



Unika
SOEGIJAPRANATA
Talenta pro patria et humanitate

21 REFLEKSI

PEMBELAJARAN DARING
DI MASA DARURAT



Editor:
Prof. Dr. F. Ridwan Sanjaya, MS.IEC

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

21 Refleksi

Pembelajaran Daring

di Masa Darurat

Editor:

Prof. Dr. F. Ridwan Sanjaya, MS.IEC

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

21 Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat

Editor: Prof. Dr. F. Ridwan Sanjaya, MS.IEC

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronik maupun mekanis, termasuk memfotocopy, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis dan Penerbit.

©Universitas Katolik Soegijapranata 2020

ISBN elektronik : 978-623-7635-13-0 (PDF)

Desain Sampul : **Theresia Putri Manggar**

Perwajahan Isi : **Ignatius Eko**

PENERBIT:

Universitas Katolik Soegijapranata

Anggota APPTI No. 003.072.1.1.2019

Jl. Pawiyatan Luhur IV/1 Bendan Duwur Semarang 50234

Telpon (024)8441555 ext. 1409

Website : www.unika.ac.id

Email Penerbit : ebook@unika.ac.id

Kata Pengantar

Tidak ada gading yang tak retak. Perumpamaan ini bukan hanya sebagai permintaan maaf jika penyusunan buku ini tidaklah sempurna, tetapi juga berlaku bagi usaha-usaha yang dilakukan oleh kampus, dosen, maupun tenaga kependidikan dalam berjaga-jaga, menjalankan tanggung jawabnya, maupun mengondisikan kuliah tatap muka menjadi kuliah daring dalam waktu yang sangat singkat dan dilakukan secara massal ketika wabah *Covid-19* akhirnya masuk ke Indonesia. Dosen maupun tenaga kependidikan yang juga ditugaskan menjadi dosen mungkin merasa dikejutkan dengan perubahan yang mendadak dan radikal ini. Tetapi untuk memberikan pelayanan yang terbaik kepada stakeholder dan mewujudkan mimpi-mimpi mahasiswa agar tidak tertunda, dosen-dosen akhirnya jungkir balik atau tunggang langgang (istilah dalam tulisan Pak Benny) untuk berubah menjadi sosok yang berbeda dari sebelumnya.

Namun selalu ada sisi positif dan reflektif yang dapat ditemukan oleh setiap dosen dalam menghadapi kondisi sulit dan wabah yang sedang terjadi. Bukan hanya soal kemampuannya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran daring, tetapi juga refleksi akan nilai-nilai kemanusiaan yang dicoba untuk diinsersikan ke dalam pembelajaran daring, praktek integritas yang mungkin sulit dilakukan dalam kondisi darurat, usaha-usaha untuk tampil prima dalam kondisi darurat, maupun strategi-strategi yang disusun berdasarkan keilmuan masing-masing dosen dalam menjalankan

pembelajaran daring. Ke-21 refleksi ini disusun oleh 21 dosen setelah 21 hari kampus Unika Soegijapranata mulai menerapkan pembelajaran daring pada 16 Maret 2020 untuk mengantisipasi penyebaran *Covid-19*.

Semua refleksi ini sekaligus menggambarkan seberapa besar kecintaan dosen dalam menjalankan tugasnya sebagai pengajar, sebagai orangtua bagi mahasiswanya di kampus, maupun tanggung jawabnya sebagai pendidik profesional kepada stakeholder. Melalui ke-21 tulisan ini, semoga dapat menjadi bahan literasi maupun refleksi dalam menjalankan peran kita masing-masing ketika kondisi darurat menghadang. Buku ini juga diharapkan dapat menjadi bahan bacaan bagi semua pihak untuk melihat kembali pergulatan batin dosen-dosen semasa Kondisi Luar Biasa (KLB) *Covid-19* menerjang Indonesia. Semoga dapat bermanfaat bagi kita semua.

Semarang, 8 April 2020

Prof. Dr. F. Ridwan Sanjaya, MS.IEC

Rektor Universitas Katolik (Unika) Soegijapranata

Daftar Isi

<i>Kata Pengantar</i>	<i>iii</i>
<i>Daftar Isi.....</i>	<i>v</i>
1. <i>Bahtera Dunia Pendidikan di Masa Pandemi</i>	<i>1</i>
<i>Ridwan Sanjaya</i>	
2. <i>BDR - Beratkah untuk orang IT?.....</i>	<i>11</i>
<i>R. Setiawan Aji Nugroho</i>	
3. <i>Akuntansi dalam Kuliah Daring dan Seni Belajar Mengajar</i>	<i>21</i>
<i>B. Linggar Yekti Nugraheni</i>	
4. <i>Belajar Di Rumah, Mengajak Mahasiswa Berbenah</i>	<i>35</i>
<i>Christin Wibhowo</i>	
5. <i>“Can I answer the question, Ma’am?”: Dinamika Partisipasi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Daring.....</i>	<i>49</i>
<i>Cecilia Titiek Murniati</i>	
6. <i>Eksplorasi Prinsip Andragogi untuk Metode Pembelajaran Daring.....</i>	<i>69</i>
<i>Kristiana Haryanti</i>	
7. <i>Pembelajaran Daring dan Merdeka Belajar.....</i>	<i>99</i>
<i>Eny Trimeiningrum</i>	

8. *Pembelajaran Daring dan Nilai-Nilai Mgr. Soegijapranata* 105
B. Lenny Setyowati
9. *Never Too Old to Learn: Dosen Gen-X Menjawab Tantangan Mengajar Daring* 113
Angelika Riyandari
10. *Menjawab Tantangan Teknologi Daring Menuju Kelulusan Tepat Waktu.....* 135
Victoria Kristina Ananingsih
11. *Library 5.0: Pemanfaatan Moodle Untuk Layanan Rujukan Informasi Ilmiah dan Pendampingan Literasi Informasi Online ..* 145
Rikarda Ratih Saptaastuti
12. *Work from Heart: Menjaga Integritas dan Humanisme dalam Kuliah Daring* 155
Elizabeth Lucky Maretha Sitinjak
13. *Minus Malum Kebijakan Pembelajaran Daring di Tengah Kondisi Darurat.....* 169
Antonius Suratno
14. *Dunia Tunggang Langgang: Belajar untuk Mengajar.....* 183
Benny D Setianto
15. *Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Daring* 201
Ign. Dadut Setiadi

16. <i>Kuliah Daring, Kecerdasan Jamak, dan Belajar Mandiri</i>	211
<i>Meiliana</i>	
17. <i>Strategi Kuliah Daring Berbasis Video Conference</i>	225
<i>Albertus Dwiyoga Widianoro</i>	
18. <i>Pandemi dan Revolusi Proses Desain Arsitektur</i>	233
<i>Christian Moniaga</i>	
19. <i>Menghitung Hari dari Dalam Rumah</i>	247
<i>Antonius Maria Laot Kian</i>	
20. <i>Lain Ladang Lain Belalang, Lain Generasi Lain Adaptasi</i>	261
<i>Tjahjono Rahardjo</i>	
21. <i>Dinamika Pendidikan Dalam Kemandirian Belajar</i>	269
<i>Theresia Dwi Hastuti</i>	

21 REFLEKSI

PEMBELAJARAN DARING
DI MASA DARURAT



1. Bahtera Dunia Pendidikan di Masa Pandemi

Ridwan Sanjaya¹

“Clayton Christensen (1997) telah mengingatkan kita jauh-jauh hari akan datangnya masa perubahan yang radikal tersebut. Mereka yang tidak siap akan kelabakan, panik, gagap, berbuat ceroboh, dan merasa cukup dengan memberikan rasa nyaman dan penghiburan”

Tentunya kita tidak pernah ada yang menginginkan kondisi menjadi seperti sekarang ini, dimana aktivitas menjadi terbatas, rencana yang telah dipersiapkan tidak lagi bisa dijalankan, bahkan pilihan terbaik tidak lagi tersedia. Ibarat berlayar dengan kapal, pilihan yang terbaik hanyalah semua yang berhasil terangkut ke dalam kapal sebelum badai datang. Kita tidak bisa berandai-andai memiliki pilihan yang tersedia di daratan, meskipun dipandang cukup ideal menemani perjalanan sampai badai berlalu.

Seperti analogi di atas, beberapa kampus mungkin termasuk yang beruntung memiliki kondisi dimana teknologi pembelajaran daring

¹ Prof. Dr. F. Ridwan Sanjaya, MS.IEC adalah Rektor dan Guru Besar Sistem Informasi Unika Soegijapranata

telah siap digunakan, meskipun belum pernah digunakan secara massal dan *massive* seperti saat ini. Namun mengatasi kondisi yang timbul akibat penambahan pengguna bisa dilakukan dengan lebih mudah karena waktu yang tersedia tidak lagi dipakai untuk mempersiapkan infrastruktur, sosialisasi maupun pelatihan, atau aturan teknis pelaksanaannya. Waktu yang ada bisa dipakai untuk memaksimalkan fasilitas, melengkapi aturan main, dan memastikan penjaminan mutu.

Pertanggungjawaban kepada stakeholder termasuk yang harus dipastikan dalam penjaminan mutu, yaitu dengan cara memberikan hak-hak mahasiswa dalam menerima ilmu dan pengetahuan melalui media yang bisa digunakan pada masa darurat. Ketidaksiapan mempersiapkan kuliah secara daring jangan kemudian memunculkan kompensasi finansial atau penetapan nilai minimal sebelum masa evaluasi. Pada satu atau dua minggu awal, mungkin banyak dosen yang repot belajar dan jungkir balik untuk mewujudkan itu semua, namun pada umumnya mereka merasakan lancar setelah menginjak minggu ketiga. Kepercayaan diri dosen dan mahasiswa meningkat apabila mereka melihat kondisi baru berjalan dengan normal, meskipun normalitas yang berbeda dengan sebelumnya.

Tentunya hal ini bisa dimungkinkan ketika minimal teknologi pembelajaran daring telah tersedia sebelumnya. Jika “kapal” belum sempat mengangkutnya sebelum badai datang, maka kondisi dan

perlakuannya bisa saja akan berbeda. Namun konsep *Disruptive Innovation* yang disampaikan oleh Clayton Christensen (1997) telah mengingatkan kita jauh-jauh hari akan datangnya masa perubahan yang radikal tersebut. Mereka yang tidak siap akan kelabakan, panik, gagap, berbuat ceroboh, dan merasa cukup dengan memberikan rasa nyaman dan penghiburan. Jika tidak disadari sebagai hal yang keliru, maka tindakan tersebut akan membawanya tergulung oleh ombak perubahan. Saat ini, laju perubahan lebih dari sekedar konstan; perubahan adalah status *quo* yang baru (Kranz, 2016). Bahkan menurut Kotler & Caslione (2009), berbagai perubahan ini nantinya akan berubah menjadi kebiasaan baru.

Namun bagi yang mungkin terlambat dalam menyikapi, selalu tersedia kesempatan untuk memperbaiki. Sambil berlayar, awak kapal bisa mendapatkan ikan, burung, dan berbagai hal dalam perjalanannya untuk menjadi bekal tambahan ketika bertahan dalam perjalanan. Berbagai teknologi informasi yang sudah disediakan oleh pihak ketiga dan seringkali tidak berbayar, bisa digunakan sementara waktu sambil mempersiapkan antisipasi yang lebih jangka panjang. Seperti halnya himbuan pemerintah dan tokoh masyarakat akan pentingnya bersatu melawan Corona, kita juga harus bersatu memberikan yang terbaik untuk dunia pendidikan. Bukan saatnya menebar kebencian pada teknologi, menyebarkan berita lama yang dikemas seakan-akan baru, atau

berbuat acuh tak acuh, minimalis, dan ala kadarnya dengan merasa esensi pendidikan telah tercapai.



Hal ini bisa dipelajari dari kisah salah satu perusahaan taksi di Indonesia yang berusaha keras menghadapi era disrupsi (silahkan snap QR Code di samping untuk melihat videonya). Mereka menyadari perubahan tidaklah mudah dilakukan karena perusahaannya bisa diibaratkan sebagai kapal besar yang baru bisa berbelok beberapa kilometer setelah kemudi diputar oleh nahkodanya (Sanjaya, 2019). Meskipun berat dan lamban, usaha untuk mengejar ketertinggalan terus dilakukan, berani untuk melakukan perubahan, dan mau mencari berbagai inovasi yang bisa menjadi pembeda dibandingkan lainnya. Alhasil, taksi tersebut terbukti bisa bertahan dalam era disrupsi dan dinilai sebagai perusahaan taksi yang terdepan dalam hal inovasi layanan transportasi bertenaga listrik. Kuncinya adalah bergerak dan tidak malas untuk beradaptasi.

Kapal Sudah Disiapkan

Masih segar dalam ingatan, pada saat serah terima jabatan Rektor Unika Soegijapranata pada tahun 2017 Prof Budi Widianarko menyampaikan ibarat bahwa kapal telah disiapkan tidak jauh dari pantai (Luhur, 2017). Diharapkan kapal tersebut bisa berlayar

mencapai tujuan di tengah gempuran teknologi. Meskipun pada saat itu tengah dicari bentuk yang tepat untuk sebuah universitas, namun telah dipersiapkan beberapa kemungkinan yang dibutuhkan. Jangan sampai kampus seperti dinosaurus yang punah gara-gara teknologi, melainkan harus tetap terus bertahan seperti manusia.

Hal tersebut mengandung makna bahwa “kapal” yang juga dipakai saat ini untuk berlayar di tengah badai (wabah Corona), memang sudah disiapkan jauh-jauh hari, bukan sebuah respon yang mendadak dan terburu-buru. Tersedia waktu yang cukup panjang untuk belajar, beradaptasi, dan membiasakan diri dengan beberapa produk teknologi informasi yang dikembangkan untuk pendidikan. Waktu yang cukup tersebut pada akhirnya dibatasi ketika wabah Covid-19 masuk ke tanah air. Kita mau tidak mau, bisa tidak bisa, semuanya harus berpindah ke mode daring agar tanggungjawab kepada stakeholder dapat diberikan.

Platform e-learning sudah dipersiapkan untuk bisa dipakai kapanpun dibutuhkan, pelaporan kinerja akademik juga sudah disiapkan secara digital agar tidak harus ada berkas fisik yang perlu diserahkan, surat-surat dan dokumen yang dibutuhkan mahasiswa juga sudah bisa diperoleh dalam hitungan detik, begitu pula pendaftaran mahasiswa baru yang sudah bisa dilakukan melalui *gadget*.



Inovasi teknologi informasi terus ditambahkan dari waktu ke waktu. Beberapa hal dikembangkan untuk melengkapi dan menyempurnakan fasilitas yang ada. Tercatat ada 14 inovasi terkait akademik² dan 14 inovasi terkait administrasi kerja³ yang telah dikembangkan sampai dengan tahun 2018 (silahkan snap QR Code di samping untuk melihat videonya). Seperti contohnya presensi online yang secara otomatis terhubung ke rekap kehadiran mahasiswa dan laporan kinerja dosen, akhirnya benar-benar dibutuhkan pada kondisi darurat ini. Presensi mahasiswa saat kuliah daring dapat dilakukan melalui *gadget*-nya masing-masing dan langsung dilaporkan melalui Sistem Informasi Terpadu Akademik (Sintak) mahasiswa, dosen, dan orangtua pada saat yang sama (*real time*)⁴. Tenaga kependidikan tidak harus merekap secara manual lagi, semuanya diperbarui secara otomatis.

Bagi kampus yang sebelumnya cukup nyaman dengan model

² Artikel “14 Digitalisasi yang Bikin Kampus Unika Makin Asyik” bisa diakses melalui <https://www.unika.ac.id/digitalisasi/>

³ Artikel “14 Digitalisasi Kerja di Unika Menghadapi Era Disruptif” dapat diakses melalui <http://www.unika.ac.id/cloud/>

⁴ Liputan mengenai presensi online menggunakan QR Code dapat dibaca melalui <http://news.unika.ac.id/2018/04/mahasiswa-tak-bisa-lagi-titip-presensi/>

pembelajaran tatap muka dan tidak memiliki perencanaan dalam pembelajaran daring, KLB Covid-19 telah membuat mereka kocar-kacir tidak berdaya ketika dipaksa tidak mungkin bertatap muka secara langsung. Bagi mereka yang telah mempersiapkan, bisa langsung siap mengalihkan menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring). Namun ada juga kampus yang kemudian baru bergegas mempersiapkan infrastruktur, ada pula yang mencari-cari cara tercepat dan paling praktis untuk menyampaikan perkuliahan ke anak-anak didiknya, namun ada pula yang hanya sekedar memberi tugas seperti tidak pernah ada akhirnya.

Infrastruktur, budaya, dan pengetahuan yang telah dipersiapkan sebelumnya ibarat kapal yang siap meninggalkan pantai untuk menuju ke tujuan berikutnya. Ibarat bahtera yang dibangun untuk membawa dan menyelamatkan banyak orang dan makhluk hidup lainnya pada saat bencana datang.

Peningkatan dan Adaptasi

Setelah pelaksanaan Belajar dari Rumah (BDR) juga diterapkan oleh Unika Soegijapranata, berbagai peningkatan dan adaptasi terus dilakukan. Kesiapan teknologi pembelajaran hanyalah sebuah awal dan bukan merupakan kondisi yang statis. Berbagai peningkatan dan adaptasi terus terjadi dalam 3 (tiga) minggu di awal. Sebagai contoh, semula fasilitas kuliah video conference (vicon) BigBlueButton harus menggunakan web browser yang didukung oleh *plug-in* Adobe Flash sehingga tidak bisa dijalankan



Watch video

melalui web browser di dalam *smartphone*, kemudian segera diganti dengan program BigBlueButton berbasis HTML5 yang lebih ramah untuk telepon seluler (silahkan snap QR Code di samping untuk melihat videonya).

Dengan begitu, mahasiswa yang tidak mempunyai laptop atau komputer dapat mengikuti perkuliahan dari layar ponselnya. Pembelajaran baru dan instalasi ulang tidak terhindarkan.

Beberapa tips dan tutorial tambahan juga kemudian dibuat untuk memudahkan dosen dalam mengatur perkuliahan yang lebih hemat. Apabila mahasiswa lebih memahami penjelasan melalui slide dan suara, maka vicon dapat diatur tanpa melibatkan kamera. Selain itu, Power Point juga dapat ditambahkan dengan suara di dalamnya. Sehingga ketika dibagikan dan diminta untuk dibaca terlebih dahulu, mahasiswa tidak perlu menggunakan kuota yang besar. Diskusi selanjutnya bisa dilakukan melalui fitur forum, chat, maupun vicon tanpa kamera. Hanya pada saat dibutuhkan saja, maka kamera ataupun layar komputer baik sisi dosen maupun mahasiswa dapat diminta untuk diperlihatkan. Pada saat berbagi slide, penyaji dapat memberikan catatan-catatan di layar sehingga presentasi dapat berjalan lebih interaktif.

Fitur vicon yang digunakan saat pembelajaran daring ternyata

menarik hati dan perhatian banyak pihak untuk keperluan bimbingan dan ujian tugas akhir. Sistem informasi pencatatan aktivitas tugas akhir yang telah ada, yaitu DELTA atau Dokumentasi Elektronik Tugas Akhir, akhirnya secara khusus diintegrasikan dengan vicon agar dapat digunakan pada saat dibutuhkan untuk bertatap muka secara virtual. Ketika mahasiswa dinyatakan layak untuk ujian, maka tautan menuju halaman vicon akan ditampilkan untuk kepentingan ujian. Perubahan demi perubahan bisa terjadi karena platform dikembangkan sendiri sehingga dapat disesuaikan sewaktu-waktu.

Pengembangan ini juga dilihat sebagai salah satu opsi untuk konseling psikologi. Jika awalnya banyak layanan Psikologi tidak dapat menjalankan aktivitasnya akibat wabah Covid-19, kini bisa dimungkinkan karena teknologi informasi yang tersedia bisa diintegrasikan dengan sistem yang telah dimiliki sebelumnya. Pusat Psikologi Terapan (PPT) Soegijapranata melakukan terobosan dengan membuka layanan baru berbasis daring, terutama untuk layanan konseling rumah tangga dan anak berkebutuhan khusus. Jika selama ini klien hanya bisa melakukan konseling melalui pertemuan secara fisik, kini sudah bisa konseling dengan memanfaatkan platform daring yang dikembangkan universitas⁵.

⁵ Liputan mengenai layanan Konseling Daring oleh Pusat Psikologi Terapan dapat dibaca melalui <http://news.unika.ac.id/2020/04/pusat-psikologi-terapan-unika-buka-layanan-konsultasi-daring/>

Dalam waktu dekat, Centre for Language Training (CLT) Unika Soegijapranata juga akan melakukan metamorfosa seperti halnya PPT. Meskipun saat ini telah menyediakan layanan pelatihan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) secara daring, layanan lain akan juga diubah menjadi mode pembelajaran daring, termasuk di dalamnya pertemuan dan evaluasi yang membutuhkan tatap muka secara virtual. Melalui kondisi yang sulit ini, pertanggungjawaban kita kepada stakeholder tetap bisa dilakukan dengan sungguh-sungguh. Perubahan radikal ke arah yang lebih baik hanya bisa dilakukan jika kita mau melakukannya. Masa depan pendidikan ada di tangan kita semua yang siap berubah!

Sumber Bacaan

- Christensen, C. M. (1997). *The Innovator's Dilemma: When New Technologies Cause Great Firms to Fail*. Business. Boston, Massachusetts, USA: Harvard Business School Press.
<https://doi.org/10.1515/9783110215519.82>
- Kotler, P., & Caslione, J. A. (2009). *Chaotics: The Business of Managing and Marketing in the Age of Turbulence*. New York, NY: Amacom.
- Kranz, M. (2016). *Building the Internet of Things: Implement New Business Models, Disrupt Competitors, Transform Your Industry*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons.
- Luhur, P. A. (2017, September 2). Transformasi Unika Soegijapranata. *Suara Merdeka*. Retrieved from <http://news.unika.ac.id/2017/09/transformasi-unika-soegijapranata/>
- Sanjaya, R. (2019, May 18). Menemukan Keseimbangan di Era Disruptif. *Tribun Jateng*, p. 2. Retrieved from <http://jateng.tribunnews.com/2019/05/18/opini-ridwan-sanjaya-menemukan-keseimbangan-di-era-disruptif>

2. BDR – Beratkah untuk orang IT?

R. Setiawan Aji Nugroho⁶

“Tidak boleh ada kata tidak siap dalam menghadapi situasi darurat seperti ini. Kreativitas dan komunikasi menjadi dua hal penting dalam memastikan berbagai tujuan pembelajaran dapat tercapai”

Masih segar dalam ingatan, bagaimana kami, para dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Komputer, sangat bergairah untuk memasuki tahun baru, tahun 2020. Ruang baru yang ditata lebih apik dan lega mampu menginisiasi diskusi ringan sampai berat terkait banyak hal. Ide-ide kolaborasi pengajaran, riset, maupun pengabdian kepada masyarakat mulai muncul. Ruang layanan akademik yang juga ditata sedemikian rupa, diharapkan mampu memberikan pelayanan yang berkualitas kepada mahasiswa. Mahasiswa pun cukup antusias dengan berbagai perubahan ini.

Pertengahan tahun 2019 yang lalu, Program Studi Teknik Informatika (TI) memantapkan diri untuk bergerak maju dengan

⁶ Robertus Setiawan Aji Nugroho, ST., MCompIT, Ph.D. adalah dosen dan Dekan Fakultas Ilmu Komputer

memperbaharui kurikulum dan meluncurkan 4 konsentrasi baru: *AI & Big Data Analytics, Bio Informatics, Cyber Security, dan Digital Innovation*. Progdi TI juga menawarkan model baru pembelajaran dengan 3+1 (3 tahun kuliah + 1 tahun internship, student exchange ke luar negeri, ataupun research). Program Studi Sistem Informasi (SI), beserta program-program lain seperti *E-Commerce, Game Technology*, maupun AKSI bersiap diri untuk menghadapi proses reakreditasi dengan semangat tinggi. Kerja sama dengan institusi luar negeri juga ditingkatkan, mulai dari bidang penelitian sampai dengan kemungkinan double degree dengan universitas lain di luar negeri. Pendek kata, tahun 2020 kami persiapkan dengan matang, dengan gerak yang cepat, sejalan dengan konsep kampus merdeka dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang baru.

Memasuki bulan pertama di tahun 2020, gairah dan semangat segenap *Civitas Academica* sangat nampak. Para dosen bergotong-royong menata ruang baru, geliat kegiatan kemahasiswaan mulai muncul melalui berbagai rapat, laboratorium kembali hidup dengan interaksi antar dosen dan mahasiswa yang melakukan penelitian bersama. Ruang-ruang kelas, yang sebelumnya hening karena libur Natal dan tahun baru, kembali penuh dengan aktivitas belajar-mengajar di semester pendek, bak musim semi yang kembali mewarnai pepohonan dengan bunganya. Suasana kerja sangat

bersahabat. Dengan semangat baru di tahun baru, semua unsur bahu-membahu saling dukung untuk bergerak maju.

Situasi dunia mulai bergejolak dengan adanya isu penyakit menular yang diakibatkan oleh virus corona. WHO (*World Health Organization*) menyebut penyakit ini sebagai *Coronavirus Disease* (Covid-19). Namun, negara-negara lain di Asia Tenggara sudah mulai meningkatkan kewaspadaan. Beberapa perjalanan dinas ke luar negeri yang sudah terjadwal sebelumnya, dengan terpaksa harus diundur. Hasil monitoring yang dilakukan terus-menerus terhadap isu-isu yang bersifat sindromik melalui media sosial di *Laboratorium Big Data Fakultas Ilmu Komputer* mulai menunjukkan peningkatan volume unggahan yang sangat signifikan. Media sosial sangat ramai dengan berbagai topik tentang wabah ini.

Awal semester genap di minggu pertama bulan Maret 2020, mahasiswa berderap memenuhi kampus dengan semangat tinggi menyemai ilmu yang tersaji dalam struktur kurikulum baru. Kelas-kelas untuk mata kuliah tentang masa depan seperti *Artificial Intelligence* (AI), *Internet of Things* (IoT), *Data Mining*, bahkan *Geopositioning and Information System* (GIS), sesak dipenuhi dengan gelora dan antusiasme mahasiswa dalam memperoleh pengetahuan baru. Suasana akademis semakin hidup dengan berbagai kegiatan seperti *internship fair* dan kuliah umum. Namun,

situasi berubah total. Wabah Covid-19 semakin merebak. Indonesia tidak luput darinya. Universitas, mau tidak mau, suka tidak suka, harus bergerak, turut mengatasi keadaan. Kampus harus dikosongkan sebagai upaya mengurangi persebaran virus tersebut. Kuliah, dari tatap muka secara langsung, dalam waktu singkat harus berubah menjadi jarak jauh secara daring. Tak lama kemudian, sekolah-sekolah juga mulai dikosongkan secara massal. Belajar, bekerja dari rumah menjadi sebuah keniscayaan untuk memutus mata rantai Covid-19.

“Changes is the only constant in life” (Heraclitus)

Heraclitus benar, filsuf Yunani yang terkenal dengan konsep ‘*Panta Rhei*’ ini mengatakan bahwa yang konstan di dunia ini hanyalah perubahan itu sendiri. Perkembangan teknologi secara cepat dan eksponensial telah membawa peradaban ini menuju ke revolusi industri 4.0. Saat ini, kita berada di jaman di mana teknologi dan internet menyokong berbagai lini kehidupan. Istilah disrupti menggema, manusia saling kejar mengejar dengan kecerdasan yang dibuatnya sendiri melalui teknologi. Tiba-tiba saja, ketika wabah Covid-19 menyerang, kita, dosen-mahasiswa, yang sebelumnya masih bisa tawar-menawar dengan pemanfaatan

teknologi, dipaksa untuk menggunakannya. Perubahan drastis ini tentunya tidak mudah diterima bagi sebagian pihak, namun, hanya teknologilah yang saat ini mampu menjadi jembatan untuk tetap berlangsungnya proses transfer dan pengembangan ilmu.

Dalam situasi seperti ini, semua unsur perlu beradaptasi dengan cepat. Memilih platform komunikasi yang paling tepat, melakukan upgrade sistem supaya memiliki kapasitas memadai, dan menentukan berbagai kebijakan harus dilakukan tanpa dapat menunggu lagi. Seharusnya, dosen-mahasiswa di bidang Teknologi Informasi (TI) dan komunikasi tidak lagi gagap dengan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran melalui audio-visual digital telah biasa dilakukan sehari-hari, baik di kelas maupun di rumah. Mencari informasi di Internet dengan cepat melalui mesin pencari sudah seperti ritual yang dilakukan saban hari. Menggunakan platform E-Learning untuk mengunduh materi perkuliahan, presensi daring, mengumpulkan tugas, maupun mengerjakan kuis bukan barang baru bagi mahasiswa maupun dosen TI. Namun, status ‘*tahanan*’ rumah (dalam arti positif) saat ini tetap bukanlah tanpa tantangan.

Pertemuan pertama pembelajaran daring mata kuliah AI, dari 123 mahasiswa yang terdaftar, 111 di antaranya hadir dalam kelas tatap muka virtual yang kita adakan. Sarana yang kita gunakan adalah *BigBlueButton*, sebuah *plugin* dari platform pembelajaran daring

Moodle. Secara umum, kelas virtual tersebut berjalan dengan lancar. Materi dapat tersampaikan dengan baik dan interaksi terjadi secara natural. Tantangan mulai muncul di pertemuan kedua. Pertemuan ini mulai membahas beberapa hal teknis, yang menuntut mahasiswa untuk memahami konsep bagaimana kecerdasan buatan dapat memecahkan masalah dengan langkah algoritmik. Beberapa studi kasus perlu didiskusikan mendalam, mahasiswa perlu memahami langkah pikir yang terstruktur. Penjelasan dan diskusi tentang materi tersebut tentu saja tidak mudah hanya dilakukan secara daring.

Proses belajar mengajar di mata kuliah lain pun tak kalah menantang. Berbagai aktivitas yang telah dirancang sebaik mungkin agar mahasiswa mendapatkan *hands on experience* seperti praktek di laboratorium, tidak dapat dilaksanakan. Dosen ditantang berkreasi sedemikian rupa agar mahasiswa tidak kehilangan kesempatan dan pengalaman tersebut. Mahasiswa juga dituntut belajar lebih keras dan mandiri dengan hilangnya kesempatan bertatap muka secara langsung.

