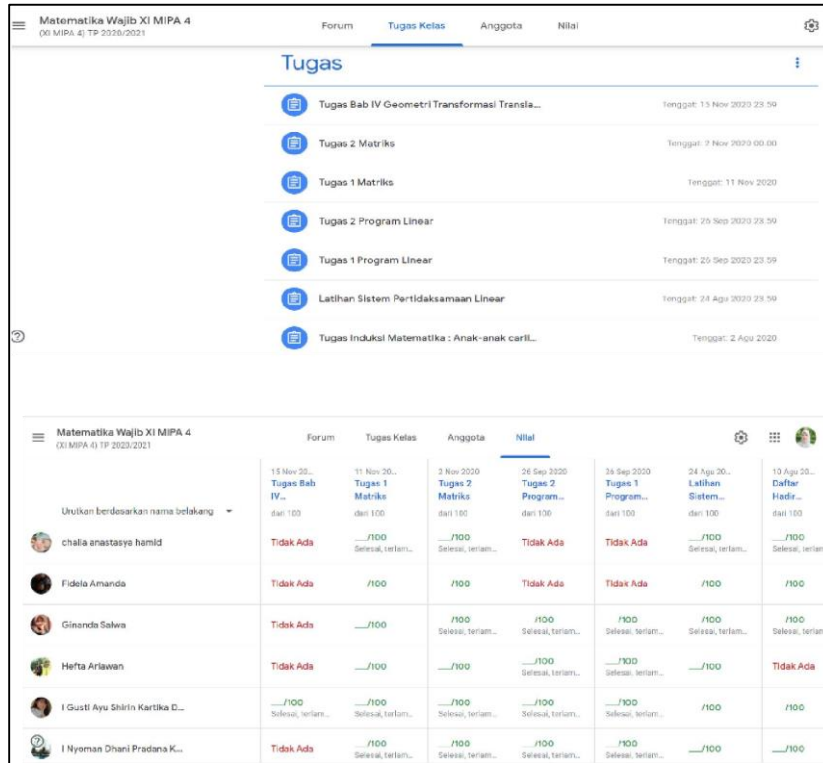
Gambar 8. Presentasi Peserta Didik secara Virtual melalui *Google Meet*

6. Diakhir kegiatan pembelajaran pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi yang sudah dipelajari, memberi penguatan dan motivasi agar tetap semangat belajar walaupun dalam kondisi pembelajaran jarak jauh, menjaga kesehatan dan selalu menjalankan protokol kesehatan.

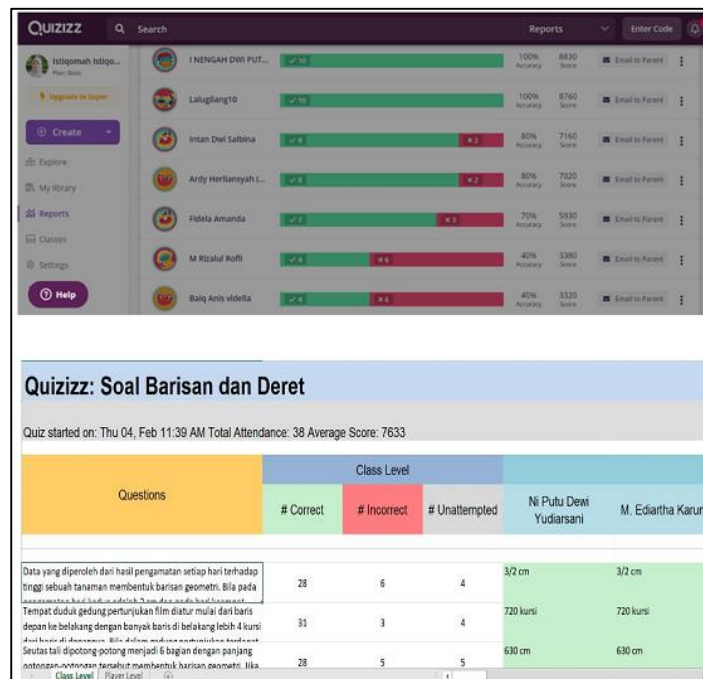
Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

C. PENILAIAN

Penilaian yang dilakukan terdiri dari penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penilaian sikap dilakukan pada saat proses pembelajaran dengan rubrik penilaian sikap. Penilaian pengetahuan melalui penugasan dan *test* tertulis. Penilaian tugas diberikan melalui fitur penugasan pada *Google Classroom* dan *test* tertulis menggunakan aplikasi *Quizizz*, sedangkan penilaian keterampilan diambil melalui unjuk kerja pada saat proses pembelajaran.



Gambar 9. Penilaian Tugas pada Aplikasi *Google Classroom*



Gambar 10. Penilaian *Test* Tertulis pada Aplikasi *Quizizz*

D. KESIMPULAN, SARAN DAN TINDAK LANJUT

Selama kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan modul yang menarik, aplikasi *Google Classroom*, *Google Meet* dan aplikasi *Quizizz*, penulis belum pernah menerima keluhan dari peserta didik dan orang tua peserta didik. Semua peserta didik menikmati pembelajaran, merasa nyaman, senang dan tertantang. Hal ini bisa dilihat dari tingkat kehadiran peserta didik di atas 90% dan hasil penilaian yang memuaskan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa:

1. LMS *Google Classroom* sangat membantu pendidik dan peserta didik sebagai pengganti pembelajaran tatap muka selama masa Pandemi covid-19.
2. Modul yang disusun secara sistematis dan menarik dengan ilustrasi yang jelas dan gambar-gambar kartun yang lucu, materi runut, detail dan terperinci yang dilengkapi dengan contoh soal, latihan, pembahasan soal dan evaluasi ternyata membuat peserta didik bersemangat untuk mempelajari modul secara mandiri, peserta didik lebih mudah memahami materi dengan baik dibawah bimbingan pendidik. Jadi dengan demikian pembelajaran jarak jauh menggunakan modul yang menarik dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran jarak jauh.
3. Pertemuan secara virtual dengan *Google Meet*, pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi satusama lain, terjadi interaksi dua arah seperti pembelajaran tatap muka di kelas, peserta didik dan pendidik dapat berdiskusi dengan baik. Pendidik bisa menjelaskan materi yang belum dipahami peserta didik melalui slide presentasi maupun dengan menggunakan fasilitas papan tulis google jamboard yang ada pada *Google Meet*. Selain pendidik, peserta didik juga dapat melakukan presentasi dan menyajikan hasil pekerjaannya. Dengan demikian *Google Meet* bisa menjadi salah satu alternatif untuk proses pembelajaran yang menarik dan interaktif.
4. Penilaian pengetahuan untuk *test* tertulis menggunakan aplikasi *Quizizz* juga dapat menjadi salah satu alternatif penilaian karena menarik dan menantang, membuat peserta didik semangat untuk mengerjakan soal dan menambah motivasi bagi peserta didik, yang dalam hal ini dibuktikan dengan nilai peserta didik yang rata-rata memuaskan.

SARAN

1. Pendidik hendaknya untuk selalu menyusun dan mengembangkan bahan ajar berupa modul ataupun video yang menarik, menyenangkan dan menantang buat peserta didik.
2. Pendidik hendaknya terus berinovasi dalam proses pembelajaran, menyesuaikan dengan perkembangan jaman dan kemajuan teknologi digital.

TINDAK LANJUT

Sebagai tindak lanjut, pembelajaran dengan menggunakan modul yang menarik, LMS *Google Classroom*, *Google Meet* dan aplikasi penilaian *Quizizz* akan tetap digunakan dengan menggunakan metode *blended learning* pada masa pembelajaran normal, hal ini akan menjadi menjadi solusi apabila ada pendidik atau peserta didik berhalangan datang ke sekolah. Pendidik tetap dapat memberikan pembelajaran dan peserta didik tetap dapat belajar walaupun tanpa pendidik di sekolah. Semoga praktik baik ini dapat menjadi inspirasi bagi pendidik-pendidik di seluruh Indonesia untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna pada masa Pandemi covid-19 maupun dalam masa pembelajaran normal.

PRAKTIK BAIK
MENULIS RANCANGAN NOVEL PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA

Sumiati, M.Pd.
SMA Negeri 17 Makassar

A. Perencanaan

Pembelajaran merupakan hak setiap warga negara dan bertujuan mengubah tingkah laku peserta didik dari tidak tahu menjadi tahu. Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna seharusnya dilaksanakan oleh pendidik. Pada kondisi normal pembelajaran bisa saja dilaksanakan sebagai mana layaknya pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan selama ini. Hal ini akan memudahkan pendidik dalam mengondisikan keadaan pendidik dan peserta didik karena antara peserta didik dan pendidik berada pada satu ruang yang sama.

Pelaksanaan pembelajaran pada kondisi khusus, menuntut pendidik melaksanakan pembelajaran dengan kemampuan yang khusus pula. Kondisi khusus yang dimaksud adalah kondisi pembelajaran yang tidak seperti biasanya. Seperti pada masa bencana atau pada masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini.

Pembelajaran yang dilaksanakan pendidik apalagi pada masa khusus harus menyenangkan dan bermakna. Hal tersebut dimaksudkan agar kegiatan pembelajaran membuat membuat hati senang, puas, hingga menyukai kegiatan pembelajaran yang akan menjadikan pembelajaran tersebut bermakna dalam, bagi peserta didik.

Pembelajaran menyenangkan dan bermakna telah lama kita mengenal model pembelajaran *Quantum Learning*. Model yang dikembangkan oleh Lozanov ini diharapkan mampu menciptakan *joyful and meaningful learning*. Prinsipnya bahwa sugesti dapat mempengaruhi hasil belajar dan setiap detil apa pun memberikan sugesti positif atau negatif.

Berdasarkan kutipan tersebut seorang peserta didik akan memberikan perhatian penuh pada pembelajaran apabila pendidik berhasil memberikan sugesti positif sehingga mereka akan mendapatkan sesuatu dari pembelajaran yang diikuti baik pengetahuan, pengalaman, dan mungkin kesenangan setelah mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna menjadi bagian yang penting dari proses belajar itu sendiri. Sebenarnya senang itu relatif, namun lebih condong ternilai oleh peserta didik dari performa pendidik dalam menyajikan pembelajaran di kelas.

Menyenangkan atau tidak menyenangkan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh:

1. Lingkungan yang kondusif
Lingkungan yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sangat penting. Peserta didik memiliki peluang yang lebih besar untuk mencapai tujuan pembelajaran jika berada di lingkungan yang tepat
2. Penampilan pendidik
Penampilan pendidik sangat mempengaruhi antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pendidik, meskipun melakukan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi (media) tetap harus memperhatikan penampilan yang menarik.

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

3. Metode yang dipilih
Pemilihan metode akan membantu peserta didik menyenangi mata pelajaran yang disajikan. Metode ceramah menjadikan peserta didik bosan. Hal yang perlu diperhatikan dalam memilih metode adalah melibatkan peserta didik untuk terlibat dengan maksimal.
4. Media yang digunakan
Pemilihan media akan mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik. Dengan media berarti pendidik membawa materi ke dalam kelas. Media menjadikan hal abstrak menjadi kongkrit.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik setelah mengikutinya mempunyai pengalaman baru dan bermanfaat bagi diri dan lingkungannya. Hal inilah yang menjadikan pembelajaran bermakna. Pembelajaran bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang.

B. Pelaksanaan

Pembelajaran merancang novel merupakan pelaksanaan pembelajaran pada KD 3.9 Menganalisis isi dan kebahasaan novel pada KD 4.9 Merancang novel atau novelet dengan memperhatikan isi dan kebahasaan baik secara lisan maupun tulis. Keterampilan menulis akan terbantu dengan kemampuan membaca. Selain itu pemilihan sumber cerita dari rancangan novel tersebut dapat bersumber dari pengalaman pribadi anggota kelompok.

Dengan demikian penyusunan rancangan dilakukan dengan menggali cerita-cerita yang dimiliki oleh masing-masing kelompok. Selain mudah dalam menyusun cerita, cara ini akan lebih cepat menemukan ide cerita karena berasal dari kelompok tersebut.

Pada kali ini metode yang dipilih dalam pembelajaran merancang novel atau novelet dengan memperhatikan isi dan kebahasaan adalah *Window Shoooping* yang dilaksanakan secara daring. Metode dengan memberi komentar pada informasi (rancangan novel) yang dipajang oleh kelompok lain secara daring. Langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

1. Pemodelan atau penjelasan singkat oleh pendidik melalui teams meeting
Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik tentang hal-hal yang berkenaan dengan rancangan novel. Pendidik juga mengingatkan kembali tentang isi yang tertuang dalam unsur pembangun atau unsur intrinsik. Selanjutnya mengingatkan kembali kaidah kebahasaan yang harus ada pada novel.
2. Peserta didik bertanya jawab
Tahap selanjutnya peserta didik akan bertanya jawab terhadap pemodelan yang dilakukan oleh pendidik. Tidak hanya pendidik peserta didik yang sudah memahami dapat menjelaskan kepada peserta didik lain. Semua saling berinteraksi.
3. Berdiskusi kelompok kecil (4 sd 5 orang)
Selanjutnya semua peserta didik berkumpul dalam kelompoknya. Dengan memberikan kebebasan kepada kelompok kecil untuk menyusun rancangan novel pendidik telah mengajak peserta didik melakukan pembelajaran yang menyenangkan. Mereka bebas menentukan cara mereka berkomunikasi dengan sesama anggota kelompok. Misalnya menggunakan grup *Whats Upp*, *Line*, *Microsoft Teams Meeting*, atau dengan media lain. Dalam hal ini mereka bebas mengeluarkan ide, pendidik tidak mengikuti proses diskusi dalam kelompok-kelompok kecil. Mereka hanya berdiskusi bersama teman sekelompoknya.