Kuota internet dan infrastruktur yang terbatas juga menjadi hambatan utama dalam proses belajar secara daring ini. Dosen harus menyiapkan dan menyampaikan materi dalam kurun waktu yang pas sehingga efisien dalam penggunaan kuota. Di sisi lain, mekanisme evaluasi sejauh mana materi dapat diterima mahasiswa

tanpa memberikan beban tambahan perlu dilakukan secara rutin dan terukur. Tantangan-tantangan seperti ini barangkali belum pernah masuk dalam rencana kontinjensi. Dosen harus siap dengan komunikasi yang intens dengan mahasiswa. Berbagai kanal percakapan di *Whatsapp Messenger*, forum, telepon, sampai *video call* seperti tak pernah berhenti, dan dosen, tidak boleh tidak, harus melayani. Dengan gerak seperti ini, kami yakin, proses pembelajaran yang berkualitas akan bisa tetap terwujud.

Pekerjaan dosen bukan hanya terbatas pada proses belajar mengajar. Penelitian dan pengabdian masyarakat juga tidak boleh terhenti, menyerah pada situasi. Proses monitoring topik-topik sindromik sebagai salah satu aktivitas penelitian terus dilakukan. Beberapa server yang dirangkai untuk menjalankan algoritma analisis *Big Data* terus berjalan. Studi literatur menjadi aktivitas yang paling memungkinkan untuk dilakukan ketika akses ke dalam sistem terbatas. Dua mahasiswa memutuskan untuk memilih analisis Big Data terkait dengan isu Covid-19 sebagai topik tugas akhir yang akan dikerjakan. Optimisme harus selalu dibangun dalam segala hal.

Tidak boleh ada kata tidak siap dalam menghadapi situasi darurat seperti ini. Kreativitas dan komunikasi menjadi dua hal penting dalam memastikan berbagai tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kerja keras dan kesetiaan pada proses menjadi semangat yang tidak

boleh lekang. Di satu sisi, wabah Covid-19 ini memberi beban cukup berat bagi kita semua. Namun, di sisi lain, banyak sekali pelajaran yang bisa kita dapatkan. Mahasiswa, yang terlahir sebagai *digital native*, jauh lebih siap dibandingkan dengan dosen, yang kebanyakan masuk dalam golongan *digital migrant*. Perjalanan masih panjang. Semoga daya juang selalu beserta kita.

“Banyak orang yang mengatakan, -- ah kuliah daring rempong. Dosennya gak asik karena cuma memberi tugas, tugas, dan tugas tapi enggak ngajar --.

Tapi hal ini menurut saya pribadi tidak berlaku pada mata kuliah AI. Di mata kuliah AI, dosen memberi materi, mengajar dan memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk bertanya “bebas”. Di sisi lain, dosen mendengarkan keluh kesah mahasiswa dan merealisasikan saran mahasiswa yang dianggap baik. Tiap pertemuannya ada sesuatu upgrade yang dosen berikan, sehingga kuliah daring tidak monoton” (Stephen, TI 2018)

“Kelas AI merupakan salah satu matkul yang saya inginkan semenjak saya masuk ke Unika, saya tahu matkul ini dari buku pedoman bahwa matkul ini merupakan matkul pilihan. Setelah baca demi baca tentang AI, saya pun menunggu moment dimana

saya akan mendapatkan kelas ini suatu saat kelak. Selama kelas onlen AI 4x ini saya merasa tertantang untuk belajar AI ini lebih mendalam. Melalui metode literasi maupun youtube membuat saya tertantang untuk mencoba sendiri codingan dan mencoba-coba beberapa algoritma. Saya selalu bersemangat ketika kelas akan dimulai, bahkan ketika jam 10 pagi kelas dimulai, saya sudah siap pukul 9.55. Di tengah pandemik ini, pembelajaran selama daring harus memberikan waktu untuk memahami apa yang telah disampaikan oleh dosen. Selama 4x ini, penyampaian dalam pembelajaran daring saya rasa masih terlalu cepat. Sehingga sewaktu sedang memahami, sudah tertinggal oleh bagian materi yang dijelaskan selanjutnya. Mungkin untuk beberapa orang, sangat cocok dengan belajar seperti ini. Namun, saya sudah survey ke beberapa orang dan mereka juga belum jelas mengenai apa yang disampaikan secara daring. Sehingga diperlukan pembelajaran ulang melalui literasi maupun youtube dan itupun tidak semua cocok. Saya berharap kelas AI yang merupakan matkul penting di industri 4.0 ini dapat menjadi sarana bagi kita untuk lebih lagi menyalurkan bakat kita dalam belajar AI.”
(Samuel, TI 2018)

“kuliah online ini menurut saya cukup inovatif dimana sedang terjadi wabah seperti ini unika sendiri menurut saya sudah

mempersiapkan kuliah online dengan baik dengan adanya kuliah tatap muka menggunakan Big Blue Button/Cyber Unika soalnya setau saya kampus lain biasanya menggunakan aplikasi seperti WA, Line, Zoom. Lalu absen nya pun juga inovatif sudah online tapi saya tidak tau sih kalo kampus lain online apa tidak, lalu untuk kuota dengan adanya wabah ini kan ada gratis kuota 30gb itu pak sebagian yg saya dengar telkomsel ada yg jaringan nya lambat sehingga mahasiswa harus mengeluarkan uang lebih agar bisa kuliah online apalagi yg rumah nya tidak dilengkapi dengan WiFi.” (Alvian, 2017)

“Menurut saya, pembelajaran jarak jauh ini lumayan menyenangkan, bisa dikatakan lumayan karena untuk waktu kita bisa lebih efisien karena tidak perlu datang ke Kampus yang memakan waktu cukup lumayan juga. Tapi disisi lain, kadang dalam kuliah jarak jauh ini merasa kurang energi dan sangat bosan sekali, karena tidak ada tatap muka dan variasi keadaan di sekitarnya. Yang ada hanyalah laptop, aplikasi, dan secangkir kopi saja setiap harinya. Ditambah jaringan yang tidak mungkin bisa fit setiap hari, membuat suasana kelas menjadi kantuk dan cukup membosankan.” (Aron, TI 2018)

3. Akuntansi dalam Kuliah Daring dan Seni Belajar Mengajar

B. Linggar Yekti Nugraheni⁷

“Sebagai pengajar Akuntansi, kita membagikan sebuah ilmu seni kepada mahasiswa; seni dalam ilmu Akuntansi. Untuk itu, konsep the joy of learning harus terus dihidupi dalam kegiatan belajar mengajar, apapun dan bagaimanapun metode dan sarannya.”

“ **A**ccounting is an art..” Mungkin itulah yang akan kita ingat ketika kita bicara mengenai sejarah ilmu Akuntansi. Ilmu Akuntansi merupakan seni; seni untuk memberikan penilaian professional (*professional judgement*), seni untuk memilih metode Akuntansi yang digunakan, seni untuk mengklasifikasikan transaksi, serta seni untuk meringkas dan mencatat transaksi. Jadi, ilmu Akuntansi bukanlah ilmu hitam putih. Proses pembelajaran akan lebih banyak mendiskusikan kemampuan mahasiswa untuk “berseni” di dalam proses-proses Akuntansi. Ilmu Akuntansi mengajarkan kepada mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan analisis mereka untuk memberikan penilaian professional atas transaksi bisnis.

⁷ B. Linggar Yekti Nugraheni, M.Comm., Ph.D., CA. adalah dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) dan Sekretaris Program Studi Magister Akuntansi

Pembelajaran Akuntansi selama ini di-desain untuk dilakukan secara luring, atau melalui tatap muka secara langsung kepada mahasiswa. Dosen sebagai “entertainer”, menularkan seni Akuntansi kepada mahasiswa melalui diskusi tatap muka. Dengan melalui tatap muka, seni Akuntansi tersebut lebih mudah ditularkan kepada mahasiswa. Interaksi dilakukan secara langsung. Dosen melakukan pembahasan materi, diskusi kasus, sampai implementasi *professional judgement* dalam menganalisis sebuah transaksi bisnis di dalam kelas. Meskipun demikian, Unika Soegijapranata selama ini sudah memberikan kebijakan berupa pilihan untuk menyelenggarakan perkuliahan secara daring sebanyak 3 kali pertemuan. Perkuliahan daring tersebut dilakukan dengan media e-learning yang sudah disediakan oleh pihak universitas.

Covid-19 telah merubah cara pembelajaran yang selama ini sudah dilakukan. Jika sebelumnya, perkuliahan daring adalah merupakan pilihan, maka tidak demikian adanya dengan situasi saat ini. Kami, sivitas akademika “diharuskan” melakukan proses belajar mengajar secara jarak jauh, dengan menggunakan media teknologi. Tidak dipungkiri, mahasiswa merupakan kerumunan yang akan sulit diawasi satu persatu, sehingga pimpinan universitas mengambil kebijakan untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar dari rumah masing-masing. Ya, sivitas akademika

melakukan *physical distancing* dan *working from home*. Dan apakah yang kemudian terjadi? Gejar teknologi, gejar budaya dan juga “gumunan” kalau orang Jawa bilang. Tidak semua orang siap dengan perubahan!!!

Semua pihak yang menjalani proses belajar mengajar secara daring mengalami kepanikan; guru, dosen, murid, mahasiswa. Masalah teknis hanya merupakan satu kendala dari sekian banyak kendala dan problem dalam proses belajar mengajar secara daring. Masalah teknis yang ditemui di lapangan sangat beragam, mulai dari teknis pengoperasian komputer atau *smartphone*, kecukupan kuota, sampai dengan menjalankan aplikasi pembelajaran daring. Selain masalah teknis, banyak kendala yang ditemui antara lain menyesuaikan materi perkuliahan sesuai dengan kondisi yang “luar biasa”.

Disiplin ilmu Bisnis dan Akuntansi merupakan salah satu disiplin ilmu yang turut merasakan dampak belajar daring. Dosen pengampu merancang siabus perkuliahan untuk melaksanakan pembelajaran selama 14 minggu atau 14 kali tatap muka. Penugasan, kuis, metode pengajaran juga dirancang dalam kondisi normal. Ketika dihadapkan pada situasi yang tidak normal, maka banyak hal yang seharusnya menjadi hak dan kewajiban mahasiswa menjadi disesuaikan. Pengajar berusaha keras untuk bisa menyampaikan topik-topik Akuntansi tanpa bertemu

langsung. Jika dalam kuliah luring mahasiswa diberikan penjelasan, kuis dan tugas secara tatap muka langsung, bagaimana dengan kuliah daring? Bagaimana hak dan kewajiban mahasiswa? Bagaimana hak dan kewajiban dosen? Banyak pihak menjadi kalang-kabut memikirkan bagaimana bisa memberikan hak mahasiswa sebagaimana kuliah luring. Di sisi lain, pengajar juga memiliki tuntutan dan harapan terhadap mahasiswa untuk bisa memahami materi kuliah yang disampaikan secara daring, dan mengumpulkan kuis dan tugas tepat waktu. Inilah tantangannya.

Unika Soegijapranata menyediakan sarana e-learning yang bisa dimanfaatkan dosen dan mahasiswa untuk bisa melaksanakan perkuliahan secara daring (www.cyber.unika.ac.id). Fasilitas yang disediakan aplikasi tersebut mampu menjembatani kebutuhan-kebutuhan dosen untuk berkomunikasi dengan mahasiswa, menyampaikan materi secara daring, mengunggah materi, mendesain kuis dan penugasan, mencatat kehadiran (*attendance*), melakukan diskusi tertulis maupun lisan dan masih banyak lagi fitur-fitur yang bisa disediakan oleh aplikasi tersebut.

Dalam kondisi normal, 14 kali tatap muka mahasiswa akan membahas cakupan topik yang sangat beragam di bidang Akuntansi. Capaian pembelajaran harus bisa diwujudkan sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Dalam perkuliahan secara daring, capaian harus terpenuhi dengan

mempertimbangkan situasi karena penyelenggaraan perkuliahan tidak dilakukan secara tatap muka.

MATERI PERTEMUAN

Susunan lengkap materi perkuliahan untuk tiap pertemuan kelas nampak dibawah ini:

TEMU	TOPIK& BAHAN AJAR	
1.	Silabus	
2.	Segmen Operasi	PSAK 5
3.	Debt Investments	<ul style="list-style-type: none"> FA 12 & IA 17; FA 10 & IA 14;
4.	Long-Term Liabilities	<ul style="list-style-type: none"> PSAK: 71
5.	Investments in Equity Securities	<ul style="list-style-type: none"> FA-12 & IA-15 PSAK 71
6.	Share Transactions &Equity	<ul style="list-style-type: none"> FA-11 & IA-15 PSAK 71
7.	Dividen & Laba ditahan	<ul style="list-style-type: none"> FA-11&IA-15
8.	UTS	
9.		
10.	Sekuritas Delutif & Derivatif	<ul style="list-style-type: none"> FA-11&IA-16
11.	EPS: Dasar-dasar	<ul style="list-style-type: none"> PSAK 56 (EPS)
12.	EPS Delutif	
13.	<ul style="list-style-type: none"> Nilai Wajar Provisi & Kontijensi 	<ul style="list-style-type: none"> PSAK 68 PSAK 57
14.	Imbalan Kerja	<ul style="list-style-type: none"> IA – 20
15.	<ul style="list-style-type: none"> Imbalan Pascakerja Penyajian & Pengungkapan 	<ul style="list-style-type: none"> PSAK 24
16.	UAS	

PENILAIAN:

Tugas:

- Kuis 25%
- Tugas Harian 25%

UTS 25%

UAS 25%

Gambar 1. Silabus Mata Kuliah Akuntansi Keuangan Menengah 2

Dalam ilmu Akuntansi, mahasiswa dituntut memahami standar Akuntansi keuangan Indonesia (PSAK), standar audit, teori-teori di bidang Akuntansi serta kemampuan teknis. Kemampuan memahami standar Akuntansi merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki. Standar tersebut berisi tentang bagaimana sebuah transaksi harus diperlakukan dan diukur. Analisis transaksi merupakan keahlian utama yang harus dimiliki oleh seorang mahasiswa Akuntansi. Sebagai contohnya, ketika menjelaskan

mengenai penghitungan nilai kini (*present value*) dari sebuah investasi jangka panjang, mahasiswa harus mampu memahami bagaimana menghitungnya, bagaimana jurnalnya dan bagaimana penyajiannya dalam laporan keuangan. Dalam perkuliahan dengan metode daring, pengajar memiliki tantangan untuk memastikan bahwa mahasiswa paham dengan topik yang dibicarakan dan mampu menguasai keahlian-keahlian tersebut.

Akuntansi memiliki beberapa jalur peminatan yang terdiri dari Akuntansi Keuangan, Pengauditan, Sistem Akuntansi dan Akuntansi Manajemen dan Keperilakuan. Sebagai sebuah seni, semua jalur peminatan tersebut menuntut mahasiswa yang belajar ilmu Akuntansi untuk bisa melakukan *professional judgment*, mampu melakukan analisis dan tidak hanya berhenti pada kemampuan debit dan kredit.

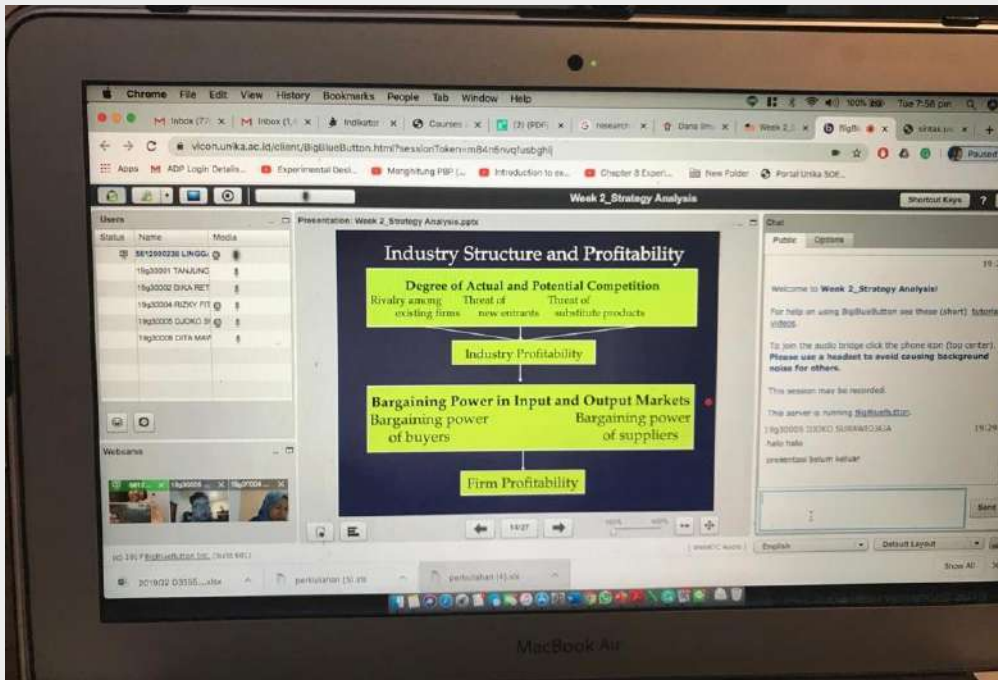
Jalur peminatan Akuntansi keuangan akan mengajarkan mahasiswa mengenai makna angka-angka Akuntansi dan pelaporan keuangan bagi para pemangku kepentingan. Dalam mata kuliah dengan jalur peminatan audit, mahasiswa fokus mempelajari mengenai standar auditing di Indonesia, prosedur audit, pelaksanaan sampai memecahkan kasus di bidang auditing. Pada mata kuliah peminatan sistem Akuntansi, mahasiswa belajar mengenai bagaimana menganalisis dan merancang sebuah sistem Akuntansi atau menganalisis efektivitas sistem Akuntansi Pada

mata kuliah dengan jalur peminatan Akuntansi manajemen dan keperilakuan, mahasiswa fokus untuk mempelajari mengenai bagaimana proses penganggaran dan pengendalian biaya dilakukan dan bagaimana melakukan keputusan-keputusan manajerial (internal perusahaan) dengan didukung oleh angka-angka dan analisis Akuntansi.

Dalam perkuliahan disiplin ilmu Akuntansi dengan metode daring, pengajar harus memberikan *tips and trick* bagaimana membaca dan memahami standar Akuntansi, standar audit dan teori Akuntansi dengan cara tepat dan cepat serta membekali mereka dengan kemampuan teknis (menghitung dan mencatat transaksi) dengan cara yang mudah dimengerti. Pengajar dapat melakukan penjelasan secara daring, memberikan Power Point dengan rekaman suara, atau memberikan rekaman di youtube yang bisa diakses oleh mahasiswa. Pengajar juga harus interaktif dengan mahasiswa sehingga setiap pertanyaan bisa terjawab dengan baik.

E-learning Unika Soegijapranata menyediakan fitur yang dinamakan “Big Blue Button”, yang dapat digunakan untuk melakukan kuliah daring, menggunakan fasilitas *webcam* dan secara daring berdiskusi dengan media suara maupun *chatting*. Materi dapat ditampilkan dalam fitur tersebut sehingga mahasiswa bisa melihat materi topik diskusi. Fitur tersebut juga dapat direkam sehingga mahasiswa yang memiliki problem koneksi, kurang

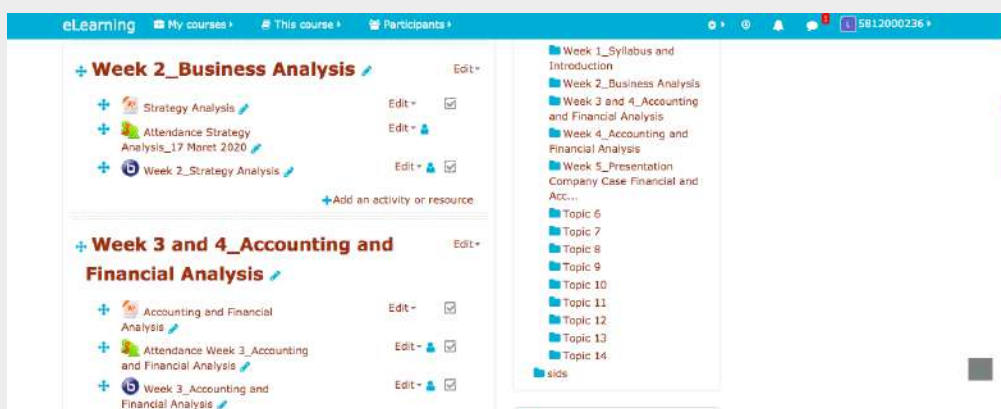
paham dengan penjelasan pengajar atau dengan alasan tertentu tidak bisa menghadiri kuliah daring bisa memutar ulang diskusi yang sudah terjadi.



Gambar 2. Kuliah Daring Mata Kuliah Analisis Laporan Keuangan dan Valuasi Magister Akuntansi

Meskipun ilmu Akuntansi memiliki jalur peminatan yang beragam, namun dasar keilmuan adalah pemahaman atas analisis transaksi. Dalam menjelaskan mengenai analisis transaksi, pengajar juga harus memberikan pemahaman dasar mengenai bagaimana memperlakukan dan mencatat transaksi serta teknik penilaian. Penjelasan tersebut harus disertai dengan ilustrasi-ilustrasi yang

sederhana sehingga mahasiswa mampu menyerap topik dengan cepat. Pengajar diharapkan banyak memberi wawasan dan kasus-kasus nyata dalam hal transaksi bisnis sehingga mahasiswa mampu menghubungkan konsep yang diberikan dengan kasus-kasus yang nyata secara lebih mudah. Mata kuliah pada umumnya di ampu oleh beberapa dosen dengan kelas paralel. Kelas paralel akan digabung menjadi satu dalam aplikasi e-learning agar pengajar dan koordinator mata kuliah mengetahui materi dan metode perkuliahan yang sudah dijalankan. Hal ini akan memudahkan koordinasi dan kontrol antar pengajar.



Gambar 3. Materi Mata Kuliah Akuntansi Analisis Laporan Keuangan dan Valuasi

Coba bayangkan, apa yang bisa dilakukan mahasiswa seandainya konsep dan keahlian dasar ilmu Akuntansi tersebut bisa dikuasai. Mahasiswa dengan jalur peminatan auditing akan mampu memiliki

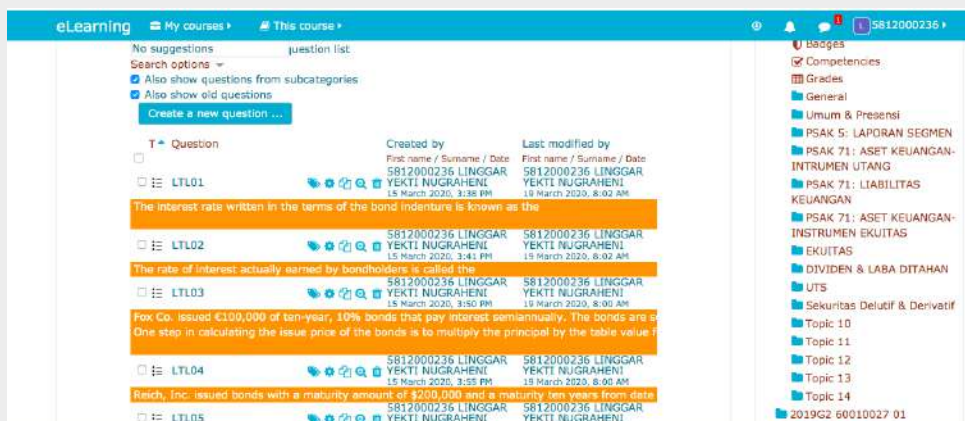
kemampuan audit dengan baik, karena dia tahu bagaimana sebuah transaksi harus diperlakukan. Selain itu, mahasiswa dengan jalur peminatan sistem Akuntansi akan mampu merancang sistem Akuntansi dengan benar karena mahasiswa tersebut sudah memahami analisis transaksi. Hal ini juga berlaku untuk mahasiswa Akuntansi dengan jalur peminatan Akuntansi keuangan ataupun manajemen.

Melihat luasnya ilmu Akuntansi, mungkin kita semua bertanya-tanya, apakah mahasiswa mampu memahami topik yang sedang dibicarakan ketika menjalani kuliah daring. Kami akan memberikan gambaran bagaimana kuliah daring ini sudah kami lakukan. Pada tahap awal, kami memberikan materi dan bahan kuliah dalam bentuk *Power Point*, *pdf*, *Excell* atau *MS Word*. Materi kami unggah dalam e-learning dan mahasiswa bisa yang terdaftar dalam mata kuliah tertentu dapat mengakses bahan-bahan perkuliahan tersebut. Pada tahap selanjutnya, dosen pengampu akan men-setting perkuliahan daring sesuai dengan jadwal kuliah yang telah ditentukan. Perkuliahan daring yang dimaksud adalah perkuliahan dengan metode *video conference* yang terdapat dalam e-learning.

Kuis, ujian tengah, dan akhir semester kami selenggarakan secara daring. Soal kami rancang dalam bentuk pilihan ganda, benar salah, penjelasan singkat dan uraian. Kuis dengan pilihan ganda kami

lakukan dengan mengacak soal dan mengacak pilihan jawaban. Hal ini dilakukan untuk meminimalisasi mahasiswa melakukan kerjasama dalam mengerjakan soal kuis. Soal kuis kami organisasi melalui fitur “question bank” yang bisa kita gunakan untuk menyimpan semua pertanyaan kuis.

Kuis bidang studi Akuntansi didesain untuk mengevaluasi pemahaman mengenai teori dan kemampuan teknis mahasiswa di bidang Akuntansi. Selain kemampuan teknis, mahasiswa juga diberikan soal mengenai kemampuan penilaian professional di bidang keilmuan Akuntansi. Mahasiswa diberikan beberapa alternatif kasus yang harus dipecahkan sesuai dengan kemampuan analitis mereka.



Gambar 4. Question Bank

Hasil kuis atau evaluasi akhir semester dalam bentuk pilihan ganda, benar salah dan jawaban singkat bisa secara langsung didapatkan melalui sistem sehingga memberikan keringanan pekerjaan dosen. Untuk soal dengan jawaban uraian panjang, mahasiswa akan diminta untuk mengirimkan pekerjaan mealui e-learning dan pengajar akan melakukan penilaian secara manual, kemudian mengunggah hasil penilaian di e-learning.

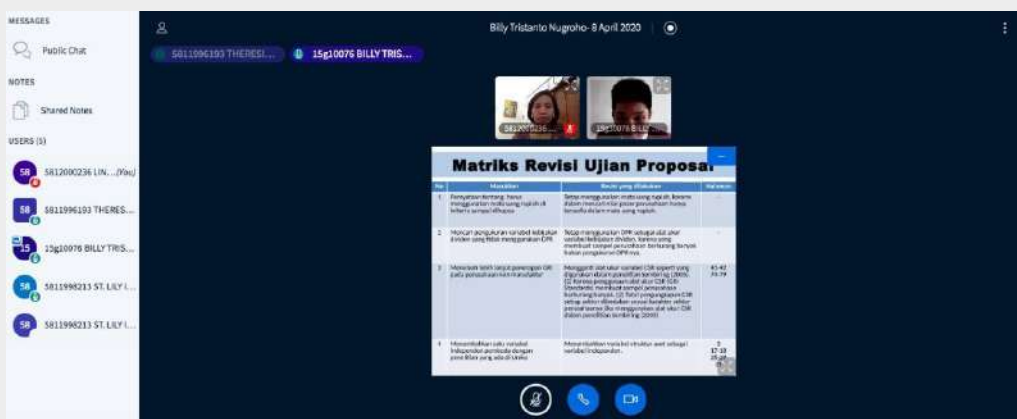
First name / Surname	Email address	State	Started on	Completed	Time taken	Grade/10.00	Q. 1 /1.00	Q. 2 /1.00	Q. 3 /1.00	Q. 4 /1.00	Q. 5 /1.00
19g10154 ESTER MULYANI SIMANJUNTAK Review attempt	19g10154@student.unika.ac.id	Finished	27 March 2020 8:42 PM	27 March 2020 8:46 PM	3 mins 22 secs	9.00	✓1.00	✓1.00	✓1.00	✓1.00	✓1.00
19g10164 VIRGINIA SIS PRARISTA P. Review attempt	19g10164@student.unika.ac.id	Finished	27 March 2020 8:43 PM	27 March 2020 8:46 PM	3 mins 43 secs	10.00	✓1.00	✓1.00	✓1.00	✓1.00	✓1.00
19g10125 IGNATIUS VAREL BRAMASTA TUNGRA Review attempt	19g10125@student.unika.ac.id	Finished	27 March 2020 8:43 PM	27 March 2020 8:47 PM	4 mins 16 secs	10.00	✓1.00	✓1.00	✓1.00	✓1.00	✓1.00
19g10107			27								

Gambar 5. Hasil Kuis Mahasiswa

Metode belajar mengajar daring bukan suatu hal yang menghambat dalam menyampaikan keilmuan Akuntansi yang cenderung menuntut kemampuan seni. Mahasiswa harus menguasai konsep dasar, selebihnya mahasiswa dituntut untuk menggunakan *professional judgment*. Jadi tantangannya adalah, bagaimana supaya dalam kuliah daring tersebut, pengajar mampu

menyampaikan konsep dasar yang harus dimiliki mahasiswa, menumbuhkan kemampuan seni mahasiswa dalam keilmuan Akuntansi untuk melakukan analisis dan penilaian.

Selain digunakan untuk proses pengajaran, e-learning Unika Soegijapranata juga dapat digunakan untuk menyelenggarakan ujian skripsi dan thesis. Ujian thesis diselenggarakan melalui fasilitas fitur “Big Blue Button”. Fasilitas tersebut mampu merekam semua aktivitas yang dilakukan sehingga validitas dan reliabilitas kegiatan ujian skripsi bisa dipertanggung jawabkan dan bisa menjadi bukti otentik penyelenggaraan ujian.



Gambar 5. Ujian Skripsi Program Studi Akuntansi

Sebagai penutup, pembelajaran ilmu Akuntansi dengan metode daring harus dilakukan dengan cara menyenangkan. Kita harus ingat bahwa Covid-19 telah menciptakan kondisi yang luar biasa, termasuk menciptakan beban bagi mahasiswa dan pengajar. Sebagai pengajar Akuntansi, kita membagikan sebuah ilmu seni

kepada mahasiswa; seni dalam ilmu Akuntansi. Untuk itu, konsep *the joy of learning* harus terus dihidupi dalam kegiatan belajar mengajar, apapun dan bagaimanapun metode dan sarannya. Pengajar harus fleksibel dan memiliki kesabaran dan kebesaran hati untuk menyadari kekurangan yang mungkin terjadi selama kuliah diselenggarakan secara daring. Kendala yang dihadapi harus diselesaikan secara bijaksana, baik kendala teknis maupun non-teknis. Dengan demikian, tujuan perkuliahan bisa dicapai dengan baik dengan segala keterbatasan yang ada.