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

4. Mengunggah rancangan novel di channel teams
Setelah selesai berdiskusi, mereka mengunggah hasil kerja kelompok di channel *teams* yang telah disediakan oleh pendidik. Cara ini praktis karena mereka mengunggah pada channel sesuai dengan materinya. Hal ini akan memudahkan dalam memberikan komentar bagi kelompok lain.
5. Berkomentar terhadap hasil kerja kelompok lain
Di channel ini semua kelompok dapat membaca postingan kelompok lain. Mereka bisa dengan bebas mengeluarkan pendapat kelompok berdasarkan pemahaman mereka. Komentar dilakukan dengan cara menulis pada kolom komentar yang tersedia. Cara ini dianggap efektif karena dapat dilakukan semua anggota kelompok dan dapat dilakukan kapan saja (bisa dilakukan di luar jam pembelajaran).
6. Merevisi
Setelah menerima masukan dari kelompok lain kelompok merevisi. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan rancangan novel yang dibuat.
7. Mengunggah kembali rancangan novel di channel teams
Kegiatan terakhir yang dilakukan adalah mengunggah rancangan novel berdasarkan isi atau unsur intrinsik dan kebahasaan novel. Kegiatan ini dimaksudkan agar tersusun rancangan yang siap ditulis atau dijadikan novel.

C. Penilaian

1. Penilaian pengetahuan dilakukan di assignment/ latihan tentang struktur dan kebahasaan novel. Penilaian pengetahuan dapat dilakukan dengan memberikan link form, kemudian peserta didik mengerjakan soal yang ada dalam form tersebut.
2. Penilaian keterampilan dilakukan terhadap hasil kerja rancangan novel yang mereka unggah di channel, setelah direvisi.
3. Penilaian sikap dilakukan terhadap sikap peserta didik ketika mengikuti *vicon* yang dilakukan oleh pendidik. Cara lain dalam penggunaan bahasa ketika mereka berkomentar.

D. Kesimpulan, saran dan tindak lanjut

1. Kesimpulan
 - a. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilihat dari
 - 1) Kehadiran peserta didik tepat waktu
 - 2) Tingkat partisipasi peserta didik kegiatan pembelajaran
 - 3) Aktif dalam pembelajaran
 - 4) Nilai memenuhi KKM.
 - b. Pembelajaran yang bermakna dapat dilihat dari implementasi materi pembelajaran dalam kehidupan.
 - 1) Pelaksanaan pembelajaran menulis (merancang novel) menuntut kemampuan peserta didik dalam membaca.
 - 2) Memberikan kebebasan kepada kelompok kecil untuk menyusun rancangan novel pendidik telah mengajak peserta didik melakukan pembelajaran yang menyenangkan.
 - 3) Hasil kerja kelompok yang diunggah di channel membuat semua peserta didik dapat berpartisipasi dengan menilai semua hasil kerja kelompok lain.
2. Saran
 - a. Sebaiknya rancangan novel yang ditulis oleh peserta didik mengambil cerita yang dirasakan atau dialami oleh mereka. Selain lebih mudah dalam proses bercerita cara ini mampu menjadikan pembelajaran menyenangkan dan lebih bermakna.
 - b. Rancangan novel seharusnya tetap memperhatikan isi dan kebahasaan novel.

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

3. Tindak Lanjut
 - a. Rancangan novel yang sudah direvisi bisa dilanjutkan menjadi tulisan secara mandiri mengingat waktu yang disediakan pada kondisi khusus lebih sedikit dari waktu yang ada di kurikulum dalam kondisi normal.
 - b. Mendata peserta didik yang memiliki kemampuan menulis.
 - c. Menawarkan kegiatan-kegiatan daring yang bisa mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menulis secara gratis agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna.

PRAKTIK BAIK
PEMANFAATAN E-MODUL DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI
KELAS X PEMINATAN IPS MATERI PERILAKU MENYIMPANG
DI SMA NEGERI 1 CILACAP

Drs. Slamet Triyono
SMA Negeri 1 Cilacap

Terjadinya pandemi Covid-19 yang berlangsung dalam kurun waktu cukup lama membawa implikasi pada semua bidang kehidupan, tidak terkecuali pendidikan. Dunia pendidikan berada dalam kondisi yang serba dilematis, pada satu sisi proses pembelajaran harus berjalan sebagai upaya mencerdaskan anak bangsa, tetapi pada sisi lain ancaman serangan virus Covid-19 tidak dapat diabaikan begitu saja. Intinya kesehatan masyarakat dalam hal ini warga sekolah harus tetap terjaga sementara proses pembelajaran terus berjalan.

Keadaan telah memaksa proses pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh atau yang dikenal dengan istilah PJJ. Dengan segala kemampuan yang dimilikinya, pendidik berusaha melaksanakan proses pembelajaran menggunakan berbagai cara yang dapat dilakukan. Salah satu bahan yang sangat membantu proses pembelajaran di masa pandemi adalah modul. Modul merupakan bahan ajar yang dapat disusun oleh pendidik dan dimanfaatkan peserta didik dengan cara belajar mandiri. Artinya ketika peserta didik belajar dengan menggunakan modul, tidak memerlukan bimbingan pendidik secara langsung. Anak dapat belajar menurut tingkat kemampuannya atau kecepatan dalam belajar. Semakin cepat anak memanfaatkan waktunya untuk belajar dengan modul, maka tingkat ketercapaiannya juga semakin cepat.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi modul yang awalnya dalam bentuk paper juga mengalami perkembangan dalam bentuk digital. Modul dalam bentuk digital ini kita kenal dengan nama e-modul, yang di dalamnya selain berisi tentang konten tentang materi pelajaran, juga disempurnakan dengan ilustrasi-ilustrasi yang menarik seperti animasi, film, video, serta lagu. Hal ini dibuat dengan harapan kehadiran e-modul akan lebih menarik peserta didik untuk belajar.

E-modul sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif dikembangkan dengan prinsip-prinsip:

1. Diasumsikan menimbulkan minat bagi peserta didik.
2. Ditulis dan dirancang untuk digunakan peserta didik.
3. Menjelaskan tujuan pembelajaran (*goal & objectives*).
4. Disusun berdasarkan pola belajar yang fleksibel.
5. Disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik yang belajar dan pencapaian tujuan pembelajaran.
6. Berfokus pada pemberian kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih.
7. Mengakomodasi kualitas belajar.
8. Memerlukan sistem navigasi yang cermat.
9. Selalu memberikan rangkuman.
10. Gaya penulisan (bahasanya) komunikatif, interkatif dan semi formal.
11. Dikemas untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
12. Memerlukan strategi pembelajaran (pendahuluan, penyajian, penutup).
13. Mempunyai mekanisme untuk mengumpulkan umpan balik.
14. Menunjang self asesment.
15. Menjelaskan cara mempelajari buku ajar.
16. Perlu adanya petunjuk/pedoman sebelum sampai sesudah menggunakan e-modul (Kemendikbud, 2017).

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

E-modul merupakan kebutuhan yang diperlukan dalam memperlancar proses pembelajaran di sekolah. E-modul disusun dengan memanfaatkan piranti elektronik yang berkembang sangat pesat dalam masyarakat. Tahun 2016 pengguna *smartphone* mencapai 65,2 juta, tahun 2017 sebanyak 74,9 juta dan diperkirakan pada tahun 2018 sebanyak 83,5 juta serta pada tahun 2019 sebanyak 92 juta. Penggunaan *smartphone* juga melanda pada semua tingkatan usia, baik sebagai sarana komunikasi maupun untuk kepentingan-kepentingan yang lain seperti internet.

Pengguna internet di Indonesia menurut survei Pooling Indonesia sebanyak 132,7 juta orang. Dari jumlah tersebut sebanyak 52,5% adalah laki-laki dan 47,5% adalah perempuan. Pengguna terbanyak ada di pulau Jawa yaitu 86,3 juta atau 65%, sementara sisanya tersebar di berbagai wilayah di seluruh tanah air. Berdasarkan pekerjaan (data tahun 2016 dari polling Indonesia) diperoleh data pekerja/wiraswasta sebanyak 82,2 juta (62%), IRT 22 juta (16,6%), mahapeserta didik 10,3 juta (7,8%) dan pelajar 8,3 juta (6,3%). Dalam kaitannya dengan kunjungan di situs pendidikan diperoleh data 48,8% adalah Wikipedia, pengunjung situs keagamaan dan sosbud 17,8% serta pengunjung situs pendidikan 13,6%. (APJI: 2016).

E-modul sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran merupakan upaya memanfaatkan teknologi informasi secara komprehensif di dunia pendidikan, dengan kata lain diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk mengakses kepentingan pendidikan. Kenyataan ini berangkat dari banyaknya peserta didik memanfaatkan teknologi informasi dalam aktifitas pendidikan ataupun di luar pendidikan. Oleh karena itu fenomena tersebut harus dapat ditangkap sebagai peluang yang dapat memberi manfaat yang lebih besar. Dalam teori tindakan yang masuk akal (*theori of reasoned action*) yang dikemukakan Fishbein dan Azjen (1985 : 154) , ada asumsi bahwa orang - orang berperilaku secara cukup rasional.

Profesionalisme seorang pendidik dalam mengembangkan kemampuannya dapat diperoleh melalui berbagai cara, Pasal 10 ayat 1 Undang-Undang Nomor 14 tahun 2015 tentang Pendidik dan Dosen menjelaskan bahwa "komponen pendidik sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Pembelajaran akan lebih bermakna jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak (Masnur Muslich, 2007: 163). Artinya dalam proses pembelajaran diperlukan pengalaman langsung dengan cara lebih mengaktifkan lebih banyak panca indra daripada hanya mendengarkan ceramah dari pendidik. Pengalaman secara langsung yang diperoleh peserta didik akan lebih membekas dan bermakna dalam kehidupannya, sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan lebih besar emungkinannya untuk dapat dicapai dalam pengalaman hidup peserta didik.

Pemanfaatan e-modul sebagai media pembelajaran harus melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. *Plant* (Perencanaan)

Perencanaan proses pembelajaran menggunakan e-modul adalah sebagai berikut:

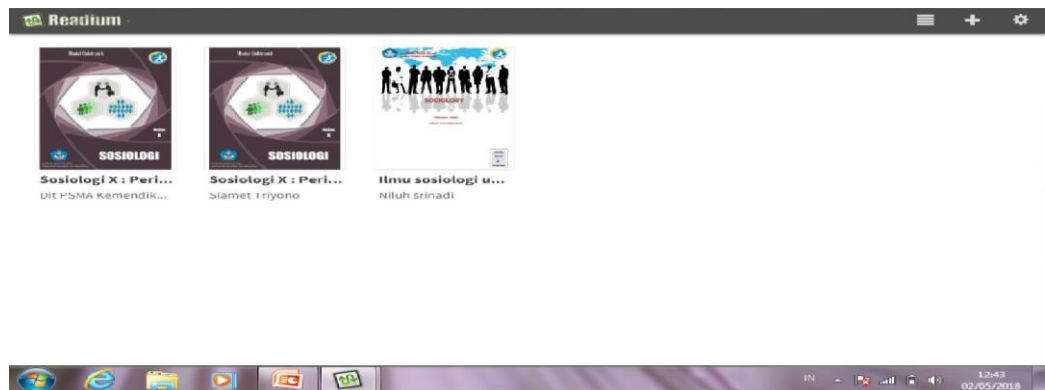
a. Pendidik

- Pendidik menentukan atau memilih e-modul yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran
- Pendidik merancang persiapan pembelajaran dengan mengacu kepada e-modul yang telah dipilih atau ditentukannya
- Pendidik memberi penjelasan bagaimana cara menggunakan e-modul
- Pendidik membagikan e-modul dalam bentuk *soft copy*

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

b. Peserta Didik

- Peserta didik menyiapkan perangkat keras seperti komputer, tablet, laptop, atau ponsel (HP)
- Setiap perangkat keras harus sudah terinstal software bernama Radium yang dapat diambil melalui *Google Play* atau *Play store*.



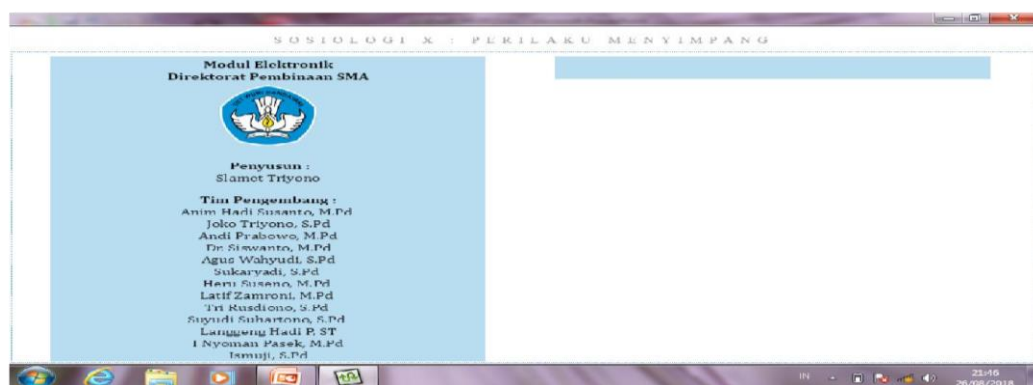
Gambar 1. E-modul Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran yang dapat Digunakan dalam Kondisi Khusus Seperti pada Masa Pandemi Covid-19.