4. Belajar Di Rumah, Mengajak Mahasiswa Berbenah

Christin Wibhowo⁸

“Membaca keluhan-keluhan tersebut (terkesan) seolah-olah mahasiswa tidak terbiasa dengan gawai dan daring. Hal ini seakan tidak sesuai dengan data dari BPS dan keadaan di lapangan”

Badan Pusat Statistik (2018) menyatakan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) oleh masyarakat Indonesia kini berkembang pesat, khususnya pada lima tahun terakhir. Persentase penduduk yang menggunakan telepon selular terus mengalami peningkatan, hingga pada tahun 2018 mencapai 62,41 persen. Penggunaan internet juga mengalami peningkatan. Persentase penduduk yang mengakses internet pada tahun 2014 sekitar 17,14 persen menjadi 39,90 persen pada tahun 2018. Pada tahun 2014, persentase penduduk usia 5 tahun ke atas yang pernah mengakses internet dalam tiga bulan terakhir sekitar 17,14 persen dan meningkat menjadi 39,90 persen pada tahun 2018.

Melihat data tersebut dapat diasumsikan bahwa penggunaan internet sudah menjadi hal biasa bagi masyarakat, terlebih mahasiswa. Akan tetapi saat pembelajaran daring (dalam jaringan/*online*) diberlakukan, banyak yang menjadi kaget dan

⁸ Dr. Christin Wibowo, S.Psi, MSi adalah dosen Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata

tidak siap. Hal ini terbukti dengan banyak perbincangan pro kontra tentang hal tersebut di media sosial. Beberapa mahasiswa juga mengeluh, “Sulit memahami materi yang disampaikan lewat *online*.” “Sejak kuliah daring, saya tidak paham materi kuliah.” “Lebih enak tatap muka, kuliah daring bikin tidak paham.” “Mata sakit melihat monitor terus.”

Membaca keluhan-keluhan tersebut tentu mengherankan, karena seolah-olah mahasiswa tidak terbiasa dengan gawai dan daring. Hal ini seakan tidak sesuai dengan data dari BPS dan keadaan di lapangan. Akhir-akhir ini banyak orangtua mengeluh karena anak-anaknya tidak bisa lepas dari gawai dan internet. Seminar-seminar dilakukan dengan tema berkisar tentang cara mencegah kecanduan internet pada anak/remaja/orang dewasa. Artinya semua suka internet. Lantas mengapa saat pembelajaran daring malah muncul keluhan? Pertanyaan lain yang kemudian muncul yaitu selama ini internet digunakan untuk apa saja? Apakah pembelajaran tidak cocok dilakukan dengan daring?

Cara Belajar Dari Masa Ke Masa

Sebelum tahun 2000 pendidikan identik dengan belajar di kampus. Guru atau dosen disebut sebagai pengajar. Jika bertemu dengan seorang dosen/guru, biasanya orang akan menyapa dengan pertanyaan, “Mengajar dimana, Pak/Bu?” Bisa juga sering terdengar guru/dosen yang berpamitan dengan keluarganya, “Ibu pergi mengajar dulu ya, Nak?”

Pengertian mengajar membuat guru/dosen menjadi pusat dan aktif dalam memberikan ilmu kepada murid. Sementara murid menjadi pasif mendengarkan ajaran guru/dosen. Tanpa kehadiran guru/dosen, proses belajar mengajar tidak dapat dilakukan. Sering

terdengar di masa itu, mahasiswa pulang ke kos atau ke rumah, dengan alasan, “Kuliahnya kosong, karena dosen tidak hadir.” Mahasiswa sangat bergantung pada dosen (Gambar 1).



Gambar 1. Mahasiswa pasif mendengar ajaran dosen

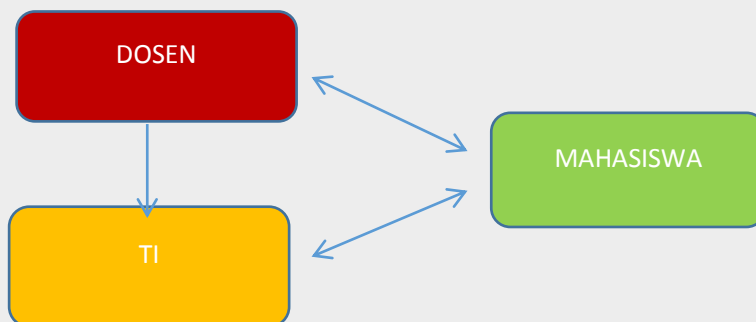
Seiring dengan perkembangan zaman, maka dibutuhkan individu yang memiliki ide-ide kreatif, visioner dan inovatif. Mahasiswa tahun 2000-an (lahir sekitar tahun 1980) mulai akrab dengan teknologi informasi (TI). Dengan adanya TI maka ilmu pengetahuan tidak lagi berpusat pada dosen saja, melainkan dapat dicari dengan bantuan TI. Guru/dosen dapat bekerja sama dengan TI untuk menambah pengetahuan bagi murid/mahasiswa. Harapannya mahasiswa sudah mengenal TI sebagai pendamping belajar (Gambar 2).



Gambar 2. Mahasiswa pasif mendengarkan dosen yang menggunakan TI

Pada sekitar tahun 2013, anak muda yang menjadi mahasiswa yaitu yang lahir setelah tahun 1995. Angkatan ini sering disebut sebagai generasi Z yaitu generasi yang melek teknologi. Tantangan zaman juga mengharuskan mereka untuk berpikir lebih cepat. Dengan demikian, maka pengetahuan dosen tidak lagi cukup untuk memenuhi kebutuhan mereka. Dosen dituntut untuk tidak sekedar sebagai pengajar namun sebagai orang yang menyediakan pembelajaran.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) disebutkan bahwa pengajar adalah orang yang mengajar. Sedangkan pembelajaran adalah perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sebagai dosen yang wajib menjadikan mahasiswa mampu belajar, memang dibutuhkan penguasaan materi dan ketrampilan menguasai teknologi sehingga mahasiswa antusias untuk belajar mandiri.



Gambar 3. Dosen dan TI menjadi sumber pengetahuan bagi mahasiswa

(Diedit dari : Riyana, C. diunduh dari <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/TPEN4401-M1.pdf>)

Di sisi lain, mahasiswa seharusnya berusaha untuk terbiasa belajar sendiri dengan tidak terlalu bergantung pada penjelasan dosen. Ia dapat mengakses informasi dari berbagai sumber (Gambar 3). Saat bertemu dengan dosen di kelas yang terjadi ialah proses diskusi interaktif, bukan pasif.

Pendidikan di Masa Digital

Pada tanggal 16 Maret 2020 terkait dengan adanya Kejadian Luar Biasa (menyebarnya virus Covid-19), maka bangsa Indonesia menerapkan adanya peraturan untuk Belajar Di Rumah (BDR). Oleh karena itu proses belajar menjadi 100% pembelajaran dalam jaringan (daring). Tentu saja perubahan ini dirasa mendadak, tetapi seharusnya tidak menjadi persoalan bagi mahasiswa yang telah belajar mandiri (seperti Gambar 3). BDR menjadi masalah besar ketika mahasiswa belum menerapkan cara belajar mandiri.

Sama dengan mahasiswa, beberapa dosen yang telah menerapkan pembelajaran seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3, tentu tidak terlalu terkejut. Ia hanya perlu sedikit menambah ketrampilan untuk lebih menguasai TI sehingga mahasiswa mudah memahami materi. Menurut Riyana, pada pembelajaran daring (dalam jaringan/*online*), dosen tidak menjadi peran utama sebagai pemberi materi, namun menjadi fasilitator yang memberi kesempatan mahasiswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar dengan bantuan media/TI Menurut istilah Rhenald Kasali, dosen berubah *job*-nya. Dosen tidak lagi sebagai pengajar, namun sebagai fasilitator. (ditunjukkan dengan garis putus-putus pada Gambar. 4)



Gambar 4. Dosen fasilitator, mahasiswa aktif-mandiri dibantu media

Fasilitator yaitu seseorang yang menyediakan sesuatu agar lebih mudah sehingga fungsinya tercapai. Kira-kira demikian definisi tentang fasilitator dalam KBBI. Dengan begitu, dosen diharapkan membuat mahasiswa semakin mudah memahami materi kuliah dengan bantuan TI/media. Jika ada yang kurang dipahami, maka mahasiswa bisa berdiskusi dengan dosen.

Tidak hanya dosen yang berubah *job* nya, namun mahasiswa juga harus berubah. Mahasiswa tidak perlu bergantung pada cara dosen mengajar. Keluhan seperti, ” Dosen menjelaskannya tidak enak, dosennya bikin ngantuk.” harusnya tidak terdengar lagi. Dosen akan berfungsi secara maksimal sebagai fasilitator jika mahasiswa juga aktif dan mandiri.

Apakah mahasiswa menjalani masa BDR ini dengan maksimal? Berikut ini disampaikan tentang hasil jajak pendapat kepada mahasiswa.

Hasil Jajak Pendapat Terkait BDR

Jajak pendapat dilakukan terhadap mahasiswa aktif dari Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata Semarang, pada tanggal 4 Maret

2020, melalui aplikasi Instagram. Dipilihnya mahasiswa Psikologi untuk mengikuti jajak pendapat karena penulis merupakan anggota Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata. Alasan lain yaitu mahasiswa Psikologi bukan orang yang ahli dalam bidang TI, namun menggunakan TI dalam pembelajaran daring. Terdapat 52 pendapat mahasiswa yang hasilnya disampaikan pada Tabel 1. Jumlah tersebut dirasa cukup karena suara yang masuk memiliki kemiripan.

Tabel 1. Hasil jajak pendapat tentang pembelajaran daring

KOMENTAR POSITIF (dari seluruh partisipan)	%	KOMENTAR NEGATIF (dari seluruh partisipan)	%
Bisa santai sambil rebahan	20	Tugas lebih banyak daripada saat kuliah di luar jaringan (<i>luring/off line</i>)	80
Jadi aktif bertanya karena tidak malu	8	Penjelasan materi kurang, sehingga tidak paham	56
Lebih fokus, tidak terganggu situasi kelas	8	Tidak bisa diskusi, prosedurnya repot	14
Hemat transport	2	Dosen tidak menguasai TI	14
		Keterikatan emosi kurang	12
		Mata sakit, karena menatap layar terus	12

		Koneksi jaringan tidak stabil	9
		Menguras kuota internet	8
		Kaget, tidak terbiasa dengan daring	2

Berbenah Saat Belajar di Rumah

Berdasarkan hasil jajak pendapat kepada mahasiswa, maka dapat disimpulkan bahwa memang mahasiswa masih menerapkan cara belajar pasif (seperti ditunjukkan pada Gambar 1 dan 2), padahal mereka merupakan generasi yang seharusnya paham TI. Dengan kata lain, mahasiswa masih bergantung pada peran dosen sebagai pengajar. Akibatnya, saat dosen kurang bisa menjelaskan materi dengan baik, mahasiswa menjadi bingung. Sudah tentu, ini tidak salah mahasiswa saja, namun kondisi ini membuktikan bahwa selama ini mahasiswa belum dibiasakan dengan cara belajar mandiri.

Kesulitan yang dihadapi para dosen saat harus menjadi fasilitator di pembelajaran daring yaitu karena para dosen kebanyakan merupakan generasi X yang kadang gagap teknologi. Banyak diantaranya yang bertahan dengan pola mengajar yang lama (seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1 dan 2). Keadaan ini membuat para dosen menggunakan media dengan sangat minimal atau media yang hanya bisa untuk berkomunikasi seadanya. Akhirnya, untuk memastikan mahasiswanya mengikuti kuliahnya, dosen sekedar memberi tugas di setiap pertemuan, yang harus dikumpulkan segera. Tentu saja peran dosen sebagai fasilitator menjadi gagal.

Saling menyalahkan di situasi BDR bukan sikap yang bijaksana. Semua pihak wajib berubah. Dosen memang perlu melengkapi diri dengan ketrampilan dan seni sebagai fasilitator dalam pembelajaran daring ini. Sikap antipati dan sikap pasif terhadap perkembangan TI harus dibuang jauh-jauh demi keberhasilan pembelajaran daring. Di Unika Soegijapranata telah tersedia media untuk pembelajaran daring. Manual untuk menggunakannya juga sudah lengkap sehingga para dosen bisa memanfaatkannya untuk membuat mahasiswa mudah memahami materi.

Bagaimana dengan mahasiswa? Tulisan ini memang lebih memusatkan perhatian kepada hal-hal yang bisa dilakukan oleh mahasiswa. Dari sisi mahasiswa, memang perlu disadari bahwa sebagai mahasiswa walaupun masih *siswa*, tapi cara belajarnya harus *maha*. Maha mandiri, maha aktif dan maha kreatif. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan oleh mahasiswa :

1. Fokus pada masalah yang dapat diubah

Setiap menghadapi masalah, yang perlu dilakukan yaitu memilah masalah menjadi dua. Masalah dipilah menjadi masalah yang dapat diubah dan masalah yang tidak dapat diubah karena terkait dengan pihak lain. Dari Tabel 1 tentang hasil jajak pendapat, maka masalah dapat dipilah seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Dari Tabel 2 dapat diketahui bahwa masalah yang dapat diubah lebih banyak daripada masalah yang tidak dapat diubah. Mahasiswa harus lebih fokus pada masalah yang dapat diubah. Jika seseorang hanya fokus pada masalah yang tidak bisa diubah maka hasilnya hanya frustrasi.

Tabel 2. Pemilahan masalah

Masalah yang tidak dapat diubah	Masalah yang dapat diubah
Tugas lebih banyak daripada saat kuliah di luar jaringan (luring/offline)	Tidak bisa diskusi, prosedurnya repot
Penjelasan materi kurang, sehingga tidak paham	Keterikatan emosi kurang
Dosen tidak menguasai TI	Mata sakit, karena menatap layar terus
	Koneksi jaringan tidak stabil
	Menguras kuota internet
	Kaget, tidak terbiasa dengan daring

Misalnya pada masalah “Tidak bisa diskusi, prosedurnya repot”, maka mahasiswa harus belajar prosedur untuk bisa mengikuti diskusi tanpa repot. Koneksi jaringan dan kuota internet dapat diatasi dengan menambah kuota atau mengusulkan kepada dosen untuk menggunakan media yang hemat kuota tanpa mengurangi makna kuliah.

Bahkan pada masalah yang tidak bisa diubah pun sebenarnya tetap dapat dilakukan negosiasi. Keluhan terbanyak dari mahasiswa yaitu pembelajaran daring membuat tugas kian menumpuk. Mahasiswa akan semakin tertekan jika hanya mengeluh dan

menunggu dosen berubah. Apalagi jika hanya bisa mengeluh lewat media sosial. Hal itu tidak akan memperbaiki kondisi. Kondisi akan lebih baik jika mahasiswa tetap mengerjakan tugas dan menyampaikan keluhannya kepada dosen yang bersangkutan. Keluhan yang berdasar data bisa juga disampaikan kepada wakil dekan bagian kurikulum atau kemahasiswaan. Fakultas Psikologi memiliki beberapa wadah untuk menampung keluhan dan pertanyaan mahasiswa terkait masalah akademis maupun pribadi. Memanfaatkan layanan tersebut merupakan suatu sikap yang proaktif.

2. Miliki mentalitas *driver* dan bukan *passenger*

Menurut Kasali (2018), seseorang dengan mentalitas *passenger* akan cepat menyerah, kurang mandiri dan mengeluh. Selain itu ia mudah frustrasi jika menghadapi masalah. Dalam menghadapi perubahan zaman yang cepat, mahasiswa harus memiliki mentalitas seorang *driver*, yaitu berani mengambil inisiatif, suka belajar hal-hal yang baru dan tetap rendah hati. Dalam kaitannya dengan pembelajaran daring, mahasiswa harus antusias mencoba fasilitas yang ditawarkan oleh dosen. Tentu ada kelemahan di sana dan di sini, namun mentalitas seorang *driver* akan semangat memecahkan masalah bersama-sama tanpa menyinggikan hati.

Beberapa mahasiswa menyampaikan bahwa pada saat dilakukan kuliah daring, mereka kesulitan mengikutinya karena sinyal internet tidak baik. Mereka tidak menyerah begitu saja dan tidak mengritik pembelajaran daring, namun menyampaikan kepada dosen tentang permasalahannya. Mahasiswa tersebut juga memberikan usulan solusi kepada dosen, untuk meminta tolong temannya merekam semua kegiatan saat kuliah *online* tersebut. Beruntung, karena Unika Soegijapranata memiliki *platform* pembelajaran daring yang memiliki fasilitas untuk merekam

kegiatan pembelajaran yang dapat diunduh kapanpun. Selain itu beberapa dosen juga merekam suara mereka di *slide* presentasi, sehingga mahasiswa dapat mengunduhnya. Intinya selalu ada jalan bagi orang yang mau berusaha.



Gambar 5. Platform perkuliahan video conference yang interaktif di Unika Soegijapranata

3. Internet tidak hanya untuk *game*

Mahasiswa kaget dengan pembelajaran daring karena awalnya mereka menganggap bahwa kegiatan *online* itu sama dengan bermain *game*. Mereka jelas ingat bahwa saat masih sekolah, mereka tidak diperkenankan mengaktifkan telepon genggam saat pelajaran. Mereka baru bisa bermain *handphone* saat selesai belajar. Kondisi ini menimbulkan pemikiran bahwa internet untuk *game* bukan untuk belajar. Ketika BDR diberlakukan, maka mahasiswa kaget karena harus belajar menggunakan alat yang digunakan untuk bermain. Selain kaget, mahasiswa juga merasa aneh dengan hal ini.

Itulah sebabnya banyak mahasiswa yang mengikuti pembelajaran daring seperti sikapnya saat bermain *game online*. Mereka terekam mengikuti pembelajaran daring dari tempat tidur atau kondisi yang tidak siap untuk menerima materi pelajaran. Bagaimana mahasiswa bisa konsentrasi, fokus dan siaga mengikuti diskusi jika posisinya merebah di tempat tidur? Oleh karena itu mahasiswa harus menyiapkan diri untuk menerima pembelajaran dengan sikap yang siap seperti saat harus ke kampus, walau di rumah saja.

4. Hangatkan hubungan tanpa sentuhan

Banyak yang mengira bahwa pembelajaran daring akan membuat hubungan dosen-mahasiswa menjadi tidak personal dan dingin. Memang kontak langsung tanpa dibatasi layar monitor bisa meningkatkan energi psikis seseorang. Mahasiswa menyampaikan, bahwa melihat langsung dosennya saat menjelaskan materi di depan kelas, melihat teman-temannya yang juga sedang kuliah dan melihat lingkungan kampus, dapat membuat semangat belajarnya meningkat. Dalam kondisi BDR, hal itu tidak ia rasakan.

Walau demikian bukan suatu hal yang mustahil jika hubungan hangat juga bisa diciptakan dalam pembelajaran daring. Mahasiswa bisa saling melempar komentar di saat *chatting* dengan teman dan bahkan dengan dosennya. Seringkali saling memberi komentar dengan tulisan menjadikan hubungan lebih luwes. Selain itu tanpa perlu mengaktifkan kamera, mahasiswa justru bisa lebih aktif dalam mengikuti diskusi tanpa malu seperti di dalam kelas

Berbenah atau “Punah”

Dari uraian sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring tidak bertentangan dengan makna pendidikan. Pemberian materi, tugas dan diskusi tetap dapat dilakukan melalui

daring. Perpaduan kuliah tatap muka dan daring membuat proses pembelajaran makin sempurna.

Jika selama ini mahasiswa belum terbiasa belajar mandiri, maka saat diberlakukannya pembelajaran daring dan BDR ini adalah saat tepat untuk mengubah diri. Mahasiswa tidak bisa bergantung pada dosen saja, namun harus aktif dalam belajar.

Beberapa mahasiswa justru antusias menghadapi situasi BDR ini karena ia lebih bisa fokus belajar mandiri. Bahkan mereka bisa memanfaatkan jurnal-jurnal *online* yang dibuka gratis di masa BDR ini. Saat bertemu dengan dosen di pembelajaran daring, waktu untuk berdiskusi menjadi efektif karena dosen tidak harus menjelaskan dari nol. Situasi ini sangat menguntungkan dalam pembelajaran daring karena hemat waktu, hemat tenaga, hemat biaya dan hemat kuota (internet). Pilihannya memang ada di tangan kita semua, yaitu mau berbenah atau “punah”.

Selamat berbenah sehingga belajar di rumah dapat dilakukan dengan sukacita yang melimpah! 😊

Sumber Bacaan

Badan Pusat Statistik. 2018. Statistik Telekomunikasi Indonesia 2018.
Diunduh dari

<https://www.bps.go.id/publication/2019/12/02/6799f23db22e9bdcf52c8e03/statistik-telekomunikasi-indonesia-2018.html>

Kasali, R. 2018. *Self Disruption*. Jakarta: Penerbit Mizan Anggota IKAPI

Riyana, C. Konsep Pembelajaran Online. *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online*.

diunduh dari <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/TPEN4401-M1.pdf>, 4 April 2020.

5. “*Can I answer the question, Ma’am?*”: Dinamika Partisipasi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Daring

Cecilia Titiek Murniati⁹

“KLB Covid-19 memaksa siswa dan dosen untuk merangkul sistem pembelajaran daring dan melakukan yang terbaik terlepas dari semua keterbatasan yang ada”

Pendahuluan

Selama tiga bulan terakhir, universitas di seluruh dunia telah diminta untuk melakukan isolasi mandiri dan pembatasan gerak karena wabah virus Corona. Di banyak negara, universitas diminta pemerintah untuk menutup kampus mereka. Tenaga kependidikan dan dosen diminta untuk bekerja dari rumah demi mencegah penyebaran virus Corona. Universitas di Indonesia tidak terkecuali. Pada 15 Maret 2020, Menteri

⁹ Dra. Cecilia Titiek Murniati, MA., Ph.D. adalah dosen Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) dan Wakil Rektor bidang Akademik Unika Soegijapranata

Pendidikan menghimbau universitas untuk memindahkan kelas mereka ke pembelajaran daring. Terlepas dari kesiapan infrastruktur dan sumber daya manusia di masing-masing universitas, pembelajaran daring pun menjadi satu-satunya pilihan agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan semestinya.

Pemerintah Indonesia sebenarnya telah mengembangkan pembelajaran daring sejak 2013. Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan telah mengadakan banyak pelatihan dan lokakarya tentang pembelajaran daring serta memberlakukan peraturan tentang penjaminan mutu pembelajaran daring. Ini menunjukkan bahwa pemerintah memandang pembelajaran daring sebagai proses yang tak terhindarkan dalam menanggapi kemajuan teknologi. Meskipun pemerintah berupaya untuk mempromosikan pembelajaran daring dalam kurikulum pendidikan tinggi, banyak universitas di Indonesia yang belum mengadopsi kebijakan tersebut sepenuhnya. Mewabahnya virus Corona telah memaksa universitas untuk melakukan proses pembelajaran secara daring. *Physical* dan *social distancing* merupakan kata yang populer, dan universitas, dalam upaya untuk melindungi siswa, tenaga kependidikan, dan dosen dari penyebaran virus Corona, merangkul pembelajaran daring.

Dalam literatur pembelajaran daring ada banyak perdebatan tentang peran teknologi untuk pembelajaran siswa. Clark (2001)

mengatakan bahwa teknologi digital hanyalah alat yang membantu guru menyampaikan instruksi mereka, tetapi teknologi itu sendiri tidak secara langsung mempengaruhi prestasi siswa. Siswa mendapatkan manfaat dari multimedia yang ditawarkan oleh teknologi digital. Namun, manfaat tersebut bukan semata-mata hasil dari media pengajaran, tetapi lebih dari strategi pembelajaran untuk menyampaikan materi. Kemajuan teknologi informasi saat ini bisa sangat membantu dosen untuk memilih materi dan menyampaikannya dengan lebih baik. Materi kuliah bisa dilengkapi dengan gambar atau bahkan video untuk lebih menarik minat mahasiswa. Para mahasiswa sekarang adalah kaum muda generasi Z yang lebih tertarik dengan segala sesuatu yang berbasis visual dan audio. Kalau dosen hanya menjelaskan materi kuliah di depan kelas dengan berbicara terus tanpa henti dan mahasiswa hanya diam, ini merupakan sinyal bahaya karena hal tersebut tidak akan mampu meningkatkan peran aktif para mahasiswa. Tetapi kalau dosen menyajikan materi dan menyampaikannya dengan lebih bervariasi dengan menggunakan gambar dan video, para mahasiswa yang merupakan kaum muda akan lebih tertarik untuk berpartisipasi.

Pertanyaannya adalah apakah kalau kelas tradisional ini diubah menjadi kelas virtual dengan menggunakan perangkat teknologi sehingga mahasiswa dan dosen tidak berinteraksi secara

langsung dan para mahasiswa juga tidak bertemu melainkan di tempat mereka masing-masing, akan membuat mereka lebih aktif berpartisipasi? Makalah ini akan membahas dinamika partisipasi mahasiswa dalam kelas virtual sejak pembelajaran daring dimulai di Unika Soegijapranata tanggal 14 Maret 2020 yang lalu sampai saat ini serta implikasinya terhadap strategi pengajaran di kelas daring.

Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring bisa didefinisikan sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang penyampaian materinya dilakukan lewat internet secara *synchronous* atau *asynchronous*. (Bates, 2018). Pembelajaran daring biasanya dikenal dengan *e-learning*, pembelajaran virtual, pembelajaran dengan mediasi komputer, pembelajaran berbasis web, dan pembelajaran jarak jauh. Semua istilah ini menyiratkan bahwa pelajar dan pengajar berada dalam lokasi yang berbeda, menggunakan media teknologi digital (biasanya komputer) untuk mengakses materi pembelajaran dan berkomunikasi dengan dosen dan teman kapan saja mereka bisa. Pembelajaran daring memungkinkan fleksibilitas akses. Materi kuliah dan sumber pustaka bisa diakses dari mana saja dan kapan saja (Cole, 2000). Materi pembelajaran juga harus menarik sehingga mahasiswa mau aktif berpartisipasi.

Menurut Roblyer & Doering (2014), ada tujuh syarat agar pembelajaran daring sukses. Tujuh syarat itu adalah visi pengelola yang baik, dukungan kurikulum, kebijakan internal, akses ke perangkat keras dan lunak, personel yang baik, dukungan teknis, metoda pengajaran dan asesmen yang tepat, serta komunitas yang saling mendukung. Tanpa ketujuh syarat ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak akan berjalan efektif.

Penelitian saat ini tentang dampak teknologi terhadap prestasi siswa menunjukkan bahwa teknologi berpengaruh positif terhadap pembelajaran siswa terutama partisipasi dan keterlibatan siswa. Dalam lingkungan pembelajaran daring, keterlibatan siswa sangat penting untuk menaikkan tingkat kepuasan siswa (Martin & Bolliger, 2018). Keterlibatan siswa didefinisikan sebagai upaya siswa untuk belajar, memahami, atau menguasai pengetahuan dan keterampilan melalui proses akademik (Newmann, Wehlage, & Lamborn, 1992, hal. 12). Keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar penting karena hal ini erat kaitannya dengan upaya mengembangkan kemampuan kognitif siswa, menciptakan pengetahuan baru, dan akhirnya membantu mereka untuk mencapai keberhasilan akademis (Britt, Goon, & Timmeman, 2015). Pembelajaran daring dan kemajuan teknologi memberi banyak peluang bagi siswa untuk mengakses berbagai macam informasi dari seluruh penjuru dunia untuk meningkatkan

pengetahuan dan keterampilan mereka. Karena tidak adanya atau sedikitnya pertemuan tatap muka dengan pengajar, siswa pembelajar daring harus dapat merencanakan program pembelajaran mereka, mengatur jadwal untuk belajar, dan menyeimbangkan waktu belajar dan waktu untuk rekreasi. Dengan demikian, belajar dengan sistem daring memerlukan tingkat motivasi yang tinggi, koordinasi *multitasking*, dan kemampuan untuk belajar secara mandiri.

Partisipasi Mahasiswa Dalam Kelas Tradisional

Banyak literatur mengatakan bahwa mahasiswa Asia lebih pasif dalam mengemukakan gagasannya. Dibandingkan dengan mahasiswa dari Amerika Utara, Eropa, atau Australia, mahasiswa yang berasal dari Asia Pasifik, termasuk Indonesia, tidak banyak berperan aktif dalam pembelajaran. Sebenarnya, pasifnya mahasiswa Asia, termasuk Indonesia, dalam partisipasi mereka di kelas tidak selalu berarti mereka tidak memahami materi melainkan karena faktor kebudayaan.

Sekalipun kebudayaan tiap masyarakat atau bangsa tidak sama, secara umum kebudayaan Asia dan kebudayaan Barat berbeda. Nilai-nilai kebudayaan yang menonjol dalam masyarakat Asia secara umum adalah kepatuhan kepada orang tua (termasuk guru), *filial piety*, dan pentingnya pendidikan. Budaya Asia yang menaruh guru pada posisi yang terhormat dan tinggi, menyebabkan

mahasiswa sungkan untuk berpendapat dan mengemukakan perbedaan argumentasi. Implikasi nilai kebudayaan ini di dalam pembelajaran sangat besar. Para siswa dan mahasiswa kita menjadi ‘anak manis’ alias diam di kelas. Tidak berarti bahwa dengan diam mereka tidak memahami apa yang dijelaskan oleh guru dan dosen. Bahkan anak yang paling cerdas sekalipun bisa jadi merupakan anak pendiam di kelas. Sementara, nilai kebudayaan yang menonjol di kebudayaan barat adalah individualisme dan demokrasi. Sejak kecil, anak-anak Asia dididik untuk patuh dan hormat pada orang tua. Pendapat pribadi tidak begitu mendapat tempat dalam masyarakat Asia. Di barat, anak dididik untuk mandiri dan bisa mengekspresikan pemikiran mereka (Lee, 2007).

Dalam konteks internasional pun, salah satu karakteristik mahasiswa Asia adalah rendahnya partisipasi dalam kelas (Tani, 2005). Rendahnya partisipasi dalam kelas merupakan salah satu hambatan terbesar dalam meningkatkan ketrampilan belajar mandiri, salah satu aspek terpenting dalam pembelajaran daring (Sivan, Leung, Woon and Kember, 2000). Partisipasi yang rendah bisa disebabkan oleh beberapa hal misalnya pengaruh budaya seperti yang sudah diuraikan di atas. Sebab lain adalah hambatan bahasa. Dalam beberapa penelitian di Amerika Serikat, sekalipun mahasiswa dari Asia memiliki penguasaan bahasa Inggris yang baik secara lisan maupun tertulis, sebagai mahasiswa baru mereka

membutuhkan waktu untuk adaptasi sehingga merasa nyaman untuk bisa berpartisipasi aktif dalam kuliah yang mereka ikuti. Oleh sebab itu, mahasiswa Asia juga dinilai tidak asertif dalam mengemukakan pendapat. Di samping terkait dengan nilai-nilai budaya—asertif bisa dianggap sebagai tidak sopan, mereka juga membutuhkan waktu untuk beradaptasi itu tadi. Semakin lama seorang mahasiswa Asia kuliah di Amerika Serikat, dia akan menjadi semakin aktif. Proses penyesuaian diri ini juga merupakan proses asimilasi atau akulturasi.