Sumber : Dokumen Pribadi

2. Do (Melaksanakan Pembelajaran)

Pelaksanaan PJJ menggunakan e-modul diawali dengan penjelasan dari pendidik tentang langkah-langkah yang harus ditempu peserta didik dalam menggunakan e-modul. Hal ini dapat dilakukan melalui *Google Classroom*, *Google Meeting*, atau fasilitas lain yang dapat diterima semua peserta didik dengan mudah. Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan e-modul aktifitas yang dilakukan peserta didik adalah :

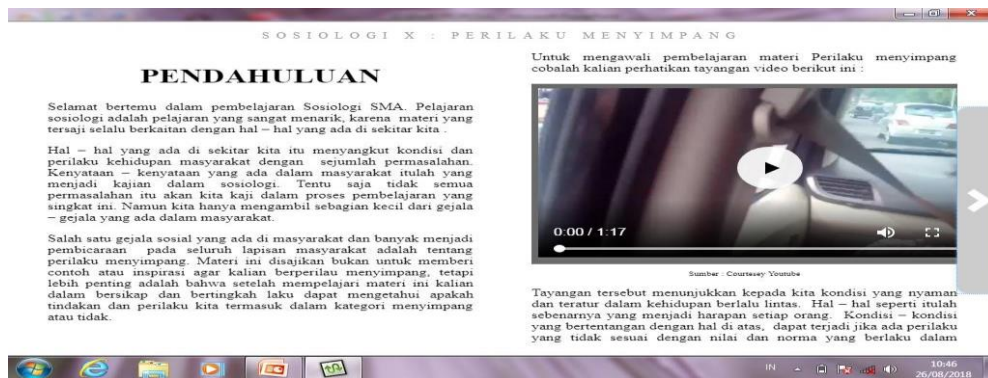
- Peserta didik membuka program readium dan mencari e-modul yang telah dibagikan
- Peserta didik membuka e-modul secara mandiri melalui komputer, laptop, tablet atau Telepon Seluler
- Peserta didik belajar mandiri melalui e-modul dengan mengikuti petunjuk yang ada.
- Peserta didik dapat bertanya ke pendidik jika menemui kendala dalam proses pembelajaran
- Peserta didik dapat mengerjakan soal-soal yang ada dalam e-modul



Gambar 2. Halaman awal e-modul

Sumber : Dokumen Pribadi

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus



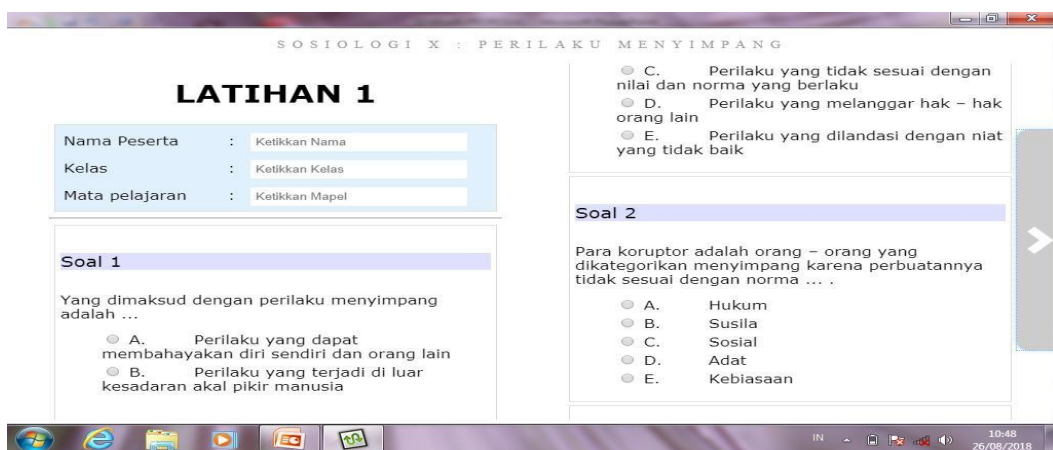
Gambar 3. Dalam e-modul Terdapat Ilustrasi Seperti Video Sebagai Ilustrasi Yang Mendukung Materi Pembelajaran.

Sumber : Dokumen Pribadi

3. *Chek* (Melaksanakan Refleksi/ Penilaian)

Dalam e-modul penilaian dapat dilakukan dalam beberapa bentuk misalnya menjodohkan, pilihan ganda serta jawaban singkat. Latihan yang disajikan umumnya bersifat komunikatif dan peserta didik dapat melihat hasilnya secara langsung. Disamping penilaian untuk mengukur ranah kognitif, ada juga penilaian diri. Peserta didik yang dalam latihan soal telah mencapai KKM atau batas tuntas dapat melanjutkan materi berikutnya, sementara yang belum dapat mengulangi lagi dari awal. Dengan latihan soal seperti ini peserta didik benar-benar dituntut untuk berlajujujur dan mandiri.

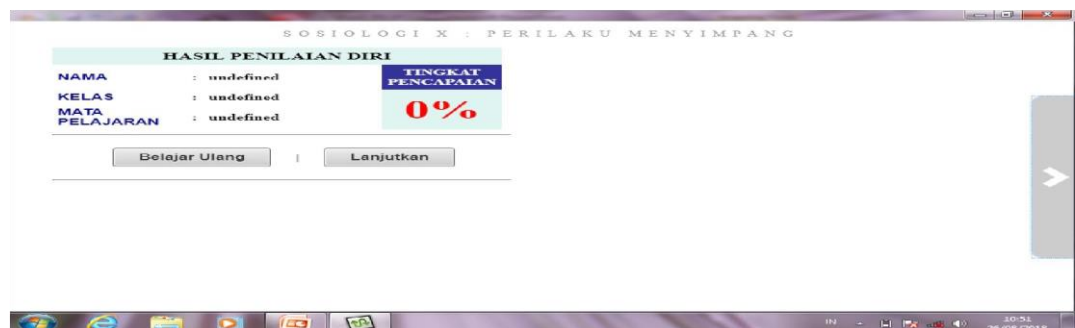
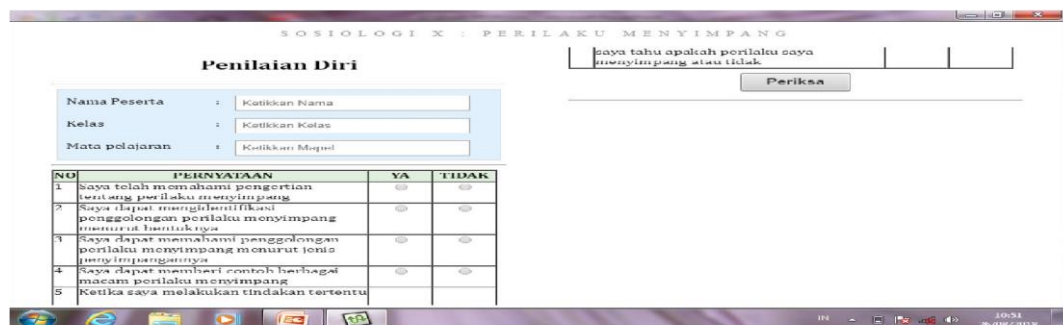
Pendidik dapat membuat soal dengan berbagai variasi dalam e-modul , sehingga peserta didik akan lebih tertantang untuk mempelajari dan menyelesaikan tugas atau latihan yang ada di dalamnya.



Gambar 4. Dalam e-modul Disajikan Latihan-Latihan Soal yang Sifatnya Interaktif

Sumber : Dokumen Pribadi

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus



Gambar 5 E-Modul Menyediakan Penilaian Diri untuk Evaluasi Peserta Didik Terhadap Diri Sendiri.

Sumber : Dokumen Pribadi

Dalam e-modul penilaian diri merupakan hal yang sangat penting, sebab dari situlah akan diketahui karakter peserta didik yang menyangkut kejujuran, penguasaan materi, hasil evaluasi dan lain sebagainya. Semakin kompleks penilaian diri yang disajikan, semakin banyak karakter yang dapat dimunculkan.

4. Act (Melaksanakan Tindak Lanjut)

Langkah terakhir dalam proses menggunakan e-modul adalah tindak lanjut. Tindak lanjut dapat dilaksanakan oleh pendidik misalnya memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan penilaian terhadap e-modul yang dibagikan pendidik. Penilaian dapat menyangkut tentang konten atau isi dari e-modul, tampilan, gambar atau film/video pendukung, sampai model atau bentuk evaluasi yang ditampilkan. Penilaian dari peserta didik merupakan masukan bagi pendidik agar dapat menyusun e-modul yang lebih baik guna

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

mengatasi kendala-kendala yang ada. Proses pembelajaran menggunakan e-modul memiliki kendala-kendala sebagai berikut :

1. Membuat e-modul yang baik tidaklah mudah, mengingat bahwa pendidik- pendidik sosiologi pada umumnya menguasai dalam hal konten atau isi materi tetapi lemah dalam hal teknologi informasinya.
2. Untuk membuat e-modul diperlukan waktu yang lama dengan kemampuan di bidang teknologi informasi yang trampil.
3. E-modul yang disediakan oleh pemerintah (dalam hal ini Kemendikbud) masih sangat terbatas jumlahnya sehingga belum dapat mengakomodir semua kepentingan materi yang dituntut dalam Kompetensi dasar
4. Tidak semua peserta didik memiliki alat-alat pendukung untuk kegiatan dengan e-modul seperti laptop, tablet, komputer maupun telepon seluler dengan basis android.
5. Kendala-kendala yang bersifat teknis seperti baterai habis, perangkat keras rusak, atau software tidak bisa membaca dengan baik

Adapun faktor-faktor yang mendukung kegiatan belajar mengajar dilaksanakan menggunakan e-modul antara lain:

1. Semangat dan antusias peserta didik untuk belajar menggunakan e-modul karena lebih memiliki daya tarik tersendiri.
2. Penggunaan e-modul dapat mengakomodir kepentingan peserta didik yang senang menggunakan telepon seluler
3. Dukungan kepala sekolah untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan berbagai inovasi dan kreasi guna membangkitkan semangat dan motivasi peserta didik
4. Laboratorium komputer yang sangat memadai sehingga dapat mengakomodasi keperluan peserta didik yang tidak memiliki perangkat teknologi informasi.
5. Jaringan *Wi Fi* yang dapat diakses oleh peserta didik sehingga sewaktu-waktu dapat mengemambil *software* yang diperlukan secara mudah
6. E-modul di SMA merupakan sesuatu yang baru sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu bagi peserta didik yang pada akhirnya dapat mendorong untuk belajar lebih semangat.

Dengan melihat hasil pelaksanaan pembelajaran menggunakan e-modul maka alternatif pengembangan yang dapat dilaksanakan antara lain sebagai berikut:

1. Perlu adanya pelatihan secara khusus bagi pendidik dalam penguasaan teknologi informasi dalam rangka meningkatkan kemampuan pendidik untuk merencanakan, membuat dan menyusun e-modul secara baik
2. E-Modul perlu dikembangkan untuk semua mata pelajaran sebagai jawaban atas perkembangan dalam dunia teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan dalam kepentingan pendidikan.
3. Penyusunan dan pembuatan e-modul dapat dilaksanakan dalam forum MGMP atau MGMPs dengan mempertimbangkan faktor efektifitas dan efisiensi.
4. Bagi pendidik harus senantiasa mengembangkan dirinya sesuai dengan perkembangan dan tuntutan dunia yang selalu berubah dengan selalu menggali informasi - informasi aktual demi kepentingan kemajuan pendidikan.

PRAKTIK BAIK
PEMANFAATAN MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING PADA KELAS X,
MATERI PENELITIAN SOSIAL SEDERHANA
MATA PELAJARAN SOSIOLOGI

Dr. Hj. Widiningsih, M.Pd.
SMAN 9 Kota Bekasi

A. Perencanaan

Dalam pengembangan kurikulum, sudah beberapa kali terjadi perubahan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas dan mutu pendidikan. Hingga sampai detik ini, pemerintah memberlakukan kurikulum terbaru yaitu Kurikulum 2013 yang saat ini masih berlaku di beberapa sekolah dan belum di setiap jenjang pendidikan. Namun kenyataannya belum optimalnya mutu pendidikan di setiap jenjang dan satuan pendidikan di Indonesia merupakan salah satu permasalahan yang sedang dihadapi dan belum menemukan titik terang walaupun berbagai upaya telah dilakukan.