Di atas juga sudah diuraikan bahwa diamnya mahasiswa Asia tidak selalu berarti bahwa mereka tidak menguasai atau tidak memahami materi perkuliahan atau penjelasan dosen. Mereka diam tetapi menyimak dengan baik dan memproses semua informasi yang mereka peroleh. Dalam penelitiannya terhadap partisipasi mahasiswa pasca sarjana di universitas di Amerika, Kim (2008) mengatakan bahwa menyimak dengan penuh perhatian juga merupakan bentuk partisipasi dalam kelas. Penelitian Kim ini menarik untuk dicermati karena memang di Amerika Serikat, mahasiswa keturunan Asia ternyata memang banyak yang brilian dan memiliki prestasi akademik yang sangat baik di Amerika Serikat. Bahkan di tingkat pendidikan dasar, ada anggapan bahwa anak-anak Asia adalah *whizkids* atau anak-anak jenius (Feng, 1994). Feng membicarakan tentang anak-anak imigran Asia yang

masuk sekolah di Amerika Serikat. Sebagian anak imigran tersebut memang cerdas luar biasa. Nilai-nilai mereka mengalahkan nilai anak-anak kulit putih. Tetapi ada juga yang menganggap bahwa kejeniusan anak-anak Asia ini hanyalah mitos karena kenyataannya banyak sekali anak imigran yang memiliki berbagai masalah sehingga tidak bisa belajar dengan baik dan pada akhirnya tidak memiliki prestasi akademik yang baik. Tetapi tidak bisa dipungkiri bahwa anak-anak Asia, baik mereka yang cerdas maupun tidak, lebih banyak yang pendiam dibandingkan dengan anak-anak kulit putih Amerika atau kelompok etnis lainnya.

Bagaimana situasi pembelajaran di universitas di Indonesia? Di Indonesia sendiri, banyak sekali mahasiswa yang juga tidak berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran di kelas (Noviyanti & Setyaningtyas, 2017). Banyak dosen mengeluh bahwa hanya sedikit mahasiswa yang aktif berpartisipasi dalam setiap perkuliahan dan mereka yang aktif adalah para mahasiswa yang memiliki tingkat kemampuan akademik yang lebih baik. Hasil penelitian memang menunjukkan bahwa para siswa dan mahasiswa dengan kemampuan kognitif yang baiklah yang justru rajin bertanya di dalam kelas. Sebaliknya, para mahasiswa yang kita anggap kurang cerdas justru pasif (Sudarma & Sakdiyah, 2007).

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia khususnya, partisipasi mahasiswa sangat dipengaruhi oleh

speaking anxiety. Banyak mahasiswa cemas untuk berpartisipasi di dalam kelas dengan menggunakan bahasa Inggris karena mereka takut melakukan kesalahan (Zhang & Head, 2010). Takut membuat kesalahan ini sebenarnya lebih disebabkan oleh ketidakmampuan, bukan oleh nilai-nilai budaya. Menghadapi mahasiswa seperti ini dan jumlahnya banyak, tugas dosen menjadi sangat berat. Di samping dosen harus memberikan materi yang lebih menarik agar para mahasiswa memiliki keinginan untuk berpartisipasi, dosen juga harus memotivasi mereka agar memiliki keinginan untuk berbicara. Di dalam kelas tradisional, artinya kelas tatap muka dan ada interaksi langsung (bukan virtual), hal ini bukan persoalan mudah untuk dipecahkan. Menghadapi mahasiswa seperti ini, dosen harus sangat hati-hati. Kalau seorang dosen salah mengelola kelas, mahasiswa yang memiliki kemampuan kurang sehingga merasa takut ini akan semakin dalam terjerumus dalam ketakutan mereka yang mengakibatkan semakin rendahnya partisipasi mereka.

Kemajuan teknologi informasi saat ini bisa sangat membantu dosen untuk memilih materi dan menyampaikannya dengan lebih baik. Materi kuliah bisa dilengkapi dengan gambar atau bahkan video untuk lebih menarik minat mahasiswa. Para mahasiswa sekarang adalah kaum muda generasi Z yang lebih tertarik dengan segala sesuatu yang visual dibandingkan dengan

audio. Kalau dosen hanya menjelaskan materi kuliah di depan kelas dengan ngomong terus tanpa henti, ini merupakan sinyal bahaya karena hal tersebut tidak akan mampu meningkatkan peran aktif para mahasiswa. Tetapi kalau dosen menyajikan materi dan menyampaikannya dengan lebih bervariasi dengan menggunakan gambar dan video, para mahasiswa yang merupakan kaum muda akan lebih tertarik untuk berpartisipasi.

Dinamika Partisipasi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Daring

Kemauan untuk berinteraksi

Berbicara tentang pembelajaran di perguruan tinggi, keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh kedua belah pihak, pembelajar dan dosen. Dosen yang brilian pun belum menjadi jaminan bahwa pengajaran yang dilakukannya akan berhasil kalau tidak didukung atau diimbangi oleh peran aktif para mahasiswanya. Dalam pembelajaran daring, partisipasi mahasiswa merupakan aspek yang menarik untuk diamati. Walaupun interaksi secara fisik antara dosen dan mahasiswa tidak terjadi, sebenarnya interaksi yang terjadi dalam dunia maya tidak berbeda dari atau bahkan lebih dinamis daripada pembelajaran secara tatap muka. Jika dalam kelas luring mahasiswa enggan berpartisipasi, dalam kelas daring mahasiswa ternyata sangat antusias dalam

berinteraksi. Bahkan dalam minggu pertama kuliah daring, mahasiswa menunjukkan sikap yang positif dengan mengajukan pertanyaan jika ada pembahasan yang tidak dimengerti. Tidak adanya tatap muka secara langsung tidak menghalangi mereka untuk bergurau dengan temannya dan memberi komentar yang jenaka.

Dari sudut pandang nilai budaya yang sudah diuraikan di depan, kita bisa memiliki gambaran yang lebih jelas bahwa rasa malu untuk berbicara bagi para mahasiswa kita lebih terjadi di kelas tradisional. Dalam kebudayaan Jawa, kita selalu diajari untuk tidak menonjolkan diri sendiri. Dalam kelas tradisional (tatap muka antara dosen dan mahasiswa), nilai budaya ini boleh jadi sangat berpengaruh sehingga para mahasiswa, baik yang paham maupun tidak, enggan untuk berpartisipasi. Tetapi dalam kelas daring, secara fisik dosen dan setiap mahasiswa sendirian sehingga para mahasiswa merasa lebih bebas untuk mengemukakan pendapat atau bertanya.

Hal lain yang menarik untuk dicatat adalah partisipasi mahasiswa dalam memecahkan masalah teknis yang dihadapi temannya. Misalnya saja, salah satu mahasiswa melaporkan bahwa mikrofonnya tidak bisa menyala, mahasiswa lain langsung memberi solusi untuk keluar (*log out*) dan kemudian masuk kembali (*log in*). Ada banyak contoh di mana mahasiswa yang

biasa diam di dalam kelas menjadi aktif karena mereka menjadi orang pertama yang ditanya jika ada kendala teknis. Dalam situasi ini, tampak bahwa mahasiswa yang diam pun mempunyai kontribusi agar aktifitas perkuliahan daring berjalan dengan baik.

Keberanian untuk berpendapat

Mahasiswa lebih berani berkomentar karena tidak harus berbicara langsung di antara teman-teman mereka dan di hadapan dosen. Dalam kelas tradisional, mereka tidak memiliki ruang untuk memikirkan terlebih dahulu apa yang ingin mereka ungkapkan karena, sekali lagi, kebersamaan mereka dalam satu kelas merupakan situasi yang membuat mereka memiliki banyak hambatan. Sementara itu, di dalam kelas daring, kalau mereka memberi komentar, mereka bisa berpikir terlebih dahulu dan kemudian menuliskan gagasan yang mereka miliki. Hal ini tidak akan terjadi di dalam kelas tradisional. Meskipun mahasiswa memiliki gagasan, mereka tidak mengungkapkannya dengan alasan yang sudah diuraikan di atas: bahwa nilai budaya tidak memungkinkan mereka untuk tampil, dengan adanya teman-teman di kanan kiri atau depan dan belakangnya mereka juga tidak memiliki keinginan untuk menuliskan gagasannya terlebih dahulu. Sebaliknya, dalam kelas daring, banyak mahasiswa yang berpartisipasi aktif karena tidak adanya tekanan sosial dan budaya tersebut. Yang sering terjadi adalah mereka mengatakan “*Wait,*

Ma'am” (saat layar menunjukkan mereka mengetik pendapat atau jawaban). Kesempatan untuk berpikir sebelum mengemukakan pendapat dan tidak adanya orang lain yang bersamanya membuat mahasiswa lebih berani menjawab pertanyaan dosen. Jika ada kalimat yang salah, mereka bisa mengoreksi dengan ungkapan “*Oppps, sorry, Ma'am. I misspelled the word*”. Dalam kelas tata bahasa, adanya kesempatan untuk melihat jawaban secara tertulis sangat mendukung mahasiswa untuk memahami materi. Misalnya dalam latihan, salah satu mahasiswa mengerjakan satu nomor dan dia harus menuliskan jawabannya di *chat*, dosen dan teman-temannya akan langsung mengoreksi jika jawabannya salah. Mahasiswa sendiripun juga langsung bisa melihat kata atau frasa mana yang salah dan kemudian melakukan koreksi. Jika di kelas tatap muka dosen sering kali harus menunjuk seseorang untuk menjawab pertanyaan, di kelas daring semua mahasiswa bersedia menjawab pertanyaan tanpa ditunjuk oleh dosen.

Faktor bahasa dalam pembelajaran daring

Pembelajaran daring yang dilakukan secara intensif di banyak perguruan tinggi saat ini bisa disebut sebagai fenomena baru dalam dunia pendidikan tinggi di Indonesia. Memang benar bahwa selama ini sebagian perguruan tinggi sudah melakukannya. Tetapi karena adanya *force majeure* atau KLB pandemic Covid-19, yang membuat Otoritas Pendidikan Tinggi mengambil kebijakan

dengan mewajibkan para mahasiswa belajar di rumah dengan menggunakan pembelajaran daring, banyak perguruan tinggi kemudian dengan begitu cepat (dan terbata-bata) beralih ke pembelajaran model ini. Kemajuan teknologi informasi yang memang seharusnya digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia terasa begitu bermanfaat. Pembelajaran daring menjadi satu-satunya pilihan. Perlu diuraikan di sini mengenai faktor bahasa dalam pembelajaran daring. Paling tidak, dua hal penting dalam hal ini adalah kesantunan berbahasa dan ragam bahasa.

Kesantunan bahasa

Pembelajaran daring memungkinkan mahasiswa mengikuti kuliah secara *live-streaming* serta sekaligus menggunakan fitur *chat*. Seperti bahasa *chat* di media sosial, mahasiswa menggunakan bahasa formal dan informal. Saat mereka memberikan komentar atau saran kepada teman, mereka menggunakan bahasa informal, baik untuk mengungkapkan ketidaksetujuan, argumentasi, dan memberi komentar jawaban temannya. Kenyataan ini sama dengan situasi dalam pembelajaran luring. Sebaliknya, ketika berkomunikasi dengan dosen, mereka menggunakan bahasa formal. Tetapi dosen harus tegas kepada semua mahasiswa bahwa komunikasi baik kepada dosen maupun antarteman harus tetap dalam batas-batas kesopanan dan sesuai dengan etika yang berlaku di masyarakat maupun etika akademik. Penggunaan bahasa yang

tidak sopan tidak boleh mendapat tempat dalam pembelajaran daring.

Kesantunan bahasa ini tercermin dari cara mereka menyela, bertanya, atau berpendapat. Jika dosen bertanya, mahasiswa juga banyak yang sukarela untuk menjawab. “*Can I answer the question?, I have a question, Ma’am*”. Dalam beberapa kesempatan mahasiswa minta ijin untuk ke kamar kecil atau mengambil buku atau bolpen untuk mencatat. Bahkan dalam setiap akhir pertemuan, mahasiswa selalu mengucapkan terima kasih “*Thank you, Ma’am. Bye*”.

Ragam bahasa

Kata-kata seperti “*C’mon guys, Santuyyyy oi*” merupakan contoh bagaimana interaksi di ruang *chat* sama dengan pembelajaran di kelas sesungguhnya. Kalimat-kalimat seperti ini adalah kalimat yang mereka ucapkan ketika mereka berinteraksi di antara mereka sendiri. Sebaliknya, ketika mereka berkomunikasi dengan dosen, mereka akan menggunakan kosa kata yang berbeda. Jadi, sekali lagi, bahwa dalam budaya Asia guru memiliki tempat terhormat atau posisi yang istimewa masih sangat tercermin dari interaksi antara mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran daring.

Selain menggunakan kosa kata seperti di atas, para mahasiswa juga menggunakan emotikon untuk mengemukakan

rasa senang, marah, atau bingung, misalnya :), :(, --, huruf besar, tanda seru, atau tanda lain. Dalam interaksi dengan dosen dan temannya, mereka menambah kalimat dengan emotikon yang mempunyai beragam fungsi mulai dari menggoda, memberi saran, mengkritik temannya. Jika ada temannya yang tidak melakukan sesuatu sesuai perintah dosen mereka juga bisa mengungkapkan kejangkelannya seperti “**internal screaming*”, aarggghhh, “A, MATIIN MICROPHONENYA...*FEEDBACK* DI SINI :(, A, *it’s B’s turn, not yours* >:(, Astagafirulloh!! *I mean break, Ma’am, not brake.*”

Kejadian luar biasa (KLB) Covid-19 memaksa siswa dan dosen untuk merangkul sistem pembelajaran daring dan melakukan yang terbaik terlepas dari semua keterbatasan yang ada. Pengalaman mengajar dan berinteraksi dengan mahasiswa selama KLB Covid-19 menunjukkan bahwa mahasiswa mempunyai kemauan yang tinggi untuk terlibat di kegiatan pembelajaran. Dari interaksi di ruang *chat*, *live streaming*, dan di *Learning Management System*, banyak mahasiswa menunjukkan motivasi tinggi untuk memahami materi pembelajaran, bertanya jika tidak mengerti, menanggapi komentar temannya, memberi saran jika ada kendala teknis dan interaksi lain yang sama dengan interaksi pada pertemuan tatap muka biasa. Penggunaan bahasa dalam interaksi di ruang maya pun menarik untuk diamati. Kesantunan dan

penggunaan ragam bahasa mirip dengan yang digunakan di dalam kelas tradisional. Partisipasi aktif dalam kelas memang tidak menjanjikan apakah seorang siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Namun demikian, partisipasi aktif menunjukkan tingkat kemandirian, tanggung jawab belajar, dan motivasi belajar. Dosen dalam hal ini perlu melihat karakteristik pembelajar, struktur aktifitas pembelajaran, tujuan mata kuliah, dan komunikasi strategis sehingga pembelajaran daring bisa berjalan dengan optimal. Salah satu strategi yang bisa dilakukan dosen adalah memberi masukan secara kontinyu dan memberikan umpan pertanyaan yang bisa menarik mahasiswa untuk berkontribusi dalam aktifitas di kelas maya. Strategi lain adalah dengan merancang kegiatan yang membutuhkan kolaborasi. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa yang aktif bisa mendukung mahasiswa yang tidak begitu aktif. Merancang aktifitas pembelajaran daring yang berpusat pada siswa harus menjadi hal yang paling penting agar komunikasi dan interaksi kelas terjalin dengan baik dan materi pembelajaran tersampaikan.

Kesimpulan

Di masa depan, pembelajaran daring akan semakin dibutuhkan dalam konteks formal maupun informal, terlebih dalam kondisi yang tidak memungkinkan pelajar dan pengajar untuk bertemu secara langsung melalui tatap muka. Karenanya desain aktifitas

pengajaran di kelas daring serta strategi penyampaian materi menjadi penting agar semua mahasiswa, yang aktif maupun tidak aktif, bisa terlibat. Secara tidak langsung, mahasiswa dalam kelas online telah menjadi komunitas belajar. Mahasiswa saling mendukung tidak hanya pada materi yang diberikan, tapi juga pada kesulitan teknis yang terjadi saat belajar. Dengan kata lain, mahasiswa yang mungkin secara akademis tidak begitu baik prestasinya bisa membantu mahasiswa lain yang secara akademis unggul tapi terkendala oleh masalah teknis dalam pengoperasian teknologi digital.

Referensi

- Bates, T. (2018). The 2017 national survey of online learning in Canadian post-secondary education: methodology and results. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), 29.
- Britt, M., Goon, D., & Timmerman, M. (2015). How to better engage online students with online strategies. *College Student Journal*, 49(3), 399-404.
- Clark, J. (2001). Stimulating collaboration and discussion in online learning environments. *The Internet and Higher Education*, 4(2), 119-124.
- Cole, R. A. (2000). *Issues in Web-based pedagogy: A critical primer*. Westport, CT: Greenwood Press.
- Feng, J. (1994). Asian-American: What teachers should know. *ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education Urbana IL*.
- Kim, S. (2008). Silent Participation: East Asian International Graduate Students' Views on Active Classroom Participation. *Journal on Excellence in College Teaching*, 19, 199-220.

- Lamborn, S., Newmann, F., & Wehlage, G. (1992). The significance and sources of student engagement. *Student engagement and achievement in American secondary schools*, 11-39.
- Lee, E. L. (2007). Linguistic and cultural factors in East Asian students' oral participation in US university classrooms. *International Education*, 36(2), 27.
- Martin, F., & Bolliger, D. U. (2018). Engagement matters: Student perceptions on the importance of engagement strategies in the online learning environment. *Online Learning*, 22(1), 205-222.
- Noviyanti, A. K., & Setyaningtyas, E. W. (2017). Partisipasi Pembelajaran Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Classroom Rules. *Journal of Education Research and Evaluation*, 1(2), 65-72.
- Roblyer, M. D., & Doering, A. H. (2014). *Integrating educational technology into teaching*. Pearson Inc.
- Tani, M. (2005). Quiet, but only in class: Reviewing the in-class participation of Asian students. In *Higher Education Research and Development Society of Australia Conference, Sydney, New South Wales. Retrieved September* (Vol. 5, p. 2007).
- Sivan, A., Leung, R. W., Woon, C. C., & Kember, D. (2000). An implementation of active learning and its effect on the quality of student learning. *Innovations in education and training international*, 37(4), 381-389.
- Sudarma, K., & Sakdiyah, E. M. (2007). Pengaruh motivasi, disiplin, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar akuntansi. *Dinamika Pendidikan*, 2(2).
- Zhang, X., & Head, K. (2010). Dealing with learner reticence in the speaking class. *ELT journal*, 64(1), 1-9.

6. Eksplorasi Prinsip Andragogi untuk Metode Pembelajaran Daring

Kristiana Haryanti¹⁰

“Komitmen terhadap praktek pembelajaran secara daring dan kreativitas yang kita miliki akan meningkatkan kemampuan pengajaran secara efektif dan memperkuat proses untuk mencapai dan mempertahankan pendidikan yang berkualitas”

Pendidikan adalah hal yang umum dalam masyarakat yang memiliki budaya yang maju. Di banyak negara, ada tuntutan agar semua rakyatnya dapat menempuh dan menyelesaikan pendidikan dasar. Kemampuan rakyat dalam membaca dan menulis bahkan dikaitkan dengan kondisi kemajuan sebuah negara. Negara yang makmur dapat dilihat dari banyaknya masyarakat yang memiliki pendidikan yang tinggi. Pada beberapa penelitian yang terkait dengan pendidikan, ditemukan bahwa tingkat pendidikan yang tinggi sangat berpengaruh pada kesejahteraan orang tersebut dalam menjalani kehidupannya. Kesejahteraan yang dimaksud adalah kesejahteraan finansial karena

¹⁰ Dr. Kristiana Haryanti, MSi adalah Dosen Fakultas Psikologi Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata dan Direktur Pusat Psikologi Terapan (PPT) Soegijapranata

biasanya orang dengan pendidikan tinggi akan lebih memiliki peluang untuk mendapatkan pekerjaan yang layak.

Kualitas pendidikan yang baik banyak dicari oleh masyarakat. Orang tua dalam hal ini sangat memperhatikan kualitas pendidikan bagi anak-anaknya. Oleh sebab itu, tidak jarang orang tua bersedia membayar biaya perkuliahan yang mahal baik itu di dalam negeri maupun di luar negeri demi mendapatkan kualitas pendidikan yang terbaik.

Penyelenggaraan pendidikan yang dilaksanakan di Indonesia dan di dunia, hingga beberapa bulan yang lalu (Januari 2020) mayoritas dilaksanakan dengan tatap muka di kelas-kelas. Pembelajaran metode tatap muka ini sudah dilakukan sejak ratusan tahun yang lalu dan menjadi metode pembelajaran yang paling banyak diminati dan digunakan. Meskipun sebenarnya beberapa puluh tahun yang lalu manusia sudah menemukan teknologi informasi yang dapat menghubungkan satu dengan yang lain dalam berkomunikasi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh.

Bukan tanpa alasan mengapa pembelajaran metode tatap muka (face to face) ini menjadi metode yang favorit dan banyak dipilih. Metode tatap muka ini memiliki banyak kelebihan dibanding metode yang lain, seperti terjadinya interaksi langsung antara pengajar dengan mahasiswa, dapat langsung bertemu, bertanya dan

melakukan diskusi. Selain itu, proses komunikasi dalam metode tatap muka juga dapat berjalan dengan lancar sehingga dapat meminimalisir adanya perbedaan persepsi dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Metode tatap muka juga memungkinkan dilaksanakannya kuliah praktikum, praktek ataupun pengamatan secara langsung.

Situasi terbaru yang dihadapi saat ini membuat banyak universitas dan mahasiswa di seluruh dunia dengan terpaksa menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dengan yang biasa dilakukan. Pandemi Covid-19 yang saat ini melanda di hampir seluruh dunia, memaksa semua lembaga pendidikan untuk melakukan pembelajaran dengan metode jarak jauh. Metode jarak jauh ini seringkali disebut dengan metode on-line atau biasa juga disebut dengan kata “daring” yang merupakan singkatan dari “dalam jaringan” atau bisa juga disebut sebagai e-learning.

Komunikasi daring menurut Warschauer (2001) adalah komunikasi yang mengarahkan pada membaca, menulis dan berkomunikasi dengan menggunakan jaringan komputer. Cavanaugh, Barbour, dan Clark (2009) mendefinisikan pembelajaran on-line sebagai pembelajaran yang terjadi melalui cara digital daripada analog. Ahli lain yaitu Kramer (2002) mendefinisikan pembelajaran jarak jauh sebagai suatu sistem dan proses yang menghubungkan peserta didik dengan sumber belajar

di sebuah ruang elektronik yang sama pada waktu yang sama. Sementara tokoh lain yang bernama Gross, Muscarella, dan Pirkel (1994) memberikan definisi pembelajaran jarak jauh sebagai memperluas pembelajaran atau instruksi ke situs yang jauh dari ruang kelas atau lokasi lain melalui penggunaan berbagai teknologi seperti: video, audio, komputer, komunikasi multimedia, atau kombinasi dari teknologi tersebut. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka metode pengajaran jarak jauh atau disebut sebagai metode pengajaran daring adalah metode pengajaran yang menggunakan jaringan untuk berkomunikasi, membaca, dan menulis yang dilakukan pada waktu yang sama namun tidak dalam ruang yang sama dengan menggunakan berbagai teknologi dan multimedia (komputer, video, audio, smartpone, dan lain sebagainya).

Metode daring ini harus dilakukan dikarenakan adanya antisipasi pada pencegahan penyebaran virus Corona (Covid-19) agar terputus mata rantai penularannya. Hingga saat tulisan ini dibuat, sudah jutaan orang terinfeksi virus ini dan ratusan ribu orang meninggal di seluruh dunia. Penularan Covid-19 dapat terjadi melalui sentuhan tangan maupun usapan ke mulut, hidung dan mata serta kemampuan virus untuk hidup beberapa hari di luar tubuh manusia menjadikannya berbahaya bagi kelangsungan hidup umah manusia. Situasi ini membuat pemerintah memberikan

perintah untuk bekerja dari rumah (Work From Home/WFH), tinggal di rumah saja, tidak melakukan perjalanan ataupun mengikuti kegiatan-kegiatan yang melibatkan banyak orang. Keadaan ini juga berimbas pada bidang pendidikan, dimana semua pendidikan tidak dapat dilakukan secara tatap muka seperti yang biasanya dilakukan baik itu di sekolah ataupun universitas. Pendidikan “dipaksa” untuk dilakukan di luar kelas dan di rumah masing-masing pribadi. Hanya dengan cara physical distancing ini para ahli kesehatan percaya dapat memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19.

Pada metode pembelajaran daring ini, antara pengajar dengan murid tidak bertemu dalam satu (1) ruangan. Mereka dapat terpisah dalam jarak dan waktu namun dapat saling bertemu dalam sebuah media/program yang dapat diakses melalui jaringan internet. Saat ini masih banyak pengajar dan mahasiswa yang masih kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran secara daring dikarenakan ketidaktahuan dan tidak biasa dalam melakukannya. Secara kapasitas intelektual, mereka tentulah memiliki intelegensi yang termasuk cukup. Sehingga, hanya dengan sedikit latihan dan praktek bisa membuat mereka segera melakukan pembelajaran secara daring.

Beberapa universitas negeri terkemuka seperti Universitas Gadjah Mada, Universitas Indonesia sudah memiliki program menyangkut

pembelajaran secara daring ini. Universitas swasta terkemuka di Jawa Tengah seperti Universitas Katolik Soegijapranata bahkan sudah mulai menyiapkan metode pembelajaran secara daring ini sejak tahun 2009 yang lalu. Namun karena nampaknya banyak pengajar yang belum sadar akan kegunaannya, sebelum pandemi Covid-19 ini terjadi penggunaan pembelajaran secara daring ini di universitas masih jarang dilakukan karena belum familiar dan belum terbiasa.

Pembelajaran melalui metode daring ini sebenarnya memiliki beberapa keuntungan, antara lain:

Pengajar dapat meningkatkan kemampuan profesionalismenya.

Contohnya dalam situasi yang darurat dalam situasi pandemi Covid-19 ini pembelajaran masih dapat dilakukan. Atau bisa juga ketika pengajar sedang mendapatkan tugas di luar kampus untuk penelitian atau mengikuti seminar, di sela-sela waktu dapat tetap melakukan pembelajaran secara daring. Fleksibilitas dalam pembelajaran daring dapat menjaga profesionalitas dosen dalam mengajar dan para mahasiswa tidak dirugikan.

Mahasiswa dapat mengulang materi pembelajaran

Apabila pembelajaran secara daring ini dilakukan perekaman, maka kapanpun mahasiswa akan belajar dapat mengulang kembali materi yang diberikan secara mandiri.

Meningkatkan kemampuan pendidik dan mahasiswa dalam menggunakan Teknologi Informasi

Pengajar ataupun mahasiswa dapat belajar dan trampil dalam memanfaatkan multimedia secara efektif dalam melaksanakan proses pembelajaran dan tujuan mata kuliah.

Meningkatkan akses belajar dan wawasan

Dengan ketrampilan yang dimiliki, baik pengajar ataupun mahasiswa akan terbiasa menggunakan teknologi informasi melalui internet. Segala akses pengetahuan ada disana. Tentu saja keterbukaan ini harus dilihat dari sisi pandang positif. Melakukan akses informasi ilmiah yang dibutuhkan sebagai bahan pengajaran ataupun belajar. Ini merupakan salah satu cara dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga negara kita tidak kalah dengan negara lain dan memiliki kemampuan bersaing secara global.

Tempat pelaksanaan fleksibel

Pelaksanaan pembelajaran daring dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sejauh pengajar dan mahasiswa memiliki fasilitas internet. Tentu saja waktu pelaksanaan pembelajaran daring ini perlu disepakati oleh kedua belah pihak. Selain itu dalam pembelajaran daring tidak membutuhkan transportasi dan para

peserta dapat mengikuti dengan melakukan hal-hal lain yang disukai seperti makan dan minum sambil tetap mengikuti pelajaran.

Tidak semua pengajar ataupun mahasiswa menganggap bahwa metode pembelajaran daring ini sebagai suatu keuntungan. Ada juga yang memiliki pendapat bahwa pembelajaran daring ini sebagai beban dan kesulitan. Kebanyakan di antara pengajar yang merasa tidak cocok menggunakan metode pembelajaran daring ini adalah mereka yang masih “gaptek” (gagap teknologi). Pengajar yang seperti ini biasanya adalah pengajar senior sehingga sudah merasa nyaman mengajar/belajar dengan metode konvensional tatap muka. Meskipun tidak juga menutup kemungkinan pengajar yang junior juga lebih memilih mengajar dengan metode tatap muka. Kebanyakan permasalahan sebenarnya adalah adanya perasaan tidak mampu untuk belajar sesuatu yang baru padahal seperti yang sudah disebutkan sebelumnya para pengajar ini memiliki kapasitas intelektual yang memadai sehingga dapat belajar hal-hal yang baru termasuk belajar menggunakan metode pengajaran daring.

Segala sesuatu yang baru tentu saja membutuhkan waktu untuk dapat terampil menggunakannya. Jadi permasalahan yang sebenarnya adalah hanya kemauan dan kesabaran para pengajar ini

untuk belajar metode mengajar yang baru dengan menggunakan daring. Sudah banyak cara dan pemberian informasi bagaimana secara teknis melakukan pembelajaran secara daring ini dapat dilakukan baik melalui universitas masing-masing maupun belajar secara mandiri melalui informasi yang didapatkan melalui internet. Oleh sebab itu, sebenarnya tidak ada kata tidak bisa. Selama masih ada kemauan, para pengajar ini pasti dapat melakukan pembelajaran secara daring.

Permasalahan selanjutnya yang dihadapi oleh para pengajar ini adalah bagaimana cara mempersiapkan pengajaran daring yang menarik bagi mahasiswa sehingga mereka merasa senang belajar meskipun tidak dapat bertemu langsung dengan rekannya sesama mahasiswa ataupun dengan pengajarnya. Selain itu juga bagaimana pembelajaran daring ini juga menyenangkan para pengajar.

Prinsip Pembelajaran Andragogi

Sebelum kita membicarakan materi pengajaran daring yang menarik, kita seharusnya memiliki pemahaman terlebih dahulu tentang karakteristik “mahasiswa” ini. Mahasiswa yang belajar di perguruan tinggi memiliki rentang usia antara 18 sampai 23 tahun. Usia ini masuk dalam kategori dewasa awal. Menurut Hurlock (2009) kategori manusia dewasa berusia antara 18 sampai 40 tahun. Jika mengacu pada pendapat Hurlock tersebut maka mahasiswa termasuk pada masa dewasa awal. Masa dewasa awal adalah masa

transisi dari remaja menuju dewasa. Pada masa ini terjadi banyak penyesuaian/transisi yang harus dilakukan baik itu secara fisik (perubahan hormonal dan tubuh), transisi secara intelektual dan transisi peran social (Santrock, 1999). Pada masa dewasa awal ini seseorang juga beralih dari pandangan egosentris menjadi sikap yang lebih empati yang akhirnya menuju pada kedewasaan. Kebutuhan berelasi pada masa dewasa awal ini sangat penting dan dapat berpengaruh pada masa selanjutnya.

Perlu diketahui, pada masa dewasa awal ini, pola pendidikan agak berbeda dengan pola pendidikan pada masa remaja atau anak-anak. Hal ini berarti bagaimana cara kita mendidik dan mengajar juga seharusnya berbeda. Menurut Knowles (Mariyat, 2009) ada perbedaan yang signifikan antara paedagogy dan andragogy. Paedagogy berasal dari Bahasa Yunani 'paid' yang berarti anak-anak dan 'agogos' yang berarti memimpin. Paedagogy berarti seni dan ilmu mengajar untuk anak-anak (the art and science of teaching children). Pada model pengajaran paedagogis pengajar bertanggung jawab penuh untuk semua keputusan tentang pembelajaran dan menempatkan siswa dalam peran yang tergantung, mengikuti instruksi pengajarnya. Sedangkan andragogy berasal dari Bahasa Yunani yang terdiri dari 'aner' atau 'andra' yang berarti orang dewasa dan 'ago' atau 'agogos' yang berarti memimpin/membimbing. Jadi Andragogy adalah seni dan

ilmu untuk membantu orang dewasa belajar (the art and science of helping adults learn). Proses pendidikan dalam andragogy yang tidak terbatas dengan kelas atau kurikulum formal. Dalam Andragogy, pelajaran yang diberikan cenderung mengatasi problem hidup bukan kemampuan yang ideal (teori), dan dilaksanakan berdasar kondisi dan situasi. Kurikulum dibuat berdasarkan kebutuhan, kecenderungan dan pengalaman orang-orang yang belajar. Tabel 1 berikut ini adalah perbandingan antara paedagogy dan andragogy menurut Knowles:

Tabel 1. Perbandingan Paedagogy dan Andragogy

	Paedagogy	Andragogy
Peserta didik	Ketergantungan peserta didik terhadap pengajar tinggi. Pendidik mengarahkan bagaimana, kapan, mengapa peserta didik belajar dan melakukan pengetesan pada apa yang diajarkan pendidik	Menuju kebebasan Pengajar mendorong dan memelihara kemandirian peserta didik
Pengalaman peserta didik	Pengalaman yang dimiliki sangat sedikit maka metode pembelajaran menggunakan didaktik	Peserta didik memiliki banyak sumber belajar. Metode pengajaran menggunakan diskusi, problem solving, case study, dll.
Kesiapan belajar	Belajar sesuai dengan standar, mempelajari apa yang diharapkan masyarakat Kurikulum terstandar	Belajar yang perlu diketahui dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

		Program pembelajaran disesuaikan dengan penerapannya dalam kehidupan
Orientasi belajar	Menguasai materi pelajaran Kurikulum disusun berdasar mata pelajaran	Pengalaman belajar harus didasarkan pada pengalaman selama kinerja yang dihadapkan sesuai dengan pembelajaran

Sumber: Jarvis 1985: 51

Menurut Knowles (Smith, 2002) konsep andragogy dibagi ke dalam lima (5) konsep dasar yang sesuai dengan karakteristiknya sebagai gaya belajar orang dewasa. Kelima konsep itu adalah:

Konsep diri: Ketika seseorang menjadi dewasa, konsep dirinya bergerak dari konsep menjadi orang yang tergantung menuju manusia yang memiliki kepribadian mandiri.

Pengalaman: Saat seseorang beranjak dewasa, ia mengumpulkan kumpulan pengalaman menjadi sumber pembelajaran yang meningkat.

Kesiapan untuk belajar. Ketika seseorang matang, kesiapannya untuk belajar menjadi semakin berorientasi pada tugas perkembangan dari peran sosialnya.

Orientasi belajar. Ketika seseorang dewasa, perspektif waktunya berubah ke kedekatan aplikasinya di lapangan dan sesuai dengan

orientasinya menuju pembelajaran yang bergeser pada pusat masalah.

Motivasi untuk belajar: Ketika seseorang dewasa, motivasi untuk belajar adalah berasal dari internal

Untuk mewujudkan agar pembelajaran orang dewasa itu dapat berfungsi secara efektif, diperlukan langkah-langkah untuk dapat mewujudkannya. Langkah-langkah kegiatan dan pengorganisasian program pengajaran yang menggunakan asas-asas pendekatan andragogy, melibatkan tujuh proses sebagai berikut:

1. Menciptakan iklim untuk belajar
2. Menyusun suatu bentuk perencanaan kegiatan secara bersama dan saling membantu
3. Menilai atau mengidentifikasikan minat, kebutuhan dan nilai-nilai
4. Merumuskan tujuan belajar
5. Merancang kegiatan belajar
6. Melaksanakan kegiatan belajar
7. Mengevaluasi hasil belajar (menilai kembali pemenuhan minat, kebutuhan dan pencapaian nilai-nilai)

Agar supaya proses pembelajaran orang dewasa ini dapat berhasil dengan baik, maka ada beberapa pendekatan yang dapat dipakai untuk dapat memenuhi kebutuhan dan minat orang dewasa. Untuk itu, sangat diperlukan proses pembelajaran yang

melibatkan peserta didik untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Berikut ini ada beberapa metode pembelajaran yang dapat dipakai menurut Mariyat, (2009) yaitu:

1. *Problem Centered Approach* (Pendekatan Pemusatan Masalah).

Pembahasan materi perkuliahan akan menjadi sangat menarik apabila juga mendasarkan pada kehidupan yang dialami oleh peserta didik. Dengan cara ini, diharapkan motivasi peserta didik menjadi meningkat sehingga antusiasmenya terhadap materi belajar menjadi terbangun dengan baik. Pelibatan pengalaman peserta didik yang diapresiasi akan membuat peserta didik menjadi lebih percaya diri. Para peserta didik ini perlu diberi stimulus dan dirangsang agar memiliki kesempatan menggunakan pemikirannya untuk belajar berpikir dan berperan secara aktif dalam proses pembelajaran yang akhirnya terjadi komunikasi yang menyenangkan antara peserta didik dengan pengajarnya.

2. *Projective Approach* (Pendekatan proyektif)

Pada pendekatan ini, pengajar memberikan gambaran atau cerita yang berkaitan dengan permasalahan yang dialami oleh peserta didik. Mendiskusikan tentang seorang tokoh atau cerita yang terkait dengan materi yang dapat diambil dari informasi yang didapat dari radio, televisi, Facebook,

Instagram, pengalaman pribadi pendidik, dan lain sebagainya. Akan lebih menarik apabila pendidik memberikan kesempatan para peserta didik untuk mencoba memecahkan permasalahan dalam cerita sehingga para peserta didik dapat berlatih untuk menganalisa permasalahan tersebut.

3. *Self Actualization Approach* (Pendekatan Perwujudan Diri)

Pendekatan ini dikemukakan oleh Abraham Maslow. Pendekatan self-actualization menggunakan metode dan materi yang menjadikan peserta didik belajar secara mandiri dan mampu menemukan cara penyelesaian masalah. Pengajar mengarahkan peserta didik untuk dapat berkomunikasi dan belajar dari pengalaman sesama peserta. Memberikan dorongan kepada peserta didik untuk menggunakan segala yang ada menjadi sumber belajar, di manapun dan kapanpun, sehingga terlaksana pendidikan seumur hidup.

Pendekatan *self actualization* ini memiliki ciri-ciri utama sebagai berikut:

- a. Pendekatan berpusat pada peserta didik dengan memberikan dasar pada peningkatan kepercayaan kepada kemampuan diri sendiri untuk dapat mengatur kehidupan kesehariaannya. Dalam hal ini pengajar

berperan sebagai fasilitator yang bertugas memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan diri.

b. *Peer learning* (belajar kelompok)

Dilandasi oleh rasa saling percaya antar peserta didik. Pengajar menempatkan diri sebagai fasilitator yang memberlakukan anak didik sebagai rekan yang sederajat, saling berdiskusi, memberikan ide dan pendapat diantara mereka.

c. Pengajar membantu tumbuhnya *self-concept* (konsep diri).

Peserta didik diajak untuk merasa ikut andil dalam melakukan suatu perubahan. Dalam hal ini peserta didik dirangsang untuk berani mengemukakan pendapat dan prakarsa yang konstruktif dan bukan tanggapan pasif.

Jika kita melihat secara teori tentang pendidikan untuk orang dewasa (*andragogy*) tersebut di atas, kita menjadi tahu bagaimana cara mengajar para mahasiswa yang termasuk pada usia dewasa. Ada baiknya jika semua pembelajaran diarahkan pada metode cara mengajar orang dewasa. Pemahaman ini tentu akan sangat membantu para pengajar dalam menyiapkan materi kuliah secara daring agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih baik.

Sebelum kita membahas tentang bagaimana sebaiknya perkuliahan secara daring dapat dilakukan dengan sukses, ada beberapa informasi yang terkait dengan keluhan dari mahasiswa. Dari keluhan-keluhan yang muncul, kita dapat merencanakan pembelajaran daring dengan lebih baik dan mengurangi keluhan mahasiswa. Berikut ini adalah rangkuman keluhan-keluhan mahasiswa yang banyak muncul terkait dengan perkuliahan daring, di luar permasalahan kuota internet, kelancaran jaringan internet serta kepemilikan peralatan saat mengikuti pembelajaran daring.

Merasa bosan karena pengajar kurang menggunakan intonasi yang bervariasi, terlalu monoton, power point tidak menarik, kurang menggunakan media yang lain seperti video/film

Tidak bisa bertemu teman. Kuliah daring membuat mahasiswa kurang dapat berinteraksi dengan temannya yang lain karena mereka berada di lokasi yang berbeda-beda.

Banyaknya tugas. Bagi sebagian pengajar, banyak yang merasa lebih mudah memberikan tugas, tanpa berpikir bahwa ada kemungkinan yang memberikan tugas tidak hanya pada satu materi yang diajarkan tapi pada materi yang lain. Akibatnya, para mahasiswa menjadi terlalu banyak diberi tugas.

Sistem pembelajaran yang kurang sistematis dan efektif, penyampaian materi sulit di pahami.

Kuliah praktek sulit dilakukan.

Komunikasi kurang lancar. Mahasiswa merasa agak kesulitan dalam berkomunikasi dan kemungkinan pemahaman terhadap materi.

Adanya kekhawatiran akan proses penilaian akhir yang diberikan oleh pengajar.

Strategi Prinsip Andragogi dalam Pembelajaran Daring

Permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa tersebut di atas, sebenarnya dapat diatasi oleh para pengajar dengan melakukan strategi pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode daring. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran orang dewasa (andragogy). DeVine, 2013 (Crew, dkk, 2015) telah mengidentifikasi strategi mengajar yang dapat membuat sukses mengikuti pembelajaran daring. Strateginya meliputi: 1). Komunikatif dengan mahasiswa; 2) Lebih berperan sebagai pelatih; 3) Fleksibel dalam mengajar; 4) Memberikan umpan balik; dan 5) Mengembangkan rasa kebersamaan.

Guidera (2004) mengatakan bahwa ada tujuh prinsip praktek yang baik untuk pendidikan di universitas (*Seven Principles of Good Practice in undergraduate*) yang dikemukakan oleh Chickering &

Gamson (1991) yang biasanya digunakan dalam pertemuan di kelas dan dapat di transfer ke dalam pembelajaran daring. Dalam studi yang telah dilakukan oleh Grant & Thornton (2007), identifikasi terhadap pendidikan orang dewasa (andragogy) di lingkungan pembelajaran daring telah dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan metode pendidikan pembelajaran yang sesuai untuk orang dewasa. Studi ini juga memberikan informasi dasar dan wawasan dalam mengajar orang dewasa melalui daring baik itu dalam merencanakan dan mengimplementasikan program pengembangan fakultas untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran daring di fakultas dan institusi dalam mempertahankan standar kualitas pengajaran dan integritas organisasi yang tinggi. Grand & Thornton (2007) telah membuktikan ke-7 (tujuh) prinsip ini berhasil diimplementasikan dalam pembelajaran daring. Ke-7 prinsip tersebut adalah:

1. Perlu adanya kontak antara mahasiswa dan fakultas

Mencakup kegiatan-kegiatan yang menciptakan lingkungan untuk interaksi dan komunikasi. Sebagian besar fakultas menggunakan email dan diskusi untuk membuat komunitas online di mana mahasiswa merasa disambut, nyaman dan aman dan di mana kemajuan mahasiswa dapat dipantau dan dievaluasi. Interaksi antara mahasiswa dan infrastruktur yang

disiapkan oleh fakultas (universitas) adalah dasar untuk membangun komunitas di lingkungan daring (Stein & Glazer, 2003).

Pembelajaran diisi dengan dialog dan diskusi dalam suasana konstruktif mempromosikan pembelajaran yang diperluas dan menumbuhkan pemikiran kritis yang relevan dengan pengalaman kehidupan sehari-hari. Saba (2000) merekomendasikan bahwa model pembelajaran virtual harus dipusatkan pada peserta didik dan berbasis dialog. Hasilnya dapat menunjukkan bahwa fakultas, sadar akan "jarak", menciptakan jembatan komunikasi untuk memperluas peran mereka sebagai fasilitator dan mentor, dan mempertahankan kehadiran sosial dan pengajaran yang "terlihat". Anderson, dkk (2001) merekomendasikan agar pengajar daring dapat "dilihat" dan membangun kehadiran di lingkungan pembelajaran daring untuk memperkuat konektivitas dengan mahasiswa. Mayoritas mahasiswa menanggapi dengan adanya kehadiran pengajar daring akan memungkinkan interaksi mahasiswa lebih banyak. Email dan forum diskusi ditempatkan sebagai cara terbaik untuk terhubung ke pengajar dan mahasiswa lain, serta untuk mendapatkan informasi dan umpan balik tentang tugas yang diberikan.

2. Mengembangkan timbal balik dan kerjasama di antara mahasiswa

Pada prinsip kedua ini termasuk kegiatan-kegiatan yang memberikan peluang untuk tinjauan antar rekan mahasiswa terkait berbagai penugasan dan dalam posting diskusi. Proses *peer review* sering digunakan bersama dengan tugas tim di mana mahasiswa didorong untuk berbagi pengalaman dan sumber informasi. Prinsip ini sesuai dengan Gibbons dan Wentworth (2001) yang menyatakan bahwa pembelajaran orang dewasa memiliki orientasi terpusat pada pembelajaran yang relevan dan berbasis aplikasi. Dapat disimpulkan bahwa semakin banyak mahasiswa (siswa dewasa) membawa pengalaman hidup ke dalam lingkungan daring, fakultas (dalam hal ini pengajar) harus memasukkan pengalaman otentik yang berlaku untuk situasi dunia nyata.

Mahasiswa diberi ruang untuk berkomentar sehingga memiliki peningkatan dalam kebebasan berekspresi dengan teman sekelas dan pengajar. Beberapa mahasiswa juga mencatat bahwa diskusi itu berharga dalam memahami perspektif lain dan diberi izin untuk mendapat waktu tambahan untuk memproses informasi. Mahasiswa yang berpartisipasi dalam *peer review* tugas menulis akan mendapatkan peningkatan keterampilan menulis sebagai hasil dari kegiatan ini dan lebih percaya diri pada kemampuan mereka sendiri untuk memberikan umpan balik dan dukungan kepada mahasiswa yang lain.

3. Mendorong pembelajaran aktif

Pemberian dan penggunaan tugas yang mendorong refleksi dan mengharuskan siswa untuk menghubungkan isi materi pembelajaran dengan kehidupan pribadi mereka. Ini menunjukkan bahwa fakultas (dalam hal ini pengajar) mengenali perlunya variasi ketika menugaskan kegiatan belajar untuk memotivasi minat mahasiswa dan mendorong kontrol atas lingkungan belajar mereka sendiri. Hasil ini sejalan dengan teori konstruktivisme dan keterlibatan yang memungkinkan mahasiswa untuk memilih tugas yang relevan, menarik dan bermanfaat bagi mereka (Kearsley & Schneiderman, 1999). Lingkungan pembelajaran daring menguntungkan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa dapat mencari referensi di luar materi pembelajaran yang diberikan dan membangun pengetahuan mereka sendiri.

Penyelesaian pembelajaran daring menghasilkan peningkatan keterampilan berpikir kritis yang meningkatkan kemampuan menulis pada mahasiswa. Banyak yang menjawab bahwa materi yang diambil menarik. Selain itu, banyak mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka lebih banyak mengarahkan diri dan memotivasi diri sendiri daripada yang mereka pikirkan.

4. Memberikan umpan baik segera

Prinsip keempat mencakup praktek menetapkan waktu dan jadwal untuk umpan balik pada diskusi dan tugas lainnya, termasuk tes dan pembuatan makalah. Ini menunjukkan bahwa memberikan umpan balik tepat waktu, akan memunculkan pengakuan dan informasi yang cepat. Graham et al. (2001) yang menemukan bahwa pengajar memiliki niat yang baik untuk memberikan umpan balik pada awal pembelajaran, mereka sering menjadi lemah dalam merespons karena pada masa perkuliahan semester menjadi lebih sibuk. Oleh sebab itu, pada pertengahan dan akhir semester sebaiknya pengajar tetap memberikan respon yang cepat terhadap hasil tes/tugas yang masuk.

Umpan balik memainkan peran penting pada mahasiswa dalam menyampaikan berbagai jenis informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa untuk tetap terlibat dan terhubung dalam lingkungan pembelajaran daring. Mahasiswa lebih sering berinteraksi dengan pengajar dalam perkuliahan daring daripada perkuliahan tatap muka di kelas. Selain itu juga merasa ada peningkatan interaksi dan dukungan pribadi yang diterima dari rekan mahasiswa yang lain serta dengan pengajar dibanding pembelajaran tatap muka.

5. Menekankan waktu dalam tugas

Prinsip kelima ini menekankan tercapainya pengulangan jadwal waktu dan tenggat waktu untuk penugasan. Sifat dari

lingkungan pembelajaran daring adalah bermata dua untuk pelajar dewasa. Di satu sisi lingkungan kondusif untuk menunda-nunda karena mahasiswa memiliki fleksibilitas dan kebebasan untuk belajar dalam ruang dan waktu mereka sendiri. Di sisi lain, fleksibilitas ini memungkinkan mahasiswa untuk mengakses lingkungan belajar ketika mereka siap dan secara mental hadir untuk melakukannya. Posting rutin tanggal jatuh tempo pengumpulan tugas, penggunaan kalender pengingat dan tes terjadwal membantu pelajar dewasa (mahasiswa) tetap focus pada tugas dan rencana belajarnya. Para ahli teori belajar orang dewasa awal menyatakan bahwa orang dewasa yang sibuk menginginkan lebih banyak arahan dalam proses belajar (Knowles, 1984) dan bahwa kesiapan mereka untuk belajar adalah faktor signifikan yang mempengaruhi prestasi akademik (Gibbons & Wentworth, 2001). Hal yang perlu dilakukan pengajar adalah memberikan mahasiswa kesempatan mengulangi tes dan merevisi makalah, dan mengatur kelompok belajar, meningkatkan isi materi pembelajaran dengan menambah waktu belajar. Mahasiswa mengakui bahwa pembelajaran daring memerlukan lebih banyak disiplin diri dan membantu meningkatkan keterampilan manajemen waktu.

6. Mengkomunikasikan harapan yang tinggi pada mahasiswa

Prinsip keenam paling sering dicapai oleh pengajar melalui silabus mata kuliah mereka. Dimasukkannya tujuan

pembelajaran dan rubrik tertentu untuk tugas perkuliahan dan menjelaskan harapan untuk keberhasilan akademik dalam mengikuti perkuliahan. Menurut Newlin dan Wang (2002) pengajar harus mengkomunikasikan harapan dengan jelas melalui tujuan dan sasaran pembelajaran dan menentukan bagaimana mereka dapat mencapainya.

Pengajar perlu melakukan klarifikasi harapan dengan cara memodelkan perilaku yang diharapkan, menyoroti dan mengomentari kinerja mahasiswa dan memberikan umpan balik terperinci untuk peningkatan kemampuan mahasiswa. Pembelajaran daring menurut mahasiswa lebih ketat jika dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka. Pembelajaran daring lebih fokus pada persyaratan partisipasi dan harapan kehadiran daripada pembelajaran tatap muka.

7. Menghargai beragam bakat dan cara-cara belajar

Prinsip ke tujuh disarankan oleh sebagian besar pengajar yang dalam prakteknya menggabungkan berbagai cara untuk mempresentasikan materi pembelajaran, tugas desain, dan format penilaian dalam “suasana terbuka” untuk pembelajaran. Ini menunjukkan penghormatan terhadap perbedaan gaya belajar orang dewasa dan “demokratisasi” dari lingkungan pembelajaran daring. Diaz dan Cartnal (1999) menyatakan bahwa kesadaran akan gaya belajar yang berbeda membantu dalam desain pengajaran dan pada mahasiswa. Juga

disimpulkan bahwa paparan gaya belajar yang berbeda, sudut pandang dan perspektif berbeda meningkatkan fleksibilitas mahasiswa dan kemampuan untuk beradaptasi dengan situasi dunia nyata.

Mahasiswa merasakan lingkungan belajar daring memungkinkan lebih banyak waktu untuk memproses, merefleksikan, dan merespons. Banyak mahasiswa mengalami peningkatan dalam kepercayaan diri ketika berpartisipasi dalam diskusi kelas dan menghargai lingkungan anonim. Pembelajaran daring memiliki lebih banyak variasi metode yang dapat dipakai. Pembelajaran dapat diperluas melalui sumber daya yang dapat diperoleh melalui internet, aktivitas berbasis web, dan sumber perluasan konten lainnya.

Implikasi Pembelajaran daring Masa Depan

Pembelajaran melalui daring memiliki implikasi praktis dalam pengembangan Universitas, Fakultas, pengajar, mahasiswa dan implementasi kebijakan. Transisi dari mengajar di ruang kelas tradisional (tatap muka) ke lingkungan pembelajaran daring bukanlah tugas yang mudah bagi sebagian besar Universitas/Fakultas/Pengajar/Mahasiswa. Terutama pada universitas yang telah terbiasa melakukan pengajaran dalam mode tradisional (tatap muka dalam kelas) selama puluhan tahun.

Kita semua sebagai manusia tidak dapat menghentikan dan melawan waktu. Kemajuan teknologi tidak dapat dibendung. Cepat atau lambat, suka atau tidak suka, siap atau tidak siap, era teknologi informasi dan globalisasi dunia akan datang dan kita semua perlu bersiap mulai dari sekarang. Komitmen terhadap praktek pembelajaran secara daring dan kreativitas yang kita miliki akan meningkatkan kemampuan pengajaran secara efektif dan memperkuat proses untuk mencapai dan mempertahankan pendidikan yang berkualitas dengan tujuan mempertahankan akuntabilitas lembaga dalam pengukuran dan evaluasi hasil belajar mengajar.

Universitas/Fakultas/Pengajar perlu membuat keputusan secara sadar untuk melalui proses transisi yang mungkin terasa sangat singkat untuk dapat menyesuaikan diri di tengah pandemi Covid-19 ini. Respon yang cepat terhadap perubahan akan memberikan kesempatan yang lebih banyak untuk belajar, menyesuaikan diri dan mengatur mekanisme yang terbaik dalam pembelajaran daring serta memberikan keuntungan persaingan yang kompetitif di bidang kemajuan pendidikan dalam era modern dan globalisasi dunia.

Era pendidikan masa depan akan membutuhkan pengembangan program pendidikan yang menuntut kesiapan semua instalasi teknologi informasi dan pengajar yang mampu menjawab tantangan kemajuan teknologi dan tantangan standar

yang tinggi dalam system pembelajaran. Pengaplikasian dan eksplorasi pada prinsip-prinsip pembelajaran andragogy (orang dewasa) ini diharapkan dapat menjadi salah satu cara dalam mempersiapkan pembelajaran era masa depan melalui daring.

Dari sisi dosen, pembelajaran secara daring yang terjadi saat ini juga menjadi awal bagi para pengajar senior untuk mencoba sesuatu yang benar-benar baru. Hikmahnya, seluruh pengajar senior bahkan harus bersedia untuk belajar kembali dari titik nol. Situasi pembelajaran daring ini adalah tes sebenarnya, apakah benar para pengajar itu sebenarnya memiliki jiwa “pembelajar” atau tidak. Sebagai pengajar, kita kan sering mengatakan bahwa belajar tidak mengenal usia. Sebagai pengajar kita seharusnya selalu belajar. Perubahan mind set dan niat adalah kunci untuk belajar hal-hal baru termasuk membiasakan diri melakukan pembelajaran daring dengan mengaplikasikan prinsip andragody dan tujuh prinsip praktek yang baik untuk pendidikan di universitas (Seven Principles of Good Practice in undergraduate). Pertanyaan refleksi penting bagi kita semua adalah, apakah pembelajaran daring ini memang sulit atau karena pengajar/dosen sudah tidak bisa atau tidak mau berubah??? Ketangguhan kita sebagai pengajar yang pembelajar diuji di sini.

Referensi

Anderson, T., Rourke, L., Garrison, D. R., & Archer, W. (2001). Assessing teaching presence in a computer conferencing context. *Journal of*

- Asynchronous Learning Networks*, 5(2). Retrieved January 21, 2007 from http://www.aln.org/publications/jalnv/5n2/v5n2_anderson.asp
- Cavanaugh, C., Barbour, M., & Clark, T. (2009). Research and practice in K-12 online learning: A review of open access literature. *The International Review of Research in Open and Distant Learning*, 10(1),1-22
- Chickering, A. W., & Gamson, Z. F. (1991). *Applying the seven principles for good practice in undergraduate education. New directions for teaching and learning*. 47. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Crew, B Tena; Wilkinson, K; Neill, K Janson. (2015). Principles for Good Practice in Undergraduate Education: Effective Online Course Design to Assist Students' Success, MERLOT Journal of Online Learning and Teaching; Vol. 11, No. 1, March
- DeVine, C. (March 27, 2013). The skills both online students and teachers must have. Edudemic: Connecting Education and Technology, Retrieved November 11, 2013 from <http://www.edudemic.com/2013/03/the-skills-both-online-students-and-teachers-must-have/>
- Diaz, D., & Carnal, R. (1999). Student learning styles in two classes. *College Teaching*, 47(4), 130-141.
- Gibbons, H., & Wentworth, G. (2001). Andrological and pedagogical training differences for online instructors. *Online Journal of Distance Learning Administration*, 4(3), 1-5. *Proceedings of the Distance Learning Administration, USA*.
- Graham, C., Cagiltay, K., Lim, B., Craner, J., & Duffy, T. M. (2001, March/April). Seven principles of effective teaching: A practical lens for evaluating online courses. *The Technology Source*, 1-7. Retrieved November 6, 2006 from http://www.technologysource.org/article/seven_principles_of_effective_teaching/
- Grand, MR., Thornton, HR. (2007). Best Practices in Undergraduate Adult-Centered Online Learning: Mechanisms for Course Design and Delivery. MERLOT Journal of Online Learning & Teaching. Vol.3, No. 4, Dec
- Gross, R., Muscarella, D., & Pirkel, R. (1994). *New connections: A college president's guide to distance education*. Washington, DC: Instructional Telecommunication Council.
- Guidera, S. (2004). Perceptions of the effectiveness of online instruction in terms of the seven principles of effective undergraduate education. *Journal for Educational Technology Systems*, 32(2-3), 139-178.
- Hurlock. 2009. Psikologi Perkembangan Rentang Kehidupan. Jakarta: EGC.
- Jarvis, P. (1987a) 'Malcolm Knowles' in P. Jarvis (ed.) *Twentieth Century Thinkers in Adult Education*, London: Croom Helm
- Kearsley, G., & Schneiderman, B. (1999). Engagement theory: A framework for technology-based learning and teaching.

Retrieved January 19, 2007 from <http://home.sprynet.com/~gkearsley/engage.htm>

- Knowles, M. (1984). *The adult learner: A neglected species* (3rd ed.). New York: Cambridge Books
- Kramer, C. (2002). *Success in on-line learning*. Albany, NY: Delmar – A Division of Thomson Learning.
- Mariyat, A. (2009). Mengenal Andagogy. *At-Ta'dib. Vol. 5. No. 1 Shafar 1430*. Fakultas Tarbiyah, Institut Studi Islam Darussalam (ISID) Gontor
- Mustofa, MI., Chodzirin, M., Sayekti, L. (2019). Formulasi Model Perkuliahan daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi (Studi terhadap Website pditt.belajar.kemdikbud.go.id). *Walisongo Journal of Information Technology*, Vol. 1 No. 2 (2019): 151-160
- Newlin, M., & Wang, A. (2002). Integrating technology and pedagogy: Web instruction and seven principles of undergraduate education. *Teaching of Psychology*, 29(4), 325-330.
- Nicol, D; Macfarlane, D. (2006). **Formative Assessment and Self-Regulated Learning: A Model and Seven Principles of Good Feedback Practice**. *Studies in Higher Education*, Vol. 31, No. 2, April, pp. 199–218
- Radovan, M., & Makovec, D. (2015). Adult learners' learning environment perceptions and satisfaction in formal education-case study of four East-European countries. *International Education Studies*, 8(2), 101–112
- Saba, F. (Ed.). (2000). Sifting the focus from teaching to learning. *Distance Education Report*, 4(13), 4.
- Santrock, John W. (2002). *Life - Span Development (Perkembangan Sepanjang Hidup)*, Jilid I, (Jakarta : Erlangga, hal.60
- Smith, M.K.. (2002) 'Malcolm Knowles, informal adult education, self-direction and andragogy', *The Encyclopedia of Informal Education*, www.infed.org/thinkers/et-knowl.htm.
- Stein, D. & Glazer, H. R. (2003). Mentoring the adult learner in academic midlife at a distance education university. *The American Journal of Distance Education*, 17(1), 7-23. Retrieved January 24, 2007 from http://www.leonline.com/doi/pdf/10.1207/s15389286ajde1701_2
- Warschauer, M. (2001). On-line communication. In R. Carter & D. Nunan (Eds.), *The Cambridge guide to teaching English to speakers of other languages* (pp. 207–212). Cambridge, UK: Cambridge University Press.