Banyaknya hambatan dalam pembelajaran, khususnya pada pendidikan formal yang salah satunya adalah masih rendahnya daya serap peserta didik terhadap penguasaan materi yang diajarkan oleh pendidik. Pendidikan memiliki kaitan yang sangat erat dengan sekolah sebagai tempat untuk memperoleh pendidikan secara formal. Tolak ukur berhasilnya pendidikan adalah apabila seluruh komponen pendidikan, antara lain: pendidik, peserta didik, sarana prasarana belajar, metode pembelajaran dan lingkungan, dapat berjalan secara berkesinambungan. Pendidik dan strategi pembelajaran merupakan dua komponen penting yang menentukan kualitas dan hasil belajar. Pendidik hendaknya mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang ada untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran dan wawancara dengan Tatang Wahyudi, M.Pd., pendidik Sosiologi kelas X SMA Negeri 9 Bekasi, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik belum optimal. Sebagian besar peserta didik kelas X dianggap belum mampu mencermati pelajaran sosiologi yang diberikan di kelas, apalagi pada kondisi khusus sekarang dilaksanakan secara luring dan daring. Memang ada beberapa peserta didik yang dianggap telah mampu memperoleh hasil belajar yang baik, namun selebihnya hasil belajar yang didapatkan dirasa belum cukup memuaskan. Berdasarkan pengamatan tersebut, ditemukan beberapa faktor yang dipandang dapat menghambat peningkatan hasil belajar peserta didik antara lain: (1) proses pembelajaran yang berpusat pada pendidik, dimana pendidik menggunakan metode ceramah, (2) kurangnya minat dan motivasi beberapa peserta didik yang cenderung tidak peduli dan tidak mencatat serta tidak dapat menjawab soal yang diberikan oleh pendidik secara daring dan luring, (3) sarana dan prasarana berbasis IT kurang memadai, dalam hal ini yang dimaksudkan adalah HP, Gawai, Laptop, Komputer dan Kuotanya dalam proses pembelajaran, (4) kurangnya percaya diri peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan, terlihat dari hampir tidak ada peserta didik yang berani untuk menjawab soal yang diberikan secara luring dan daring, padahal beberapa peserta didik telah dapat menjawab soal tersebut, (5) posisi mengajar pendidik yang masih monoton, hal ini terlihat dari pendidik yang selalu mendominasi saat pembelajaran luring dan daring sehingga peserta didik yang memang tidak menyukai pembelajaran sosiologi kurang termotivasi, (6) suasana pembelajaran kurang menyenangkan dan bermakna, hal ini terlihat dari belum adanya *reward* atau penghargaan terhadap partisipasi peserta didik.

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

Adapun strategi yang dianggap dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mempraktekkan *Quantum learning* dalam pembelajaran (*Quantum Teaching*). *Quantum Learning* adalah kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. Manfaat praktis dari *Quantum Teaching* adalah:

- 1) Peserta didik: Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dan informasi tetapi juga keterampilan untuk menyerap pembelajaran dengan cara yang tidak monoton.
- 2) Pendidik: Memperoleh pengetahuan dan pengalaman langsung dalam pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas secara luring dan daring.

B. Pelaksanaan

Materi metodologi penelitian pada kelas X SMA merupakan pembelajaran KD. 3.4 Memahami berbagai metode penelitian sosial yang sederhana untuk mengenali gejala sosial di masyarakat dan KD. 4.4 Melakukan penelitian sosial yang sederhana untuk mengenali ragam gejala sosial dan hubungan sosial di masyarakat. Pembelajaran ini menuntut kemampuan peserta didik dalam membaca dan mengenali situasi lingkungan, karena dalam penelitian harus menulis laporan hasil penelitian sosial, ini akan terbantu dengan kemampuan membaca dan mengenali situasi lingkungan masyarakat. Selain itu pemilihan sumber dan teori penelitian sosial dapat bersumber dari pengalaman pribadi anggota kelompok dalam bermasyarakat.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar tersebut pendidik menerapkan Pemanfaatan Strategi Pembelajaran *Quantum Learning*. Faktor-faktor yang diamati:

1. Faktor peserta didik secara individu dan kelompok;
Melihat aktivitas belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 9 Bekasi yang meliputi aktivitas dalam menyampaikan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menyampaikan saran dan pendapat, baik kepada pendidik maupun kepada sesama peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yang sifatnya positif dan berhubungan dengan materi mata pelajaran sosiologi. Pada kali ini aplikasi yang dipilih dalam pembelajaran merancang penelitian dengan memerhatikan pemilihan metode penelitian adalah *Google Meet*.
2. Faktor penerapan pemanfaatan strategi pembelajaran *Quantum Teaching*.
Melihat apakah Pemanfaatan strategi pembelajaran *Quantum Teaching* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang diterapkan sudah sesuai dengan skenario/RPP yang dibuat oleh pendidik, dan apakah sudah dapat mengaktifkan peserta didik dalam belajar khususnya mata pelajaran sosiologi. Sehingga pembelajaran menyenangkan dan bermakna. Dalam merancang penelitian sosial di masyarakat menggunakan aplikasi *Google Classroom*, *Google meet*, dan kombinasi aplikasi lainnya. Moda dalam pembahasan rancangan penelitian sosial dan mempresentasikan rancangan penelitian sosial secara daring menggunakan *Google Meet* dan media sosial lainnya. Langkah-langkah kegiatannya sebagai berikut:
 - a. Keterlibatan peserta didik dalam pembahasan dan penjabaran/penjelasan singkat oleh pendidik melalui *Google Meet*.
Pada tahap ini peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik tentang hal-hal yang berkenaan dengan metode penelitian sosial yang sederhana untuk mengenali gejala sosial di masyarakat. Tentang bagaimana melakukan penelitian sosial sederhana untuk mengenali ragam gejala sosial dan hubungan sosial di masyarakat, peserta didik mengembangkan pemahaman dan kemampuan pada konsep.