7. Pembelajaran Daring dan Merdeka Belajar

Eny Trimeiningrum¹¹

“Dosen tidak hanya sekedar memberikan materi dan tugas tetapi harus memberikan konfirmasi dan umpan balik kepada mahasiswa”

Pada tanggal 24 Januari 2020, Nadiem Anwar Makarin, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Paket Kebijakan bagi Pendidikan Tinggi di Indonesia. Paket Kebijakan tersebut adalah “Merdeka Belajar: Kampus Merdeka”. Sebelumnya pada tanggal 11 Desember 2019, telah dikeluarkan paket kebijakan pendidikan satuan pendidikan dasar yaitu “Merdeka Belajar”. Pokok-pokok kebijakan Merdeka Belajar: Kampus Merdeka adalah: (1) pendirian program studi baru bagi Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dan Perguruan Tinggi Swasta (PTS) dengan Akreditasi A dan B; (2) re-akreditasi bersifat otomatis untuk seluruh peringkat, dan bersifat sukarela bagi Perguruan Tinggi dan Program Studi yang sudah siap naik peringkat; (3) kebebasan bagi PTN BLU (PTN Badan Layanan

¹¹ Eny Trimeiningrum, SE., MSi. Adalah dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) dan Kepala Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Pendidikan (LPPP) Unika Soegijapranata

Umum) dan PTN Satker (PTN Satuan Kerja Kementerian) untuk menjadi PTN BH (PTN Berbadan Hukum); (4) hak mengambil mata kuliah di luar prodi dan perubahan definisi satuan kredit semester (SKS) yang hanya berlaku bagi S1 dan Politeknik.

Konsep Merdeka Belajar diluncurkan untuk menyiapkan mahasiswa siap memasuki dunia usaha dan dunia industri. Konsep *link and match* antara pendidikan tinggi dan dunia usaha nampaknya menjadi bagian yang penting dari paket kebijakan ini. Cara yang diharapkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah perguruan tinggi diharapkan dapat merancang dan mengimplementasikan proses pembelajaran yang inovatif dengan harapan Capaian Pembelajaran (CP) yang ditetapkan oleh program studi mampu diraih oleh mahasiswa secara optimal. Perguruan tinggi didorong untuk semakin otonom dan fleksibel, dan mampu menciptakan kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, serta sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Konsep kebijakan ini juga menekankan kegiatan pembelajaran di luar perguruan tinggi, meliputi magang atau praktik kerja, proyek di desa, mengajar di sekolah, pertukaran pelajar, penelitian, kegiatan kewirausahaan, studi atau praktik independen, dan proyek kemanusiaan yang semua aktivitas tersebut harus di bawah bimbingan dosen. Hal ini dimaksudkan supaya mahasiswa mempunyai pengalaman yang riil dan kontekstual sehingga mendorong kesiapan memasuki dunia kerja.

Lalu apa kewajiban perguruan tinggi? Perguruan tinggi mempunyai kewajiban untuk memberikan hak kepada mahasiswa untuk secara sukarela mengambil SKS di luar perguruan tinggi sebanyak 2 semester (setara dengan 40 SKS) dan dapat mengambil SKS di luar program studi yang berbeda di perguruan tinggi yang sama sebanyak 1 semester (setara dengan 20 sks). Atau dengan kata lain SKS yang wajib diambil mahasiswa di program studi asal adalah sebanyak 5 (lima) semester dari total SKS yang harus dijalani. Hal ini tidak berlaku bagi Program Studi Kesehatan. Sekali lagi perguruan tinggi wajib memfasilitasi pelaksanaan program tersebut.

Bila dilihat dari tujuannya, Merdeka Belajar bermaksud untuk mengembangkan kemandirian mahasiswa agar menemukan pengalaman dari apa yang ada di masyarakat maupun dunia kerja sehingga berkembanglah kapasitas, kreativitas, kemampuan beradaptasi dan kolaborasi, pengelolaan diri (manajemen diri), serta kepribadian yang utuh melalui afiliasi dan interaksi sosial yang mereka alami.

Bila menilik model-model pembelajaran yang saat ini dikembangkan dan diimplementasikan oleh perguruan tinggi, maka konsep Merdeka Belajar sangat relevan dengan Model Pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL), dimana mahasiswa adalah pusat kegiatan pembelajaran sehingga dosen hanya bertindak sebagai fasilitator dan motivator serta tidak lagi

berperan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan yang utama. Sejalan dengan konsep Merdeka Belajar, SCL mempunyai maksud agar mahasiswa mampu mengembangkan diri untuk menemukan dan mencari pengetahuan secara mandiri. Sehingga dalam upaya penemuan ini, kemampuan, kapasitas, dan kreativitas mahasiswa akan terbangun.

Pembelajaran Daring, Metode Pendukung Dalam Konsep Merdeka Belajar

Salah satu metode pembelajaran untuk mendukung Model Pembelajaran SCL dan Konsep Merdeka Belajar adalah Sistem Pembelajaran dalam Jaringan (Sistem Pembelajaran Daring). Metode pembelajaran jarak jauh ini memungkinkan mahasiswa dan dosen melakukan tatap muka dan berkomunikasi melalui *video conference*, mahasiswa bisa mengunduh materi dosen, mengunggah hasil tugas mahasiswa lewat internet.

Salah satu dukungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam sistem pembelajaran daring adalah sistem berbasis teknologi yang disebut dengan SPADA (Sistem Pembelajaran Daring). Namun demikian banyak perguruan tinggi yang telah mengembangkan *Learning Management System (LMS)* untuk implementasi perkuliahan daring di perguruan tinggi masing-masing. Salah satunya Unika Soegijapranata Semarang yang telah mengembangkan LMS dengan laman cyber.unika.ac.id.

Hal yang sangat penting untuk dilakukan dalam pembelajaran daring adalah komunikasi yang efektif antara dosen dan mahasiswa. Komunikasi yang efektif harus dibangun melalui komunikasi dua arah antara dosen dan mahasiswa. Dosen tidak hanya sekedar memberikan materi dan tugas tetapi harus memberikan konfirmasi dan umpan balik kepada mahasiswa. Proses evaluasi bagi hasil kerja mahasiswa harus dilakukan oleh dosen, sehingga hubungan yang bersifat dialogis tercipta.

Bila dikaitkan dengan *Industry 4.0 skills, Trending 2022, Top Ten* seperti dikutip dari *Future of Jobs Reports, World Economic Forum, 2018* menyebutkan ketrampilan yang harus dimiliki di Era Revolusi Industri 4.0, antara lain *Active Learning dan learning strategies; creativity, originality and initiative; technology design and programming; critical thinking and analysis*, maka pembelajaran daring merupakan salah satu bentuk pembelajaran mengembangkan ketrampilan tersebut.

Pembelajaran Daring dalam Pandemi Global

Saat ini dunia dihebohkan dengan mewabahnya virus yang bernama Covid-19, yang awalnya mewabah di Kota Wuhan Ibukota Provinsi Hubei China. Tidak menunggu waktu lama, virus tersebut menyebar hampir seluruh daratan negeri China dan ke sejumlah negara di dunia. Pada tanggal 30 Januari 2020, *World Health Organization* (WHO) mengumumkan kasus pandemi

Covid-19 sebagai status darurat kesehatan global atau sering dikenal dengan istilah *Public Health Emergency of International Concern*. Seperti negara-negara lain yang terkena pandemi ini, Pemerintah Indonesia memberi aturan bagi masyarakat untuk bekerja dari rumah, belajar dari rumah, dan beribadah dari rumah. Maka mau tidak mau dan tidak ada metode pembelajaran lain yang ditempuh oleh semua lembaga Pendidikan di Indonesia kecuali pembelajaran daring.

Namun demikian di tengah situasi yang sangat darurat saat ini, evaluasi dari implementasi pembelajaran daring harus tetap dilakukan guna memastikan proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan dan berjalan optimal. Tidak hanya kesiapan jaringan dan *platform* LMS yang memadai tetapi kesiapan dan kemampuan mengoperasikan teknologi baik dosen dan mahasiswa. Pembelajaran daring mungkin terasa tidak se-ideal seperti pembelajaran tatap muka secara fisik. Meskipun demikian, dengan upaya yang keras dari segenap pihak-pihak yang berkepentingan, kita pasti mampu mewujudkan Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan oleh program studi melalui pembelajaran daring. Selamat mengimplementasikan pembelajaran daring bagi seluruh Lembaga Pendidikan di Indonesia.

Referensi:

Industry 4.0 skills, Trending 2022, Top Ten, Future of Jobs Reports, World Economic Forum, Tahun 2018.
Buku Saku Panduan Merdeka Belajar Kamus Merdeka, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Tahun 2020.

8. Pembelajaran Daring dan Nilai-Nilai Mgr. Soegijapranata

B. Lenny Setyowati¹²

“Hidup adalah sebuah proses pembelajaran terus-menerus untuk menjadi pribadi-pribadi yang lebih maju dan lebih baik”

Pada bulan Januari sampai dengan Februari 2020 telah dilaksanakan pelatihan kepribadian Arising The Grateful Winner (ATGW) bagi mahasiswa angkatan 2019, dalam pelatihan tersebut ditekankan kepada para mahasiswa pentingnya mempunyai nilai-nilai luhur dari Mgr. Albertus Soegijapranata, SJ yang menjadi patron Unika Soegijapranata, beberapa nilai tersebut adalah Kritis, Kreatif, Visioner, Peduli dan Tangguh (KKVPT). Pelatihan dibagi dalam 13 gelombang, masing-masing gelombang dilaksanakan dalam waktu 2 hari, para peserta yang mayoritas mahasiswa angkatan 2019 dibekali materi oleh *trainer* dan *co-trainer* agar selama mereka kuliah nilai-nilai KKVPT dapat terasah, sehingga pada saatnya nanti mereka lulus dan menjadi

¹² B. Lenny Setyowati, S.S., M.I.Kom. adalah Dosen Tidak Tetap Prodi Ilmu Komunikasi, Sekretaris The Soegijapranata Institute, dan Kepala Biro Administrasi Akademik Unika Soegijapranata Semarang

alumni, nilai-nilai KKVPT tetap muncul dan membawa dampak bagi diri sendiri, lingkungan sekitar dan bagi Indonesia.

Jika hal tersebut dikaitkan dengan situasi sekarang ini, di mana ada himbauan dari pemerintah terkait meluasnya pandemik virus Covid-19 untuk menyelenggarakan pembelajaran dalam jaringan (daring). Unika Soegijapranata mengikuti himbauan tersebut dengan melaksanakan proses belajar mengajar semester genap TA 2019/2020 yang baru berlangsung secara tatap muka sekitar 2 minggu secara daring, menurut penulis banyak fenomena-fenomena yang menarik dapat kita pelajari dan ambil hikmahnya dalam proses pembelajaran daring sebagai civitas akademika, baik sebagai dosen, mahasiswa dan tenaga pendidikan yang berbeda secara generasi dan terkait dengan nilai-nilai luhur dari Mgr. Soegija terutama tentang nilai-nilai KKVPT.

Dalam proses pembelajaran daring yang terjadi di Unika Soegijapranata melibatkan dua jenis generasi: *digital native* dan *digital immigrant*. Howe dan Strauss dalam bukunya *Millenials Rising: The Next Great Generation* (2000) memperkenalkan generasi yang lahir di masa pembangunan dan perkembangan internet, antara tahun 1982 hingga 2003 sebagai generasi milenial. Generasi milenial menurut Howe dan Strauss mempunyai sebutan lain yaitu N-gen (*N generation*). Huruf “N” mengacu pada NET singkatan dari internet, disebut pula dengan D-gen (*D generation*), huruf “D” singkatan dari *Digital*. Mereka juga adalah generasi

pertama “*Digital Native*” dengan hubungan mereka dengan internet, bagaimana gaya berbelanja mereka, bagaimana mereka mengakses dengan cepat perbandingan harga, informasi produk, ulasan *peer group*. *Digital native* di Unika Soegijapranata diwakili oleh seluruh mahasiswa program diploma, mahasiswa program sarjana dan sebagian mahasiswa program pasca sarjana, juga diwakili oleh sebagian kecil para dosen dan tenaga kependidikan Unika Segijapranata.

Marck Presnky dalam jurnal *On the Horizon* (NBC University Press, Vol.9 No 5, October 2001) menyebut generasi milenial dengan sebutan *Digital Native*, mereka sebagai penutur asli dari Bahasa digital komputer, internet. Mereka yang dari lahir, sudah bawaan dari lahir berada dalam lingkungan digital. Komputer games, email, internet, telepon seluler dan *instant messaging* menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan generasi *digital native*. Sedangkan sebagian besar para dosen, tenaga kependidikan yang pada saat lahir tidak berada pada lingkungan digital, tetapi tertarik oleh dan mengadopsi beberapa atau banyak aspek dari teknologi baru dan selalu akan membandingkan-bandingkannya menurut Marck Presnky disebut sebagai *digital immigrant*. Para *digital immigrant* seperti halnya para imigran pada suatu tempat, mencoba belajar megadopsi teknologi baru ke dalam kehidupannya, mereka sebagian dapat mengadopsi dengan baik, sebagian tidak.

Pada situasi saat ini terkait secara khusus dengan pembelajaran daring yang mulai dilaksanakan tanggal 16 Maret s.d. 29 Mei 2020, dapat saya amati bahwa nilai-nilai KKVPT dari Mgr. Soegija tercermin dan terlaksana oleh mahasiswa, dosen dan tendik. Para mahasiswa yang sebagian besar adalah *digital native*, sedangkan para dosen dan tendik yang sebagian besar adalah *digital immigrant* bagaimana mereka menyikapi situasi pembelajaran daring ini dengan berbagai macam tindakan mereka.

Pembelajaran daring di Unika dimulai dari *e-learning* yang dikembangkan oleh Unit Pelaksana Teknis Manajemen Sistem Informasi (UPT MSI) pada tahun 2009 yang kemudian hanya aktif dari sisi teknisnya saja. Pada tahun 2013 Unit Pelaksana Teknis Perpustakaan (UPT Perpustakaan) mencoba mengelola *e-learning* bersama UPT MSI dengan menekankan pada aspek pembelajaran dan kekayaan pustaka, namun masih sedikit dari para dosen yang sudah memanfaatkannya untuk proses belajar mengajar. Pengembangan *Cyber Learning* mulai digiatkan lagi sekitar tahun 2015. Pada tahun 2017, Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Pendidikan (LP3) mengadakan berbagai kegiatan pelatihan terstruktur tentang penggunaan cyber.unika.ac.id dan para dosen makin bertambah banyak yang berminat untuk memanfaatkannya dalam proses pembelajaran, fasilitas tambahan *plug-in* pindai anti plagiasi.

Sebelum terjadi wabah pandemi Covid-19, tidak semua dosen menggunakan fasilitas pembelajaran ini secara maksimal dalam arti belum semua dosen menggunakan *Cyber Learning*, seringkali *Cyber Learning* hanya dimanfaatkan sebagai media untuk mengunggah materi kuliah, dan sebagai media penugasan kepada mahasiswa. Setelah 16 Maret 2020, para dosen dan mahasiswa diwajibkan menggunakan fasilitas ini sebagai media utama pada proses pembelajaran daring.

Jika melihat di Unika Soegijapranata ada 2 kelompok generasi yaitu *digital native* dan *digital immigrant* dan diakitkan dengan nilai-nilai Mgr Soegija sebagai patron Unika, maka dapat penulis sampaikan sebagai berikut:

- ❖ **Kritis**, mampu melihat realitas di sekeliling kita. Salah satu contohnya adalah dosen dan mahasiswa menyampaikan pendapat dan masukan tentang pelaksanaan kuliah daring melalui saluran-saluran media yang ada seperti: whatsapp group, line group, rapat secara daring baik di tingkat program studi maupun fakultas. Masukan-masukan demi perbaikan pembelajaran daring disampaikan oleh pejabat terkait kepada pimpinan di tingkat Universitas.
- ❖ **Kreatif**, mencari solusi yang tepat, layak dan bermanfaat. Masukan-masukan guna perbaikan pembelajaran daring dalam waktu yang relatif cepat ditindak lanjuti oleh pimpinan Universitas dan bagian terkait seperti LP3, UPT MSI dan UPT

Perpustakaan, sudah ada solusinya seperti contoh penambahan menu-menu baru dalam cyber.unika.ac.id yang lebih menyempurnakan dan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran daring. Tentu proses penyempurnaan dan perbaikan program di *Cyber Learning* akan terus berjalan dan bertumbuh sesuai perkembangan kebutuhan.

- ❖ Tindakan menggandeng provider internet seperti Telkomsel dan Indosat sebagai bentuk tanggung jawab sosial mereka untuk memberikan kuota gratis selama 30 hari bagi civitas akademika pengguna *provider* tersebut untuk mengakses cyber.unika.ac.id juga merupakan tindakan dalam rangka mencari solusi bagi para mahasiswa yang mungkin merasakan dampak pembelajaran daring yaitu kuota internet menjadi lebih cepat habis dan mengalami kesulitan atas hal ini.
- ❖ **Visioner**, mampu melihat berbagai kemungkinan. Proses pembelajaran daring di Unika, tidak muncul secara tiba-tiba sebagai sikap reaktif atas himbuan dari pemerintah, jika dari perkembangan *Cyber Learning*, Unika sudah merintisnya sejak tahun 2009 dan dapat dimanfaatkan sampai sekarang. Penambahan menu dan fasilitas tambahan terus dilakukan untuk mnejawab tantangan yang ada. Pelaksanaan pembelajaran daring pada saat wabah Covid-19 menjadi lebih mulus dari kampus-kampus lain karena visi dan kesiapan jangka panjang yang telah dibangun sebelumnya.

- ❖ **Peduli**, rencana tindakan nyata yang merupakan solusi atas permasalahan yang terjadi. Selain sudah adanya cyber.unika.ac.id sebagai bentuk kepedulian untuk menyikapi pembelajaran jarak jauh dalam situasi meluasnya pandemik virus Covid-19, dari yang saya amati ada bentuk-bentuk kepedulian lain di beberapa fakultas seperti: pengumpulan donasi untuk membantu para mahasiswa yang mengalami kesulitan keuangan khususnya dalam penyediaan kuota internet selama pembelajaran daring yang akan berlangsung sampai tanggal 29 Mei 2020. Kepedulian yang lain adalah para dosen yang sudah lebih mampu menggunakan fasilitas-fasilitas di *Cyber Learning* memberikan bantuan tutorial kepada rekan dosen lainnya yang membutuhkan bantuan, selain pihak Universitas menyediakan *help desk* resmi.
- ❖ **Tangguh**, mampu menaklukkan rintangan dalam mencapai tujuan. Pembelajaran daring juga memunculkan sikap tangguh baik untuk para *digital native* dan *digital immigrant* dimana tujuannya adalah supaya proses pembelajaran daring sama berkualitasnya dengan proses pembelajaran di luar jaringan. Bagi para *digital native* muncul dalam bentuk usulan alternatif media pada saat cyber.unika.ac.id mengalami kendala atau kurang *support* terhadap laptop, *smart phone* mahasiswa. Sedangkan bagi para *digital immigrant* berusaha untuk menaklukkan hambatan dalam menggunakan *Cyber Learning*

terutama untuk para dosen yang sama sekali belum pernah menggunakannya, maka dalam waktu yang relatif singkat untuk segera beradaptasi dengan menu, fasilitas yang ada dalam cyber.unika.ac.id dan juga untuk menggunakan usulan media lainnya yang mendukung tercapainya proses pembelajaran yang berkualitas walaupun daring.

Pembelajaran daring yang saat ini sedang berlangsung membuat kita baik dari generasi *digital native* maupun *digital immigrant* untuk terus menjadi pembelajar, karena hidup adalah sebuah proses pembelajaran terus-menerus untuk menjadi pribadi-pribadi yang lebih maju dan lebih baik.

9. *Never Too Old to Learn*: Dosen Gen-X Menjawab Tantangan Mengajar Daring

Angelika Riyandari¹³

“Agar pembelajaran daring ini dapat berjalan dengan baik dan tidak membuat tertekan, maka harus disiasati dengan beberapa strategi pribadi”

Penguasaan teknologi informasi pada masa sekarang ini adalah suatu keniscayaan, termasuk penguasaan teknologi informasi untuk pengembangan pendidikan (Uden, Liberona, & Liu, 2017). Teknologi informasi memberikan lebih banyak pilihan bagi guru maupun siswa untuk mengajar dan belajar sehingga diharapkan pembelajaran dapat berjalan lebih optimal. Sebagai contoh, teknologi informasi memberi dukungan kepada guru dan siswa dalam bentuk fasilitas pendukung akademik seperti perpustakaan daring atau sumber daring untuk mengakses jurnal, buku, video dan rekaman sehingga guru dan siswa dapat dengan mudah mengakses sumber pustaka tanpa harus datang ke perpustakaan atau ke toko buku. Teknologi informasi juga

¹³ Angelika Riyandari, SS, MA, PhD adalah dosen Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) dan Sekretaris Program Studi Sastra Inggris

memungkinkan adanya perubahan dalam proses pembelajaran yang semula berorientasi pada guru ke proses pembelajaran yang lebih berorientasi pada siswa. Pada proses pembelajaran yang berorientasi pada siswa ini, guru tidak lagi mendominasi kelas dengan pengajaran yang monoton dan satu arah namun guru berperan sebagai fasilitator dan mediator bagi siswa selama proses belajar (Weimer, 2002). Penerapan teknologi informasi pada bidang pendidikan sangat jelas terlihat dalam pembelajaran daring atau setidaknya pembelajaran *hybrid/blended* yang merupakan campuran antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran daring. Pembelajaran daring ataupun pembelajaran *hybrid/blended* ini didukung oleh ketersediaan sistem manajemen pembelajaran (*Learning Management System/LMS*) baik yang berbayar maupun yang bebas bayar seperti *Moodle*, *Schoology*, atau *Edmodo*. LMS ini diadopsi oleh banyak perguruan tinggi dan mendorong para dosen untuk menggunakan sistem ini untuk mengajar.

Perjalanan Penulis untuk belajar Pembelajaran Daring

Sebagai dosen program studi Sastra Inggris di Unika Soegijapranata, penulis mulai mengenal pembelajaran daring yang pada tahun 2009 diperkenalkan dengan nama *e-learning Unika*. Pada awal perkenalannya dengan pembelajaran daring ini, penulis belajar cara membuat kelas di *e-learning Unika* dan mengunggah presentasi Power Point atau file berbentuk pdf ke sistem

manajemen pembelajaran ini. Selama empat tahun setelah itu, penulis tidak belajar lebih banyak tentang pembelajaran daring ini karena penulis studi lanjut. Setelah kembali mengajar pada tahun 2013, penulis melanjutkan belajar menggunakan *e-learning Unika*. Alasan penulis belajar menggunakan *e-learning Unika* tersebut sederhana, bukan karena kesadaran atau keinginan untuk mengembangkan pembelajaran daring, namun lebih kepada memudahkan penulis untuk mengumpulkan dan menyusun secara lengkap materi pengajaran selama satu semester. Sebagai bagian dari generasi X, generasi yang lahir antara tahun 1965-1979, penulis mengalami euforia ketersediaan sumber pengajaran yang dapat diunduh melalui internet, terutama sumber pengajaran bahasa Inggris. Banyaknya sumber pengajaran menyebabkan penulis kesulitan untuk mengatur begitu banyak file yang digunakan untuk pengajaran di komputer pribadi maupun di laptop. Oleh karena itu, penulis memanfaatkan sistem manajemen pengajaran yang disebut *e-learning Unika* ini untuk mengatur kegiatan pengajaran baik materi maupun aktifitasnya. Penggunaan sistem ini memungkinkan penulis melihat secara lengkap rencana pengajaran setiap mata kuliah yang diampu selama satu semester. Dalam proses belajar *e-learning Unika* ini, penulis banyak dibantu oleh tim e-learning dari perpustakaan.

Setelah sebelumnya belajar tentang membuat kelas dan mengunggah file ppt dan pdf, penulis selanjutnya belajar membuat

kuis dalam bentuk pilihan ganda, true/false, dan mengisi titik-titik. Penulis tertarik belajar pembuatan kuis ini supaya lebih mudah melakukan evaluasi terhadap pemahaman peserta kuliah pada setiap topik pengajaran. Penulis sangat mungkin menggunakan kuis yang berbentuk pilihan ganda untuk evaluasi pemahaman peserta kuliah terhadap mata kuliah ketrampilan bahasa Inggris seperti menyimak (*listening*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) yang membutuhkan latihan yang intensif (*drilling*). Penulis juga menggunakan bentuk kuis ini untuk secara lebih terbatas mengevaluasi pemahaman peserta kuliah atas topik yang diajarkan di mata kuliah analisis. Namun sekali lagi, penulis menggunakan *e-learning Unika* bukan untuk pembelajaran daring atau pembelajaran hybrid/*blended*, namun lebih untuk membantu manajemen kelas. Seluruh pertemuan dalam satu semester masih berbentuk pertemuan tatap muka di kelas dengan pengecualian kuis yang dapat dikerjakan di luar kelas dengan pembatasan waktu pengerjaan.

Pada tahun 2018, penulis mulai menggunakan cyber.unika.ac.id yang menurut universitas menawarkan lebih banyak fasilitas. Secara visual, tampilan *Cyber Learning Unika* jauh lebih menarik dan kekinian dibandingkan tampilan *e-learning Unika*. Penggunaan *Cyber Learning* tersebut sesuai dengan misi Universitas Katolik Soegijapranata tahun 2017-2021 yang menekankan pada pemanfaatan teknologi informasi untuk

pengembangan pembelajaran digital (Universitas Katolik Soegijapranata, 2017, hal. 24). Penggunaan *Cyber Learning* oleh Unika Soegijapranata tersebut juga sejalan dengan misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang dikenal dengan 5K (Ketersediaan, Keterjangkauan, Kualitas dan Relevansi, Kesetaraan dan Kepastian) bagi pendidikan di Indonesia (Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) Kemenristekdikti, 2016). Sama seperti ketika belajar *e-learning Unika*, penulis mendapat pendampingan dari tim Universitas ketika belajar menggunakan *Cyber Learning*. Pada kesempatan ini penulis mulai belajar menggunakan fasilitas *Forum*, *Assignment* dan *plagscan*, dan *attendance* yang ditawarkan oleh *Cyber Learning*. Fasilitas tersebut kecuali *plagscan* sebenarnya ada dalam *e-learning Unika* namun belum digunakan oleh penulis. Selain fasilitas tersebut, ada satu fasilitas di *Cyber Learning* yang sebelumnya tidak ada di situs *e-learning Unika* yaitu fasilitas untuk *web conference* bernama *BigBlueButton*. Penulis pada awalnya tidak tertarik pada fasilitas *web conference* ini karena membutuhkan sambungan internet yang stabil. Selain itu, *Flash player* tidak didapat pada telepon genggam sehingga hanya peserta kuliah yang mempunyai laptop atau komputer pribadi yang dapat terlibat dalam *web conference* melalui *BigBlueButton* ini. Alih-alih menggunakan fasilitas *BigBlueButton*, penulis mencoba melakukan pembelajaran daring melalui fasilitas *Forum* di *Cyber Learning*. Dalam pembelajaran

daring, *Forum* dapat digunakan sebagai ajang diskusi antara dosen pengampu dan peserta kuliah. Diskusi ini dibuka dengan pertanyaan dari dosen yang ditanggapi oleh peserta kuliah lewat fasilitas *reply*. Fasilitas *reply* ini dapat juga digunakan dosen untuk memberikan komentar atau tanggapan terhadap pendapat peserta kuliah. Diskusi ini diharapkan dapat menjadi ajang tukar pikiran antara dosen dan peserta kuliah serta antar peserta kuliah tentang topik yang dibicarakan.

Penulis belajar lebih banyak lagi tentang pembelajaran daring ketika pada tahun 2018 penulis menjadi anggota tim penerima hibah SPADA dari Kemenristekdikti. Hibah SPADA adalah hibah untuk pengembangan penyelenggaraan sistem pembelajaran daring. Dalam pelatihan pembuatan sistem pembelajaran daring ini, penulis belajar membuat Rencana Pembelajaran Semester (RPS) untuk pembelajaran daring/hybrid/*blended* learning. Meskipun menggunakan nama yang berbeda, pada intinya RPS pembelajaran hybrid maupun *blended* learning memasukkan didalamnya pembelajaran daring. Penulis belajar untuk mengubah cara berpikir pembelajaran konvensional yang berdasarkan pada pertemuan (tatap muka) dengan pembelajaran daring yang berdasarkan topik. Penggunaan topik ini memudahkan evaluasi pemahaman peserta kuliah atas setiap topik yang diajarkan seperti disyaratkan dalam pembelajaran daring. Selama pelatihan ini, penulis juga belajar untuk membuat

informasi dan instruksi di setiap topik pembelajaran daring komunikatif dan mudah sehingga peserta didik yang tidak dapat bertemu langsung dapat memahami langkah-langkah yang harus dilakukan selama pembelajaran. Penulis belajar untuk menampilkan tujuan pengajaran, metode pengajaran, durasi pengajaran, dan evaluasi pengajaran yang sudah tersedia dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) di setiap topik pembelajaran daring. Selama pelaksanaan hibah SPADA ini, penulis belajar menyiapkan video original (yang dibuat sendiri, tidak mengambil dari sumber lain yang sudah ada) yang berisi rekaman dosen yang sedang menerangkan materi yang diajarkan (*pre-recorded video*). Penulis belajar bahwa video pembelajaran sebaiknya mengikuti urutan tertentu yang dimulai dari salam pembuka, pengenalan nama dosen, pemaparan tujuan pengajaran, isi pengajaran, review singkat materi yang telah diajarkan, dan salam penutup. Penulis juga belajar untuk menggunakan animasi untuk menerangkan materi yang ada dengan urutan yang sama. Dengan segala keterbatasan yang ada, termasuk diantaranya keterbatasan sumber daya manusia untuk memahami pembelajaran daring yang ideal (Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, 2014), keterbatasan penguasaan teknologi, dan keterikatan pada kebijakan pengajaran yang ada (yang membatasi jumlah pertemuan pembelajaran daring), tim hibah SPADA dapat menyusun topik pembelajaran *hybrid/blended* yang memadukan pembelajaran

daring dan luring untuk mata kuliah “*Introduction to Indonesian Folklore*”.

Peran universitas dalam mempromosikan penggunaan *Cyber Learning* ini semakin terlihat dengan diterbitkannya kebijakan pembelajaran daring oleh Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Pendidikan (LP3) Unika Soegijapranata. Dalam kebijakan ini, satu mata kuliah diperbolehkan dan didorong untuk dapat mengakomodasi maksimal tiga kali pembelajaran daring. Dalam penerapan kebijakan ini, dukungan dari LP3 melalui penyediaan manual penggunaan *Cyber Learning* dan pelatihan yang diselenggarakan serta dukungan dari tim manajemen sistem informasi Unika menjadi penting dalam penggunaan *Cyber Learning* sebagai sistem manajemen pembelajaran baik secara daring maupun luring. Pelatihan jempit bola dan pelatihan terstruktur dengan melibatkan dosen muda, yang menurut pengamatan penulis lebih cepat beradaptasi dengan pembelajaran daring, yang diselenggarakan oleh LP3 Unika Soegijapranata memberi dorongan pada penulis untuk mencoba berbagai fasilitas yang ada pada *Cyber Learning*.

Tantangan Pembelajaran Daring

Beralih dari salah satu metode belajar ke metode yang lain tidaklah mudah karena artinya bersedia keluar dari zona nyaman. Metode daring sebenarnya dimaksudkan untuk memudahkan proses pembelajaran baik bagi peserta kuliah dan dosen karena pembelajaran ini menawarkan akses belajar kapan saja, dimana saja dan darimana saja (Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, 2014). Dalam hal kesiapan teknologi, pada dasarnya Unika Soegijapranata sudah siap dengan sistem pembelajaran daring dengan adanya *Cyber Learning Unika*. Pada sistem ini peserta kuliah tidak lagi harus mendaftar karena sudah otomatis ditempatkan oleh Universitas di mata kuliah yang diambil berdasarkan KRS peserta kuliah. *Cyber Learning Unika* dapat diakses melalui telepon genggam, laptop, komputer, maupun iPad atau tablet sehingga peserta kuliah dapat dengan mudah menggunakan *Cyber Learning*. *Cyber Learning Unika* juga dilengkapi dengan fasilitas *BigBlueButton* yang dapat digunakan untuk video conference, chat untuk mengirimkan pesan dan fasilitas standard lain seperti *Forum*, *Quiz*, dan *Assignment*.

Namun, seperti juga hal yang baru lain, selalu ada tantangan pengembangan pembelajaran daring ini. Tantangan pembelajaran ini dapat dilihat pada hasil evaluasi pengembangan pembelajaran daring pada mata kuliah “*Introduction to Indonesian Folklore*” yang dibiayai hibah SPADA (Wohangara, Riyandari, Dukut, &

Aydawati, 2018). Hasil evaluasi terhadap empat dosen yang terlibat dalam pengembangan pembelajaran daring mata kuliah kuliah “*Introduction to Indonesian Folklore*” menunjukkan bahwa para dosen menganggap pengembangan pembelajaran daring ini penting karena dirasa lebih sesuai dengan kondisi alamiah peserta kuliah pada saat ini yang adalah *digital native*. Alasan lain yang membuat dosen mendukung pengembangan pembelajaran daring ini adalah karena pembelajaran daring lebih fleksibel secara tempat dan waktu. Di samping hal-hal positif tersebut, para dosen menyadari bahwa ada tantangan yang harus dihadapi dalam pengembangan pembelajaran daring ini. Tantangan yang utama adalah perlu waktu dan usaha yang terus menerus untuk mengubah mindset dari pengajaran konvensional secara tatap muka ke penggunaan aplikasi teknologi, terutama bagi dosen Gen-X yang tidak akrab dengan teknologi. Tantangan yang kedua adalah keterbatasan ketrampilan dosen untuk mengakses media pembelajaran seperti web-conference dan membuat media belajar seperti video dan animasi sehingga dosen tergantung pada mahasiswa atau tenaga dari luar untuk membantu pembuatan video dan animasi yang cukup berkualitas sebagai media pengajaran yang akan diakses umum. Ketiga, keterbatasan ketrampilan dosen untuk berbicara di depan kamera. Tidak semua dosen dapat dengan mudah berbicara di depan kamera sehingga proses pengajaran lewat web-conference maupun pembuatan video dan animasi

pembelajaran menjadi lebih memakan waktu. Keempat, keterbatasan waktu dan tenaga untuk mempelajari fasilitas yang ada di *Cyber Learning Unika* dan untuk mengadaptasinya dalam pembelajaran. Waktu dan tenaga dosen juga terbatas untuk persiapan materi kuliah, kuis, dan tugas yang harus disesuaikan dengan pembelajaran daring termasuk pembuatan instruksi yang jelas dan mendetail pada setiap materi, kuis dan penugasan. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, persiapan mencakup juga penyesuaian Rencana Perkuliahan Semester (RPS) dan pengunggahan semua materi yang telah disiapkan ke cyber.unika.ac.id.

Pengembangan pembelajaran daring memang membutuhkan komitmen dan sumber daya yang besar (Anderson, 2008; Carliner & Shank, 2008; Smith, 2006). Namun, pembelajaran daring mempunyai kelebihan yaitu mampu menghilangkan kendala jarak dan waktu. Peserta kuliah dapat mengakses materi kuliah, kuis, dan penugasan kapan saja dan darimana saja. Mereka tidak lagi harus datang ke tempat perkuliahan pada jam tertentu untuk mendapatkan materi kuliah, melakukan kuis, dan mendapat penugasan. Selain itu, kelebihan yang lain dari pembelajaran daring adalah dosen dapat melakukan pengajaran kapan saja tanpa terikat tempat (Anderson, 2008; Carliner & Shank, 2008). Dosen juga dapat selalu memperbaharui materi yang perubahannya dapat segera dilihat oleh peserta kuliah tanpa harus menunggu pertemuan

selanjutnya (Khosrow-Pour, 2002). Karena pembelajaran daring adalah pengajaran yang menitikberatkan pada peran peserta kuliah, maka materi kuliah, kuis, dan tugas yang diberikan harus dirancang untuk menarik peserta kuliah (Anderson, 2008). Materi yang disajikan pada pembelajaran daring harus kontekstual dan interaktif serta memungkinkan peserta kuliah bekerja sama saling mengisi dengan peserta yang lain (Anderson, 2008, hal. 16). Pembelajaran daring harus menyediakan aktifitas yang dapat memacu peserta kuliah untuk menggabungkan informasi baru yang mereka dapat dengan informasi yang telah mereka miliki sehingga peserta kuliah dapat memahami materi yang diajarkan secara lebih utuh dan lebih baru. Sekalipun menawarkan banyak kemudahan, namun pembelajaran daring harus dilakukan secara benar (Anderson, 2008, hal. 16), artinya bahwa materi pembelajaran daring harus dirancang dengan cermat agar tidak meninggalkan prinsip-prinsip pembelajaran. Pada intinya, teknologi dapat digunakan untuk mendukung pengembangan pembelajaran namun kualitas pembelajaran tetap tergantung pada rancangan pengajaran yang dibuat oleh pengampu mata kuliah dan pada keterlibatan peserta kuliah dalam proses pembelajaran.

Penggabungan model daring dan luring yang sering disebut pembelajaran hybrid atau pembelajaran *blended* sebenarnya merupakan bentuk yang paling ideal untuk mengadopsi pembelajaran daring. Pembelajaran *hybrid* atau *blended* ini belum

meninggalkan perkuliahan tatap muka yang konvensional tetapi sudah menggunakan sistem daring. Olapiriyakul and Scher (2006) menyebutkan bahwa peserta kuliah memberikan tanggapan positif tentang penggunaan pembelajaran hybrid. Model ini juga menjadikan peserta kuliah menjadi lebih aktif karena pembelajaran *hybrid* menggunakan materi yang berbentuk presentasi visual, bentuk materi yang lebih disukai oleh generasi muda dibandingkan dengan kuliah verbal. Kelas *hybrid* memungkinkan dosen dan peserta kuliah untuk bertemu dalam bentuk tatap muka sekaligus berinteraksi lewat daring. Hasil evaluasi pada peserta kuliah “*Introduction to Indonesian Folklore*” menunjukkan bahwa peserta kuliah menganggap pembelajaran *hybrid/blended* sebagai terobosan yang menarik (Wohangara et al., 2018). Mereka merasa bahwa menggunakan teknologi dalam pembelajaran lebih menyenangkan, lebih sesuai untuk anak muda dan lebih bergengsi. Peserta kuliah juga merasa diuntungkan dengan penerapan pembelajaran daring ini karena mereka bisa mengakses materi yang diunggah di *Cyber Learning* tanpa harus datang ke universitas sehingga peserta kuliah tidak harus mengeluarkan uang transport. Selain itu peserta kuliah mengatakan bahwa pembelajaran daring dapat mengurangi kebosanan mereka belajar di dalam kelas. Di samping hal-hal yang menguntungkan tersebut, peserta kuliah peserta pembelajaran daring memberikan masukan tentang kesulitan yang mereka hadapi ketika menggunakan pembelajaran

daring. Keluhan utama yang disampaikan peserta kuliah adalah kesulitan dengan koneksi internet yang menurut mereka tidak dapat diandalkan. Yang kedua, peserta kuliah merasa bahwa pembelajaran daring membuat mereka mengeluarkan uang tambahan untuk membeli paket data. Yang ketiga adalah peserta kuliah belum terbiasa dengan pembelajaran daring sehingga mereka khawatir akan kehilangan informasi yang berharga jika tidak datang ke universitas. Yang keempat, peserta kuliah mengatakan bahwa mereka belum bisa terlalu mengandalkan *Cyber Learning Unika* yang menurut mereka metode ini baru dan mereka belum terbiasa menggunakannya.

Dosen Gen-X Menjawab Tantangan Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring sebagai bagian dari pembelajaran *hybrid/blended* yang semula merupakan pilihan bagi dosen (maksimal tiga kali pertemuan dalam satu semester) berubah drastis menjadi pembelajaran daring penuh yang mau tidak mau harus dilakukan oleh dosen Unika Soegijapranata akibat pembatasan sosial untuk memutus rantai virus Covid-19. Selama tiga minggu lebih pelaksanaan perkuliahan daring penuh (16 Maret 2020-7 April 2020), penulis melihat bahwa meskipun telah diperkenalkan sejak tahun 2009, dosen Unika Soegijapranata termasuk penulis pada awalnya gagap dan tidak siap menanggapi perubahan yang mendadak ini. Berdasarkan pengalaman pribadi,

penulis membutuhkan waktu yang cukup panjang untuk dapat menguasai satu jenis saja fasilitas *Cyber Learning* untuk pembelajaran daring. Contohnya adalah fasilitas kuis. Dengan sering mencoba dan belajar dari kesalahan yang dilakukan, penulis membutuhkan waktu lebih dari tiga semester untuk menguasai cara membuat kuis di *Cyber Learning*. Berdasarkan refleksi pribadi dan pengamatan dan diskusi informal terhadap dosen satu angkatan, penulis menyimpulkan bahwa faktor usia dan beda generasi memang sering menjadi penentu kecepatan mempelajari penggunaan teknologi. Ketika penulis lupa cara mengakses kuis, peserta kuliah langsung tahu apa yang harus dilakukan untuk mengerjakan kuis.

Dalam situasi yang darurat ini, penulis yang semula mengadaptasi pembelajaran daring dengan perlahan harus langsung mengebut di jalur cepat pembelajaran daring sehingga detak jantung menjadi lebih cepat dan bernafas menjadi sulit. Dalam hal ini, penulis tidak sendirian karena penulis yakin bahwa banyak dosen yang lain mengalami hal yang sama. Mengingat penulis mempunyai banyak keterbatasan seperti yang telah disampaikan pada bagian tulisan sebelumnya, maka agar pembelajaran daring ini dapat berjalan dengan baik dan tidak membuat tertekan, maka harus disiasati dengan beberapa strategi pribadi.

Strategi pribadi yang pertama adalah *one at a time*. Ketika Unika Soegijapranata memutuskan untuk meniadakan perkuliahan tatap muka dan menggantikannya dengan pembelajaran daring penuh, yang pertama kali penulis lakukan adalah membuka *Cyber Learning* dan melakukan pemetaan terhadap mata kuliah yang diampu. Penulis lalu memilah dan memutuskan pembelajaran daring seperti apa yang tepat untuk topik yang akan diajarkan. Penulis berusaha untuk menggunakan fasilitas Cyber Learning sevariatif mungkin untuk menghindari beban yang terlalu berlebih pada diri sendiri dan peserta kuliah. Contohnya untuk satu topik yang akan diselesaikan dalam tiga pertemuan, penulis memilih untuk menggunakan *web conference* atau *chat* pada pertemuan pertama. *Web conference* atau *chat* ini sangat berguna untuk menerangkan apa tujuan belajar topik tersebut, untuk melakukan *brainstorming*, dan menjelaskan apa yang harus dilakukan peserta kuliah pada dua pertemuan yang berikutnya. Tentu saja pada pertemuan pertama ini penulis mengunggah materi kuliah dalam bentuk ppt atau pdf. Pada pertemuan kedua, penulis memberikan latihan dan memberikan pertanyaan di Forum untuk didiskusikan bersama. Dan pada pertemuan ketiga, penulis memberikan kuis dalam bentuk pilihan ganda atau penugasan dalam bentuk esai. Dengan variasi tersebut, peserta kuliah yang tidak dapat bergabung dalam *web conference* dengan berbagai alasan dapat berpartisipasi dalam *chat*, latihan soal, forum, penugasan atau kuis. Khusus untuk

forum, penulis diuntungkan dengan mata kuliah di program studi bahasa Inggris yang pada dasarnya memungkinkan pemanfaatan video yang tersedia di *YouTube*. Penggunaan video tersebut sangat membantu untuk menjadi bahan diskusi. Secara umum, strategi pribadi ini berjalan dengan baik meskipun tidak selamanya mulus.

Strategi pribadi yang kedua adalah *being open to change*. Pada dasarnya strategi pribadi ini digunakan penulis untuk membangun pikiran positif selama melakukan pembelajaran daring. Penulis berusaha untuk selalu terbuka dan tidak alergi terhadap ide baru yang dimunculkan oleh teman sejawat atau ide baru yang difasilitasi oleh tim pembelajaran daring universitas. Jika dalam situasi normal penulis menunggu sampai punya waktu untuk menguji coba ide baru, saat ini mau tidak mau harus meluangkan waktu untuk menguji coba ide baru misalnya penggunaan fasilitas *web conference* seperti *Zoom Cloud Meeting* (yang kemudian disarankan untuk tidak digunakan), *Google Meet*, *Microsoft Team*, atau *BigBlueButton* yang sudah diperbarui. Penulis juga mulai menguji coba semua fasilitas yang ditawarkan oleh *Cyber Learning* pada bagian *add an activity and resource* seperti *chat*, *open meetings*, *workshop*. Uji coba yang dilakukan tidak selalu berjalan baik, ada saatnya penulis tidak tahu apa yang harus dilakukan seperti pada saat penulis ingin menampilkan presentasi atau menampilkan *screen* pada *BigBlueButton* yang telah diperbarui. Penulis pada akhirnya harus meluangkan waktu

tambahan untuk mempelajari penggunaan *BigBlueButton* karena ada perbedaan antara versi lama dan versi baru. *Being open to change* juga berarti terbuka untuk menerima kritik dari peserta kuliah tentang pilihan cara pengajaran yang kurang pas. Penulis pada mulanya meletakkan *web conference* untuk mengevaluasi pemahaman peserta kuliah terhadap materi yang sudah diunggah pada pertemuan sebelumnya. Peserta kuliah mengatakan bahwa *web conference* lebih cocok diletakkan pada awal topik sebagai medium untuk menjelaskan materi yang diajarkan dan menyarankan penulis untuk mencari cara lain untuk evaluasi. Singkatnya, strategi ini membuat penulis lebih terbuka dan sabar dalam menghadapi perubahan yang terjadi dengan cepat.

Strategi pribadi yang ketiga adalah *collaborate*. Dalam menguji coba ide baru, penulis benar-benar merasakan arti kata “kolaborasi”. Bekerja sama dengan peserta kuliah dalam menguji coba beberapa ide baru pembelajaran daring termasuk menguji coba semua fasilitas yang ditawarkan oleh *Cyber Learning* pada bagian *add an activity and resource*, penulis mendapat banyak masukan. Masukan yang muncul contohnya tentang penggunaan *web conference* dan *chat* pada *web conference* pada saat yang bersamaan untuk meminimalisir gangguan suara. Pada awal penggunaan *web conference*, penulis dan peserta kuliah menyalakan *microphone*. Akibatnya berbagai macam suara yang ada di latar belakang peserta kuliah muncul, misalnya suara

kendaraan lewat, suara binatang peliharaan (ayam, anjing, burung), suara televisi, suara adzan, maupun suara anggota keluarga lain. Suara tersebut mengganggu jalannya perkuliahan. Untuk mengurangi gangguan, peserta kuliah memberi masukan untuk mematikan microphone peserta kuliah, microphone yang menyala adalah milik pengajar. Tanggapan atau pertanyaan terhadap isi mata kuliah dilakukan dengan fasilitas *chat* yang ada. Jika pengajar menghendaki agar peserta kuliah menanggapi secara lisan, maka pengajar akan meminta mahasiswa tertentu untuk menyalakan microphone-nya untuk menjawab pertanyaan. Dalam pelaksanaannya, cara ini berhasil meningkatkan kelancaran pengajaran.

Strategi pribadi yang keempat adalah *prepare mental SOP (Standard Operating Procedure) for emergency*. Sebagai generasi X yang bukan *digital native*, penulis cenderung panik ketika mengalami kesulitan teknis yang berhubungan dengan teknologi. Dalam pembelajaran daring yang berhubungan intensif dengan teknologi ini, penulis belajar untuk tidak panik ketika mengalami gangguan teknis. Untuk menghilangkan kepanikan, penulis menyiapkan prosedur operasi standard yang tidak tertulis tentang bagaimana mengatasi gangguan teknis tersebut. Contohnya, jika tiba-tiba koneksi dengan *Cyber Learning Unika* putus pada saat *web conference*, pertama yang harus dilakukan oleh penulis adalah memeriksa koneksi internet. Jika internet tidak bermasalah, penulis

akan memuat ulang halaman dengan menekan tombol *refresh*. Jika setelah memuat ulang halaman penulis tetap tidak dapat mengakses *Cyber Learning Unika*, penulis akan menghubungi peserta kuliah yang merupakan koordinator kelas untuk mengumumkan kepada yang lain bahwa *Cyber Learning Unika* sedang bermasalah dan penulis akan kembali mencoba 15 atau 30 menit kemudian. Jika dalam rentang waktu tersebut *Cyber Learning Unika* tetap belum dapat di akses, penulis akan menggunakan media yang lain seperti Google Meet atau Zoom untuk melanjutkan pemberian materi.

Strategi pribadi yang kelima adalah meyakini bahwa *to err is human*. Strategi ini diperlukan oleh penulis supaya tidak menyerah dan putus asa ketika melakukan kesalahan dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Uji coba yang berulang kali harus dilakukan agar dapat melakukan pembelajaran daring dengan baik. Kesalahan-kesalahan yang dilakukan penulis selama pelaksanaan pembelajaran daring, meskipun menghabiskan waktu dan tenaga, namun diyakini oleh penulis sebagai satu langkah maju. Jika tidak pernah salah, penulis tidak akan pernah belajar untuk memperbaiki kesalahan dan tidak akan pernah berkembang.

Pada akhirnya, tiga minggu adalah waktu yang sangat singkat untuk mempelajari banyak hal. Oleh karena itu, tentunya apa yang dipelajari dalam waktu singkat tersebut tidak dapat menghasilkan pembelajaran daring yang ideal. Dalam menuju pembelajaran daring yang ideal, masih banyak perbaikan yang

harus dilakukan. Oleh karena itu, hal yang harus kita lakukan di kemudian hari adalah membuka diri dalam menerima dan mempraktekkan ide baru terutama dalam bidang pendidikan karena kita tidak pernah tahu apa yang akan terjadi di masa depan, seperti juga kita tidak tahu bahwa pandemi yang disebabkan oleh virus covid-19 ini akan merevolusi cara pengajaran kita.

Daftar Pustaka

- Anderson, T. (2008). *The Theory and Practice of Online Learning*. Edmonton: AU Press, Athabasca University.
- Carliner, S., & Shank, P. (2008). *The E-Learning Handbook: Past Promises, Present Challenges*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan. Panduan dan Penyelenggaraan Kuliah Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu (2014). Indonesia.
- Khosrow-Pour, M. (2002). *Web-based Instructional Learning*. Hershey, London, Melbourne, Singapore, Beijing: IRM Press.
- Olapiriyakul, K., & Scher, J. M. (2006). A Guide to Establishing Hybrid Learning Courses : Employing Information Technology to Create a New Learning Experience , and a Case Study. *The Internet and Higher Education*, 9, 287–301. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2006.08.001>
- Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) Kemenristekdikti. Panduan Pelaksanaan PJJ (Pendidikan Jarak Jauh) 2016 (2016). Indonesia.
- Smith, S. S. (2006). *Web-Based Instruction: A Guide for Libraries*. Chicago: American Library Association.
- Uden, L., Liberona, D., & Liu, Y. (2017). *Learning Technology for Education Challenges*: Beijing: Springer.
- Universitas Katolik Soegijapranata. Rencana Strategis Universitas Katolik Soegijapranata 2017-2021 (2017). Indonesia.

- Weimer, M. (2002). *Learner Centered Teaching: Five Key Changes to Practice*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Wohangara, R., Riyandari, A., Dukut, E. M., & Aydawati, E. N. (2018). *Laporan Penyelenggaraan Mata Kuliah Blended Learning “Introduction to Indonesian Folklore” Unika Soegijapranata Semarang*. Semarang.

10. Menjawab Tantangan Teknologi Daring Menuju Kelulusan Tepat Waktu

Victoria Kristina Ananingsih¹⁴

“Pelaksanaan kuliah, praktikum, bimbingan, dan ujian skripsi dengan menggunakan teknologi daring harus didukung dengan komitmen yang kuat”

Pemberlakuan perkuliahan e-learning sudah mulai diterapkan di UNIKA Soegijapranata sekitar 11 (sebelah) tahun yang lalu. Dengan penggunaan aplikasi tersebut, pada saat kondisi KLB Covid-19, penerapan kuliah e-learning bukan menjadi sesuatu hal yang baru. Bahkan setiap dosen mempunyai kemampuan untuk dapat menggunakannya secara lebih maksimal. Beberapa pelatihan juga telah diadakan oleh LP3 UNIKA bagi dosen yang akan memberikan kuliah online melalui *cyber.unika.ac.id*. Bimbingan online menggunakan DELTA (Dokumen Elektronik Tugas Akhir) juga sudah ditetapkan 6 (enam) bulan sebelum pemberlakuan kuliah online karena KLB Covid-19. Namun, penggunaan teknologi daring (dalam jaringan)

¹⁴ Dr. Victoria Kristina Ananingsih, ST., MSc adalah dosen Fakultas Teknologi Pertanian dan Wakil Rektor bidang Kemahasiswaan Unika Soegijapranata

selama KLB Covid-19 memberikan pertanyaan: Apakah memungkinkan mahasiswa lulus tepat waktu? Untuk mendukung kelulusan tepat waktu, beberapa tantangan perlu dijawab, yaitu dalam pelaksanaan mata kuliah tertentu (antara lain aplikasi matematika), praktikum, bimbingan dan ujian skripsi.

Tantangan Perkuliahan Aplikasi Matematika

Kuliah daring mempunyai banyak tantangan terutama pada perkuliahan materi eksakta, seperti pada pengajaran kuliah aplikasi matematika dengan analisa perhitungan. Sebagai contoh, dalam pengajaran mata kuliah pemodelan matematika, materi harus dapat disampaikan dengan jelas dan tepat. Dimana pada kuliah regular, alat bantu yang dapat digunakan adalah *white board* selain LCD proyektor. Lalu bagaimana kuliah daring dapat digunakan sebagai metode yang tepat. Dalam setiap perkuliahan, mahasiswa harus mempelajari materi dengan membaca *handout* terlebih dahulu sebelum perkuliahan. Oleh karena itu, dosen harus mengunggah materi untuk dapat diakses dan dipelajari oleh mahasiswa. Materi dibuat dengan pemberian audio (suara) atau berupa video agar mahasiswa lebih memahami materi. Selanjutnya, tetap diadakan kegiatan perkuliahan tatap muka melalui *cyber* atau metode yang lain. Sedangkan untuk evaluasi, mahasiswa diberikan latihan soal dan tugas oleh dosen, dengan ditambahkan penjelasan jawaban oleh dosen melalui forum diskusi atau *chat*. Pada bagian akhir,

setelah beberapa pertemuan berjalan, dosen memberikan kuis dengan tujuan untuk evaluasi lanjut dan menyiapkan ujian. Dosen harus memperhatikan kesulitan mahasiswa seperti keterbatasan akses *internet* dan kesulitan untuk memahami materi. Dosen dapat membuka grup melalui media sosial untuk koordinasi penyiapan perkuliahan. Penambahan jam diskusi juga perlu dilakukan, apabila mahasiswa belum memahami materi perkuliahan atau penyelesaian latihan soal dan tugas sebelum dilaksanakannya ujian.

Tantangan Pelaksanaan Praktikum

Pelaksanaan praktikum sebagai bagian perkuliahan di bidang eksakta juga memberikan tantangan tersendiri. Sebagai contoh, Praktikum Teknologi Pengolahan Pangan yang seharusnya mengolah bahan pangan dengan menggunakan alat proses yang ada di laboratorium harus dilakukan secara *online*. Keterlibatan asisten sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan praktikum. Dosen dibantu oleh asisten mengadakan asistensi *online* untuk semua mahasiswa peserta praktikum. Asistensi praktikum dilaksanakan dengan pembagian kloter supaya jumlah tidak terlalu banyak. Tiap kloter diupayakan terdiri dari maksimal 10 mahasiswa. Kemudian mahasiswa diberikan modul praktikum terlebih dahulu untuk dibaca sebelum asistensi. Materi asistensi adalah tata tertib praktikum *online* dan penjelasan materi praktikum. Pada pelaksanaan praktikum, kuis tetap dilakukan

sebelum praktikum. Untuk menjembatani pelaksanaan praktek di laboratorium, penggunaan video tentang proses pengolahan pangan dapat diberikan kepada mahasiswa. Setelah itu, mahasiswa dapat diberikan tugas untuk membuat diagram alir pengolahan produk pangan tersebut secara lengkap. Mahasiswa juga mencari literatur yang terkait dengan proses pengolahan dan kualitas dari produk olahan tersebut.

Dosen dapat memberikan studi kasus yang dimungkinkan terjadi terkait dengan topik praktikum tersebut. Kegagalan yang mungkin terjadi selama praktikum dapat dijadikan studi kasus dan mahasiswa mendapatkan tugas untuk menganalisa. Jadi tujuan praktikum tetap dapat tercapai, walaupun mahasiswa belum melaksanakan secara langsung aktivitas di laboratorium. Data hasil praktikum dapat diberikan oleh dosen untuk diolah mahasiswa. Data yang dianalisa dapat juga diambil dari praktikum tahun sebelumnya. Mengajarkan mahasiswa bekerja kelompok menjadi tujuan praktikum dan kurang maksimal pencapaian dengan praktikum *online*. Namun mahasiswa tetap dapat bekerja dalam kelompok dan berdiskusi menggunakan forum *online* yang ada walaupun dalam pelaporan praktikum harus dilakukan secara mandiri/personal.

Tantangan dalam Bimbingan Skripsi

Bimbingan skripsi juga dapat dilakukan dengan sistem daring. Skripsi diawali dengan pembahasan topik skripsi antara mahasiswa dan dosen pembimbing lewat *email* atau media sosial yang

dilanjutkan dengan penulisan proposal. Bimbingan proposal masih harus dilakukan melalui *email*, karena penggunaan DELTA baru dapat dilakukan setelah mahasiswa lulus ujian proposal skripsi. Selanjutnya dilakukan ujian proposal skripsi secara *online* yang diawali dengan presentasi mahasiswa dilanjutkan tanya jawab. Aplikasi yang dapat digunakan antara lain *Team Viewer*, *Zoom*, *Google Meet*, dan telah dikembangkan ujian *online* berbasis video conference melalui DELTA. Setelah lulus ujian skripsi, bimbingan dilanjutkan secara *online* melalui DELTA.

Pelaksanaan kegiatan penelitian di laboratorium memberikan tantangan tersendiri. Kegiatan ini harus disesuaikan, karena mahasiswa tidak diijinkan ke kampus untuk beraktivitas di laboratorium. Namun, mahasiswa tetap dimungkinkan bekerja di laboratorium secara bergantian dengan pembatasan waktu. Dosen harus langsung meminta mahasiswa untuk mengirimkan data hasil penelitian setelah melakukan aktivitas di laboratorium untuk bisa segera ditanggapi dan direvisi oleh dosen. Apabila mahasiswa melakukan prosedur yang belum tepat atau bila ada ketidaksesuaian hasil penelitian dibandingkan hipotesa dapat diketahui dengan segera. Waktu di luar kegiatan laboratorium dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk melakukan analisa data dan segera dilaporkan kepada dosen pembimbing. Mahasiswa dapat juga memulai untuk melihat tren hasil penelitian dan mencari literatur untuk pembahasan. Waktu yang ada harus digunakan

secara efektif oleh mahasiswa. *Log book* juga harus diisi rutin oleh mahasiswa, sehingga dosen dapat selalu memantau kegiatan mahasiswa. Pada saat bimbingan melalui DELTA, dimungkinkan ada kendala ketika membahas suatu gambar atau perhitungan. Pada saat ini, dosen dapat mengadakan tatap muka online untuk menjelaskan, menggunakan kalimat lisan atau gambar dan foto yang dikirimkan ke mahasiswa. Dalam kondisi KLB Covid-19, mahasiswa yang baru mengajukan tugas akhir disarankan melakukan penelitian survey, studi literatur atau analisa menggunakan data penelitian yang ada. Yang perlu diperhatikan adalah waktu untuk melakukan skripsi secara keseluruhan dari pengajuan sks sampai dengan ujian skripsi diusahakan tetap harus dilaksanakan tidak lebih dari 2 (dua) semester. Jika mahasiswa dipantau dan didampingi oleh dosen dengan baik, niscaya periode waktu 2 (dua) semester untuk penyelesaian skripsi ini akan dapat tercapai. Mahasiswa juga dapat menyelesaikan studinya dan lulus tepat waktu.

Tantangan dalam Ujian Skripsi

Pelaksanaan ujian skripsi secara online juga memberikan tantangan tersendiri. Seperti ujian proposal sebelumnya, ujian skripsi dapat dilakukan menggunakan program Team Viewer, Zoom, Google Meet atau penggunaan fitur DELTA. Harus ada standar yang diberlakukan dengan adanya ujian skripsi online. Yang pertama, mahasiswa dan dosen harus menggunakan baju formal seperti saat

ujian skripsi tatap muka. Selanjutnya, mahasiswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil penelitian skripsinya secara langsung menggunakan sistem daring yang digunakan. Selama mahasiswa menyajikan presentasi hasil penelitian menggunakan Power Point, dosen bisa melihat ekspresi mahasiswa secara langsung dan memberikan penilaian presentasi. Pada sesi tanya jawab, dimungkinkan mahasiswa mengakses internet mencari jawaban pertanyaan dosen. Hal ini seharusnya tidak boleh dilakukan saat ujian skripsi. Untuk menghindarinya, dosen harus memberikan waktu yang terbatas bagi mahasiswa untuk menjawab dan melakukan klarifikasi. Terkadang saat ujian berlangsung, ada kendala dalam kejelasan suara yang dapat diterima oleh mahasiswa, sehingga dosen harus menyampaikan pertanyaannya dengan suara yang cukup keras, jelas dan pelan. Mahasiswa juga perlu mencatat apa yang ditanyakan dan disarankan oleh dosen. Mahasiswa mungkin merasakan lebih gugup dalam pelaksanaan ujian skripsi dengan sistem online, karena adanya kendala dalam audio dan internet. Sebelum ujian skripsi, mahasiswa harus melakukan pengecekan kuota internet dan jaringan WiFi dengan baik. Mahasiswa juga harus menempatkan diri di ruangan yang sesuai, semisal di ruang tamu, dengan *background* ruangan yang rapi. Ada baiknya, ujian skripsi ini didokumentasi dengan *screenshot* foto sebagai salah satu bukti terlaksananya ujian skripsi

online. Dosen juga harus mendapat pembekalan memadai tentang penggunaan media yang dipilih untuk kelancaran ujian online.