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

- b. Peserta didik bertanya jawab dengan pendidik menggunakan berbagai alat bantu dan cara untuk membangkitkan semangat, untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi peserta didik.
Tahap selanjutnya peserta didik akan bertanya jawab terhadap penjelasan yang disampaikan oleh pendidik. Tidak hanya pendidik, peserta didik yang sudah memahami dapat menjelaskan kepada peserta didik lain. Semua saling berinteraksi dalam situasi berdiskusi aktif secara luring dan daring.
- c. Berdiskusi kelompok kecil dan pendidik mengatur kelas luring/daring dengan lebih menarik dan menyediakan sumber bacaan. Pendidik menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif, semua peserta didik berkumpul dalam kelompoknya. Dengan memberikan kebebasan kepada kelompok kecil untuk menyusun rancangan penelitian sosial sederhana, pendidik telah mengajak peserta didik melakukan pembelajaran yang menyenangkan. Mereka bebas menentukan cara mereka berkomunikasi dengan sesama anggota kelompok. Misalnya menggunakan grup *Whats App*, *Telegram*, *Line*, *Facebook*, *Video conference* atau dengan media lain. Dalam hal ini mereka bebas mengeluarkan ide, pendidik tidak mengikuti proses diskusi dalam kelompok-kelompok kecil. Mereka hanya berdiskusi bersama teman sekelompoknya. Sehingga peserta didik secara mandiri menemukan dan menentukan metode penelitian sosial.
- d. Secara interaktif, mengunggah rancangan penelitian sosial di *Classroom*
Hasil diskusi dan kerja kelompok, mereka unggah di *Classroom* yang telah disediakan oleh pendidik. Cara ini praktis karena mereka mengunggah pada *Classroom* sesuai dengan materinya. Hal ini akan memudahkan dalam memberikan komentar bagi pendidik, dan selanjutnya di *share* di grup *Whats App* untuk memudahkan peserta didik lain memberikan komentar. Berkomentar terhadap hasil kerja kelompok lain di grup *Whats App* ini semua kelompok dapat membaca postingan kelompok lain. Mereka bisa dengan bebas mengeluarkan pendapat kelompok berdasarkan pemahaman mereka. Cara ini dianggap efektif karena dapat dilakukan semua anggotakelompok dan dapat dilakukan kapan saja.
- e. Merevisi dan mengunggah kembali rancangan penelitian sosial sederhana di *Classroom*.
Setelah menerima masukan dari kelompok lain, kelompok merevisi dengan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah untuk mengungkapkan gagasannya. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan rancangan penelitian sosial yang dibuat. Kegiatan terakhir yang dilakukan adalah mengunggah rancangan penelitian sosial sederhana berdasarkan ragam gejala sosial dan hubungan sosial di masyarakat. Kegiatan ini dimaksudkan agar tersusun rancangan yang siap dilaksanakan penelitian sosial sederhana di masyarakat pada semester berikutnya.

C. Penilaian

Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh menggunakan berbagai metode dan sarana yang telah dilakukan menunjukkan tingkat partisipasi yang baik dari peserta didik. Berdasarkan rekap absensi di *Google Form*, hampir 95% peserta didik mengikuti pembelajaran sosiologi secara virtual baik di *Whats App Group* (WAG) maupun *Google Meet*.

1. Penilaian Pengetahuan;

Berdasarkan kegiatan evaluasi melalui *Google Classroom* untuk materi penelitian sosial sederhana menunjukkan nilai rata-rata peserta didik yang cukup baik. Diketahui peserta didik mendapatkan nilai minimal 75 untuk maksimal 100 pada materi penelitian sosial sederhana. Berikut pula hasil evaluasi di aplikasi *Quizizz*, tingkat akurasi peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar adalah 50%. Hal ini dirasa cukup baik mengingat peserta didik tidak semuanya telah mengalami evaluasi menggunakan aplikasi semacam ini sehingga masih dalam tahap adaptasi. Namun masih terdapat kendala yang dihadapi oleh peserta didik dalam pelaksanaan PJJ, seperti:

- a. Keterbatasan kuota internet

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

- b. Jaringan internet / Wifi yang kurang mendukung.
 - c. Kualitas HP peserta didik kurang memadai
 - d. Kepemilikan gawai bersama satu keluarga sehingga harus bergantian
 - e. Minimnya literasi teknologi informasi untuk beberapa peserta didik
2. Penilaian keterampilan dilakukan terhadap hasil kerja rancangan penelitian yang mereka unggah di *Classroom*, setelah direvisi.
 3. Penilaian sikap dilakukan terhadap sikap peserta didik ketika mengikuti daring sebagai proses pembelajaran, dengan rubrik penilaian sikap, yang dilakukan oleh pendidik dan ketua/sekertaris kelas atau peserta didik lain yang ditunjuk.

D. Kesimpulan, Saran dan Tindak Lanjut

Kesimpulan

1. Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dipengaruhi oleh penampilan pendidik, pemilihan strategi pembelajaran dan penggunaan media secara tepat.
2. Keberhasilan meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui strategi pembelajaran *quantum teaching* diharapkan dapat memberikan suatu alternative untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dengan memahami materi pembelajaran, setelah dilakukan model pembelajaran *quantum teaching* hasil belajar peserta didik menjadi meningkat.
3. Dengan memberikan kebebasan kepada kelompok kecil untuk menyusun rancangan penelitian, pendidik telah mengajak peserta didik melakukan pembelajaran yang menyenangkan.
4. Hasil kerja kelompok yang diunggah di *Classroom* dan WAG membuat semua peserta didik dapat menilai semua hasil kerja kelompok masing-masing. Hal ini akan bermakna pada tahapan revisi rancangan penelitian sosial pada mata pelajaran sosiologi.

Saran

Berdasarkan hasil kajian, penulis menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Dalam proses belajar mengajar seorang pendidik dapat melihat situasi kondisi peserta didik untuk menentukan pilihan dan penggunaan strategi pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.
2. Bagi pendidik hendaknya lebih aktif lagi membimbing peserta didik dalam proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran dapat menyenangkan dan bermakna agar dapat meningkatkan hasil belajar.
3. Sebaiknya rancangan penelitian sosial sederhana yang ditulis oleh peserta didik mengambil tema tentang ragam gejala sosial di masyarakat sekitar yang dirasakan atau dialami oleh peserta didik. Selain lebih mudah dalam proses penulisan cara ini mampu menjadikan pembelajaran menyenangkan dan lebih bermakna karena kontekstual.

Tindak Lanjut

1. Pemanfaatan berbagai aplikasi sebagai sarana sangat efektif dalam strategi *quantum teaching*, untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar dan mengantisipasi rasa kebosanan. Hal ini perlu dibagikan dan didiskusikan dengan sesama pendidik untuk dapat saling melengkapi kegiatan pembelajaran masing-masing pendidik.
2. Terkait kendala kuota internet dan jaringan yang kurang memadai pada beberapa peserta didik, pendidik perlu memvariasikan kegiatan PJJ yang tidak terlalu menghabiskan kuota internet peserta didik, seperti membatasi pertemuan virtual dan banyak menyiapkan video pembelajaran yang berukuran kecil. Pendidik mengkombinasikan pembelajaran secara luring dan daring (*Blended Learning*).

Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna pada Kondisi Khusus

3. Pendidik menyiapkan waktu untuk membimbing dan menjawab pertanyaan peserta didik di luar jam pelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi.
4. Pendidik selalu memperbarui informasi dan ilmu yang dimiliki terkait penguasaan teknologi serta banyak mencari referensi praktik baik dari pendidik-pendidik lainnya.
5. Rancangan penelitian sosial sederhana yang sudah direvisi bisa dilanjutkan ke kegiatan penelitian sosial sederhana. Dilanjutkan penulisan laporan penelitian yang menjadi tulisan secara mandiri mengingat waktu yang disediakan pada kondisi khusus lebih sedikit dari waktu yang ada pada kurikulum dalam kondisi normal.