Dosen pembimbing atau ketua penguji harus selalu siap sedia menggunakan *mobile phone*, untuk koordinasi dengan mahasiswa bila ada kendala jaringan. Bila salah satu dari tim penguji atau mahasiswa terputus jaringan bisa langsung diketahui untuk melanjutkan koneksi. Mahasiswa dimungkinkan pula berbuat tidak baik dengan secara sengaja memutus jaringan apabila soal yang diberikan oleh dosen penguji dirasa sulit. Dosen pembimbing harus langsung kontak mahasiswa melalui *video call* untuk mengetahui kondisi yang ada.

Dalam pengaturan ujian skripsi online dimungkinkan adanya tambahan waktu yang diberikan. Hal ini terjadi bila ada kendala dalam pengaturan Power Point, terputusnya jaringan sehingga harus ada pengulangan, atau dibutuhkan waktu yang lebih bagi mahasiswa untuk mendengar dan menjawab pertanyaan dosen.



Gambar 1. Ujian Skripsi dengan fitur video conference di Cyber Learning Unika

Kendala yang lain adalah keterbatasan waktu ujian skripsi, terutama untuk penyampaian revisi format dari penulisan. Ketika sudah ada revisi dosen di laporan, sebenarnya tidak perlu disampaikan secara rinci pada saat ujian. Revisi laporan dapat diambil oleh mahasiswa melalui kantor Tata Usaha dengan tetap menjaga protocol KLB Covid-19 dan ijin penjaga keamanan kampus atau dapat dikirimkan ke alamat rumah mahasiswa lewat paket pengiriman. Mahasiswa dapat memperbaiki berdasarkan revisi dosen, tidak hanya berdasar dari catatan yang ditulis saat ujian karena mungkin catatan tersebut tidak selengkap koreksi dosen pada laporan penelitian.

Melalu DELTA dapat dipilih aktivitas untuk bimbingan skripsi, antiplagiasi, *approval* ujian dan bimbingan revisi. Hal ini memungkinkan dilakukan pada jarak yang tanpa batas. Dosen dapat langsung memberikan tanggapan dan revisi pada laporan mahasiswa yang diunduh dari DELTA. Pada saat cek plagiasi, ketika dosen memberikan persetujuan, sistem langsung tersambung dengan Perpustakaan UNIKA, yang otomatis menjadi tugas Perpustakaan UNIKA untuk melakukan cek plagiasi. Hal ini akan mempermudah mahasiswa untuk memperpendek jalur pengajuan dan antrian yang bisa terjadi saat cek plagiasi. Namun, program DELTA ini juga memerlukan peran aktif dari dosen pembimbing untuk menunjang kelancaran bimbingan dan penulisan laporan mahasiswa sehingga dapat lulus tepat waktu.

Peluang Lulus Tepat Waktu

Kondisi KLB Covid-19 berdampak pada kegiatan belajar mengajar yang harus dilakukan secara online. Namun, dukungan teknologi dapat diterapkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran mata kuliah dengan baik, sejauh dosen mengikuti arahan yang harus dilakukan dalam perkuliahan online. Untuk praktikum, mahasiswa tetap dapat melaksanakan kegiatan secara online dengan pendampingan khusus dari dosen koordinator praktikum dan asisten praktikum. Pelaksanaan bimbingan dan ujian skripsi tetap dapat dilakukan secara online dengan tetap menjaga standar kualitas pelaksanaan ujian dan kelulusan tugas akhir skripsi mahasiswa. Pelaksanaan kuliah, praktikum, bimbingan, dan ujian skripsi tetap dapat dilakukan menggunakan teknologi daring pada kondisi khusus belajar mengajar online karena KLB Covid-19 saat ini. Pelaksanaannya harus didukung dengan komitmen yang kuat untuk menjawab dan menyelesaikan semua tantangan yang ada. Hal ini sangat mendukung kelulusan mahasiswa tepat waktu sesuai jadwal yang direncanakan dengan kualitas kelulusan yang tetap baik dan terjaga.

11. Library 5.0: Pemanfaatan Moodle Untuk Layanan Rujukan Informasi Ilmiah dan Pendampingan Literasi Informasi Online

Rikarda Ratih Septaastuti¹⁵

“Perpustakaan harus berani melakukan perubahan, memunculkan inovasi, dan cara baru untuk memberikan layanan kepada mahasiswa dan dosen pada situasi pandemi Corona saat ini”

Pendahuluan

Pandemi Corona ternyata berdampak pada semua sektor, salah satunya adalah pendidikan. Kebijakan meliburkan siswa sebagai upaya pencegahan dan meminimalisir penularan virus Corona, menjadi salah satu cara yang efektif saat ini. Kebijakan yang diambil oleh pemerintah pusat dan daerah tersebut membuat lembaga pendidikan dalam hal ini Perguruan Tinggi harus menerapkan kebijakan kegiatan belajar mengajar dari jarak jauh atau online.

¹⁵ Rikarda Ratih Septaastuti, SSos, M.I.Kom adalah Kepala Perpustakaan Unika Soegijapranata

Bagaimana dampak pandemi Corona bagi perpustakaan? Pandemi Corona ternyata tidak membuat aktifitas layanan perpustakaan menjadi terhenti. Sebelum terjadi pandemi Corona, sebenarnya perpustakaan sudah “terbiasa” dihadapkan pada berbagai tantangan, misalnya perubahan sikap masyarakat dalam penelusuran informasi (tercetak ke *online*), berkurangnya peminjaman koleksi tercetak karena adanya koleksi digital dan sejenisnya. Perpustakaan menghadapi “*shifting*” atau pergeseran yang jika tidak segera diantisipasi berdampak pada terdisrupsi fungsi dan peran perpustakaan.

Layanan Perpustakaan dan Peran Pustakawan di Tengah Pandemi Corona

Aktifitas layanan perpustakaan yang semula mengandalkan lokasi, layanan, kelengkapan koleksi tercetak, saat ini dipastikan ditutup sampai pandemi Corona berakhir. Layanan peminjaman dan pengembalian koleksi, pemanfaatan area belajar, dan lain-lain tidak dapat diselenggarakan oleh perpustakaan. Sebagai gantinya perpustakaan membuka layanan peminjaman online (*e-book, e-journal*) bagi mahasiswa dan dosen yang melakukan aktifitas pembelajaran secara online. Perpustakaan sangat dipengaruhi oleh tekanan eksternal termasuk pandemi Corona, yang mendorong perpustakaan untuk tetap bertahan dan berkembang, termasuk mengadopsi teknologi informasi dan mengandalkan layanan berbasis web.

“Kemudian bagaimana dengan peran pustakawan di tengah pandemi Corona saat ini?”

Peran strategis dimiliki oleh pustakawan perguruan tinggi dimana kebutuhan dan keterampilan akses literatur yang mendukung pelaksanaan pembelajaran juga bergantung pada pustakawan.

Revolusi Industri 4.0 dengan implementasi berupa digitalisasi, IoT (internet of things) dan Big Data berperan penting di berbagai bidang kehidupan manusia. Kondisi tersebut tentunya juga sangat berpengaruh pada tugas dan fungsi pustakawan yang tidak hanya fokus pada aspek teknis perpustakaan saja tetapi juga memiliki kompetensi dan mengambil peran dalam aktifitas manajemen sistem informasi perpustakaan (Library 4.0).

Bahkan perkembangan saat ini juga sudah mengarah pada library 5.0, di samping peran perpustakaan dan pustakawan sebagai fasilitator konten lokal pembelajaran, menjadi keniscayaan di tengah pandemi Corona saat ini bahwa perpustakaan dan pustakawan juga mampu memberikan layanan kepada dosen dan mahasiswa secara *real-time* berbasis *Learning Management Systems* (LMS).

Layanan Rujukan Informasi Ilmiah dan Pendampingan Literasi Informasi Online menggunakan Moodle

Pandemi Corona yang berdampak pada terhentinya aktifitas pustakawan untuk memberikan layanan rujukan informasi ilmiah dan pendampingan literasi informasi secara tatap muka kepada mahasiswa, membuat perpustakaan perlu melakukan inovasi dan pengembangan layanan berbasis *Learning Management Systems (LMS) Moodle*. Shank dan Dewald dalam Kampa (2017) menguraikan dua model integrasi perpustakaan ke dalam *Learning Management Systems (LMS)*:

1. Tingkat Makro: kolaborasi perpustakaan dengan tim IT Universitas untuk mengintegrasikan aplikasi perpustakaan ke dalam platform LMS.
2. Tingkat Mikro: melibatkan pustakawan sebagai individu untuk membuat konten layanan maupun pelatihan online yang disesuaikan dengan kebutuhan fakultas atau program studi.

Moodle digunakan oleh Unika Soegijapranata sejak tahun 2009 untuk mendukung pembelajaran *online* atau *e-learning*. Moodle ternyata tidak hanya aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran secara online saja tetapi aplikasi tersebut bisa dikolaborasikan dan diintegrasikan dengan berbagai aplikasi perpustakaan digital. Sejak tahun 2014 perpustakaan Unika Soegijapranata telah mengintegrasikan *e-resources* dengan *web e-*

learning (*e-learning.unika.ac.id*) yang digunakan dalam pembelajaran *blended learning*. Tujuan dari integrasi *e-resources* perpustakaan dengan *e-learning* tersebut adalah upaya mendukung pembelajaran *blended learning* antara dosen dan mahasiswa dengan menyediakan *e-resources* yang diperlukan untuk rujukan dan sumber belajar dalam satu platform. Ketika dosen memberikan materi dan tugas di *e-learning*, maka mahasiswa bisa langsung akses materi dan tugas tersebut bersamaan dengan sumber-sumber rujukan digital koleksi perpustakaan melalui *link* dan *widget* penelusuran koleksi yang dipasang di dalam *Moodle*.

Aplikasi Moodle sangat fleksibel, mendukung aktifitas belajar tatap muka secara online. Aplikasi Moodle juga dapat ditambahkan dengan berbagai *plugin* pendukung seperti kuis, tugas, sistem penilaian, *live chat*, forum, *video conference* dan anti plagiasi.

Menjadi lebih efektif ketika aktifitas layanan rujukan informasi ilmiah dan pendampingan literasi informasi yang biasanya diberikan langsung kepada pemustaka di perpustakaan, bisa disampaikan *real-time* dan *online* menggunakan *Learning Management Systems (LMS) Moodle*.

1. Layanan Rujukan Informasi Ilmiah *Online*

Layanan rujukan merupakan layanan perpustakaan yang membantu pemustaka dengan menjawab pertanyaan menggunakan koleksi rujukan dan memberikan bimbingan

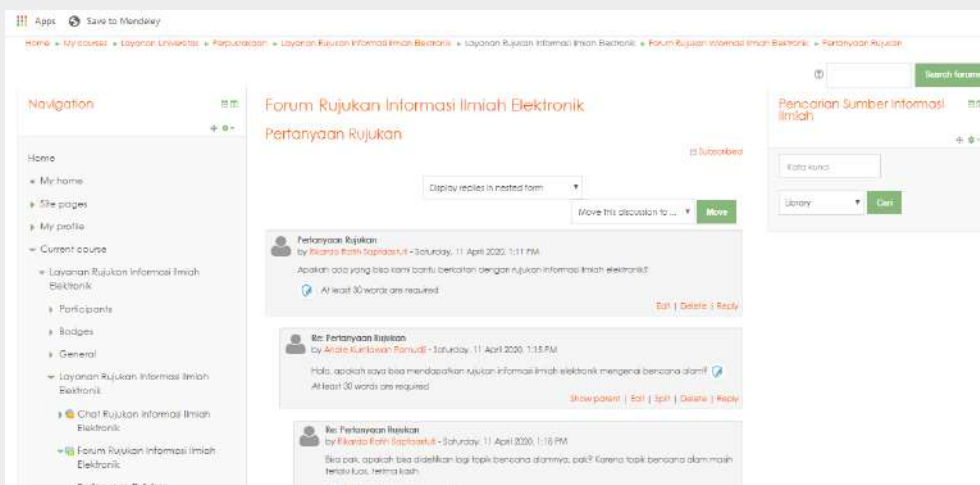
supaya pemustaka dapat menemukan dan menggunakan koleksi perpustakaan untuk rujukan sumber belajar. Layanan rujukan dilakukan secara *online* berupa aktivitas bantuan penelusuran informasi ilmiah digital, rekomendasi dan pengarahannya.

- a. Aktivitas layanan rujukan informasi ilmiah elektronik menggunakan *Live Chat*. Pustakawan dengan dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi secara *real-time* via web. Dosen dan mahasiswa dapat mengajukan pertanyaan, permintaan penelusuran sumber informasi kepada pustakawan yang akan memberikan rekomendasi sampai mendapatkan informasi rujukan elektronik yang dibutuhkan.



Gambar 1. Aktivitas Chat Layanan Rujukan Informasi Ilimiah Elektronik

b. Komunikasi antara pustakawan berkaitan dengan penelusuran rujukan informasi ilmiah elektronik juga bisa dilakukan melalui *Forum*. Sama dengan chat, pada Forum, pustakawan dan mahasiswa dapat berkomunikasi secara *real-time*. Namun tidak seperti *live chat*, pada *forum* interaksi yang dilakukan dapat secara asinkron. Setiap *participants* yang tergabung dalam Forum akan menerima salinan posting di *email* mereka.



Gambar 2. Aktivitas Forum Layanan Rujukan Informasi Ilmiah Elektronik

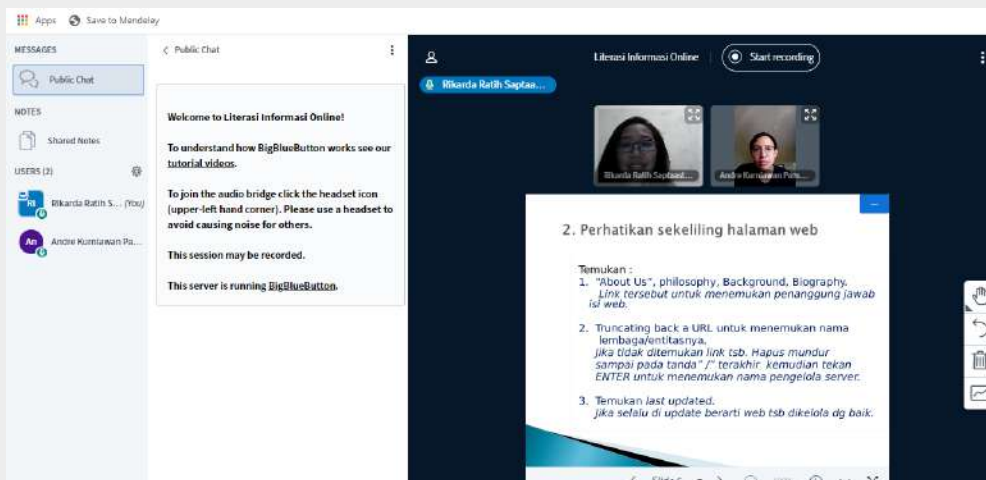
2. Aktifitas *ViCon (Video Conference) BigBlueButton* untuk pendampingan literasi informasi.

Literasi informasi merupakan serangkaian kemampuan individu dalam mengenali informasi yang dibutuhkan dan memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menemukan,

mengevaluasi dan menggunakan informasi secara efektif. Pustakawan dalam menjalankan tugas profesinya memberikan pendampingan literasi informasi kepada mahasiswa dan pemustaka, supaya memiliki kemampuan untuk dapat:

- mengetahui informasi yang dibutuhkan
- mengakses informasi yang dibutuhkan dengan efektif dan efisien
- melakukan evaluasi informasi beserta sumbernya secara kritis
- menggabungkan informasi yang diperoleh dalam basis pengetahuan seseorang
- menggunakan informasi yang diperoleh secara efektif
- menggunakan informasi secara legal dan etis

Aktivitas pendampingan literasi informasi secara menggunakan ViCon BigBlueButton di Moodle untuk memudahkan pustakawan dalam memberikan materi dan bertelekomunikasi sesuai dengan waktu yang direncanakan dari tahap pengantar, materi, praktek, dan evaluasi.



Gambar 3. Aktivitas ViCon BBB Pendampingan Literasi Informasi Online

Penutup

Perpustakaan sebagai paru-paru pengetahuan perguruan tinggi tentunya harus tetap mampu mempertahankan posisinya, dengan berani melakukan perubahan, memunculkan inovasi dan cara baru untuk memberikan layanan kepada mahasiswa dan dosen pada situasi pandemi Corona saat ini.

Integrasi *e-resources* dan layanan perpustakaan ke dalam *Learning Management Systems (LMS)* Moodle memfasilitasi interaksi yang kreatif, inovatif dan fleksibel antara pustakawan, dosen dan mahasiswa. Penggunaan aktifitas *Live Chat*, *Forum* dan *ViCon BigBlueButton* untuk layanan rujukan informasi ilmiah elektronik dan pendampingan literasi informasi wujud inovasi dan pengalaman baru perpustakaan yang diharapkan dapat memberi nilai tambah dan manfaat dalam proses pembelajaran online.

Daftar Pustaka

- Araceli, G., Vargas, T., & Vanderkast, E. J. S. (2015). The Blended Librarian and the Disruptive Technological Innovation in the Digital World. *Open Access Library Journal*, 2(January). <https://doi.org/10.4236/oalib.1101764>
- Daryono. (2017). Literasi Informasi Digital: Sebuah Tantangan Bagi Pustakawan. *Tik Ilmeu: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 1(2). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/322204781_Literasi_Informasi_Digital_Sebuah_Tantangan_bagi_Pustakawan
- Kampa, R. K. (2017). Bridging the gap: integrating the library into Moodle learning management system a study. *Library Hi Tech News*, 34(4), 16–21. <https://doi.org/10.1108/LHTN-11-2016-0055>
- Sanjaya, R. (2019). Shifting The Library Paradigm. Retrieved August 25, 2019, from bit.ly/2019jpa

12. Work from Heart: Menjaga Integritas dan Humanisme dalam Kuliah Daring

Elizabeth Lucky Maretha Sitinjak¹⁶

“Work From Heart (WFHe) memiliki maksud juga agar tetap menjaga integritas dan sisi humanis dalam memberikan kuliah secara daring”

PENGANTAR

Kuliah secara daring di Unika Soegijapranata sudah dilakukan sejak 2011 dari diberikannya fasilitas *e-learning* (elearning.unika.ac.id) sampai dengan *cyber* (cyber.unika.ac.id). Di samping itu juga, ada juga pengalaman pribadi selama dua tahun terakhir menjalani praktek mengajar secara daring di Magister Manajemen Universitas Terbuka (UT) Jakarta. Awal pertama mengenal fasilitas perkuliahan secara daring ini, secara pribadi saya merasakan akan banyak terbantu secara administrasi dosen dalam mengumpulkan tugas dan menilainya (*assignment, quiz*), serta memberikan sumber bahan perkuliahan berupa Power Point, *e-book*, sampai tautan di *Youtube*. Selanjutnya kebutuhan belajar mengajar kemudian tercipta dan meningkat

¹⁶ Dr. Elizabeth Lucky Maretha Sitinjak, SE., MSi. adalah dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) dan Ketua Program Studi Magister Akuntansi

menjadi tempat menggali gagasan dan pendapat. Kebutuhan ini muncul karena ingin meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam mempelajari topik yang disampaikan. Wadah dalam kuliah daring untuk kebutuhan ini berada di *chat room* atau forum diskusi. Forum diskusi menjadi tempat mahasiswa dalam memberikan pendapat dari sudut pandang mereka dan belajar memberikan masukan kepada temannya dengan tema diskusi yang sama. Berlanjut lagi menjadi kebutuhan akan perkuliahan secara daring.

Hal ini muncul dikarenakan waktu itu ditugaskan ke acara di luar kampus, sehingga fasilitas tatap muka secara daring menjadi dibutuhkan. Pada saat itu ada acara Simposium Nasional Akuntansi (SNA) XXI oleh Ikatan Akuntan Indonesia (IAI) di Samarinda tahun 2018 sebagai pemakalah. Pada saat itulah, kuliah secara daring menggunakan *BigBlueButton* (3B) pertama kali dilakukan. Namun karena koneksi yang tidak stabil di Samarinda, akhirnya kuliah direkam dengan fasilitas 3B dan setelah itu dibagikan ke mahasiswa. Semakin lama, kuliah secara daring semakin terasa dapat membantu kita untuk tetap dapat menjalankan kewajiban mengajar, disamping kita juga melakukan kegiatan Tri Dharma lainnya. Hal ini juga kembali dirasakan pada tahun 2019, saat menghadiri *Call For Essay and Paper* yang diselenggarakan oleh Institut Akuntan Manajemen Indonesia (IAMI) di Universitas Katolik Atmajaya Jakarta sebagai pemakalah. Pada saat itu saya

memilih untuk merekam dengan *smartphone*, mengunggahnya ke cyber.unika.ac.id, membuka forum diskusi topik terkait saat itu, dan tentu saja menambahkan Power Point dengan topik terkait. Pada saat itu belum banyak dosen yang menggunakan fasilitas yang telah disediakan oleh Unika Soegijapranata. Peraturan tentang pelaksanaan perkuliahan secara daring pun secara resmi baru muncul di tahun 2019 diantaranya perkuliahan secara daring maksimum tiga kali dalam satu semester dan perkuliahan secara daring telah diatur sebelum perkuliahan dimulai sebagai bagian dari Rencana Perkuliahan Semester (RPS). Cerita-cerita di atas merupakan kronologi awal mula penggunaan kuliah secara daring secara pribadi sebelum surat edaran *Work From Home* (WFH) diberlakukan (per 16 Maret 2020 sampai dengan batas yang kemungkinan bisa berubah melihat kondisi dampak virus Covid-19 di Kota Semarang). Hal ini dikarenakan adanya Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36603/A.A5/OT/ 2020 tanggal 15 Maret 2020, ditindaklanjuti dengan Surat Edaran Rektor Nomor 00489/B.1.1/Rek/III/ 2020 terkait pelaksanaan pembelajaran daring sampai dengan 12 April 2020, kemudian diperbaharui lagi Surat Edaran Rektor No. 0502/ E.4/Rek/III/ 2020 tentang Pelaksanaan Bekerja di Rumah di Lingkungan Universitas Katolik Soegijapranata, yang di dalamnya pembelajaran secara daring diperpanjang lagi sampai dengan 29 Mei 2020.

WFH yang diberlakukan sejak Hari Senin, 16 Maret 2020, dimana mahasiswa baru mengetahui dua hari sebelumnya. Saya mengajar lima kelas dengan mata kuliah Manajemen Keuangan dengan melakukan praktek langsung dengan hitungan di *Excel*. Kami diplot menggunakan laboratorium komputer di lantai lima Gedung Justinus Lab. Komputer, agar dapat secara langsung mengerjakan topik yang kami bahas. Namun kami hanya bisa melakukannya di minggu kedua. Minggu ketiga sampai dengan Ujian Tengah Semester (UTS) kami masih menggunakan perkuliahan secara daring. Hal ini sejak berlakunya Surat Edaran Rektor Unika Soegijapranata No. 0524/E.4/Rek/IV/ 2020 tentang Evaluasi Pelayanan Pembelajaran Daring Selama Masa KLB Covid-19 per 1 April 2020. Pada saat tulisan ini dibuat, sudah tiga minggu kami berinteraksi dengan mahasiswa, tulisan chat bermunculan mengungkapkan kerinduan mereka untuk kuliah kembali ke kampus. Mahasiswa punya keinginan kembali ke kampus untuk kuliah secara tatap muka. Mereka terbiasa bertemu dengan temannya, berinteraksi secara langsung dengan dosen dan semuanya bergerak secara dinamis. Namun karena kita bersama-sama mau memutus perkembangan pandemi Covid-19. Maka kita semua saling bahu-membahu agar dapat melakukan proses bekerja, belajar, dan beribadah di rumah. Pada kesempatan ini, penulis mengangkat tema *Work From Home* (WFH) menjadi *Work From Heart* (WFHe) bekerja dimanapun kita berada, mari kita selalu

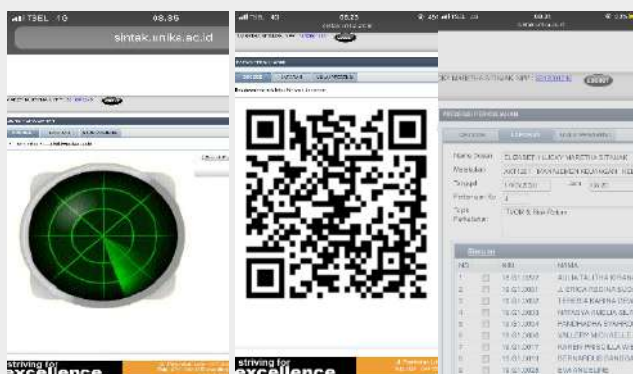
menggunakan hati. WFHe memberikan kuliah untuk menyampaikan materi dan pembelajaran sambil menyemangati dengan menyapa mahasiswa agar mereka tetap sehat, makan yang bergizi, dan memiliki hati yang bergembira dalam menerima ilmu yang diberikan. WFHe memiliki maksud juga agar tetap menjaga integritas dan sisi humanis dalam memberikan kuliah secara daring.

MENJAGA INTEGRITAS KULIAH DARING

Kuliah Daring membantu Administrasi Dosen

Work From Home (WFH) yang diberlakukan sejak hari Senin, 16 Maret 2020, merupakan awal kepanikan bagi mahasiswa maupun dosen yang mengajar. Kepanikan sisi mahasiswa sebagai yang menerima pelajaran daring, banyak dikarenakan kurangnya kuota dan jaringan internet yang kurang stabil. Kepanikan dari sisi dosen sebagai pengajar, dikarenakan belum familiarnya memberikan kuliah daring. Namun ini semua dirasakan hanya minggu pertama. Minggu berikutnya hampir semua dapat beradaptasi. Kuota dapat tertolong dari program bebas kuota 30 GB baik provider Telkomsel dan Indosat serta program Tetulung dari teman-teman FEB. Minggu kedua, baik mahasiswa maupun para dosen sudah lebih familiar dengan kuliah daring dan sudah mengerti apa yang harus dilakukan pada saat kuliah daring tersebut. Tahap pertama pada saat WFH adalah mahasiswa mencocokkan *cyber.unika.ac.id*

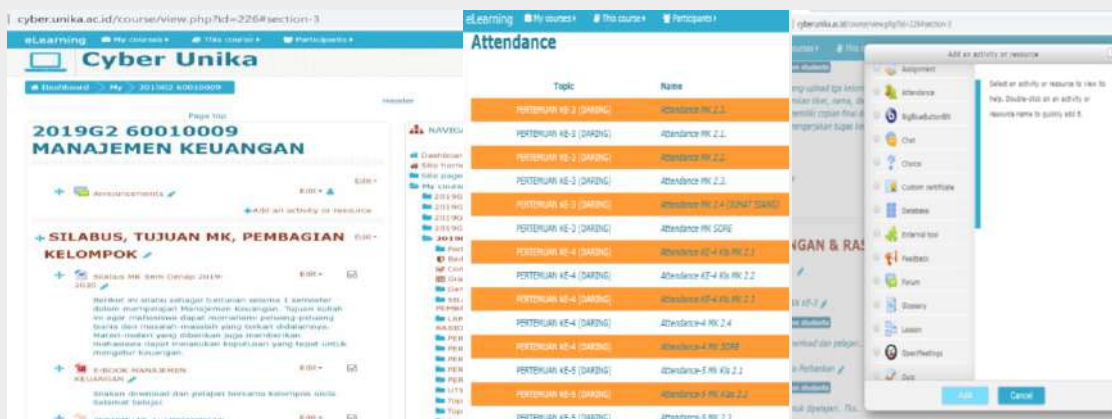
dengan mata kuliah yang sudah mereka ambil. Kemudian melakukan presensi melalui *attendance* di *cyber* serta melakukan presensi sekali lagi dengan menggunakan aplikasi Dimas. Hal ini dilakukan agar ada *back-up* kehadiran mahasiswa dalam perkuliahan secara daring. Presensi secara daring dapat terlihat di gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Persensi dengan Sintak.unika.ac.id

Tahap kedua, mahasiswa dapat *download* materi-materi diskusi berupa Power Point dan *e-book* yang dapat diperoleh pada setiap sesi atau pertemuan. Diskusi dapat dilakukan di forum, serta saling memberikan pendapat dari sudut pandang masing-masing dengan permasalahan yang diangkat. Bila ada presentasi dari mahasiswa, maka mereka atau kelompok dapat membagikan bahannya ke kelas daring. Tentu saja hal ini dapat berjalan dengan baik, karena pada pertemuan pertama kita telah membahas dan berdiskusi tentang silabus atau Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Topik setiap pertemuan serta tujuan pembelajaran setiap

pertemuan tertuang dalam RPS, sehingga kuliah secara daring pun dapat dilakukan terarah dan terstruktur. Kuliah daring menggunakan *cyber* Unika dapat membantu para dosen untuk mengkoreksi tugas-tugas serta hasil diskusi secara daring juga. Cyber Unika ini dapat dikatakan sebagai membantu administrasi dosen dalam hal tampungan tugas-tugas, kuis yang langsung dapat menilai, serta memberikan bahan-bahan sesuai dengan topik yang dibahas pada saat pertemuan tersebut. Di samping itu kita juga dibantu untuk melihat keaktifan mahasiswa dalam hal diskusi di forum atau di chat yang disediakan. Aktivitas yang ditawarkan oleh Cyber Unika dapat terlihat pada gambar 2, semua merupakan alat bantu dosen dalam melakukan kuliah daring serta menjadi sarana administrasi perkuliahan bagi dosen yang mengajar.



Gambar 2. Cyber Unika, Attendance, Sumber Aktivitas yang dapat ditambahkan

Topik Pembelajaran Tersampaikan

Cyber Unika juga membantu untuk menyampaikan pembelajaran

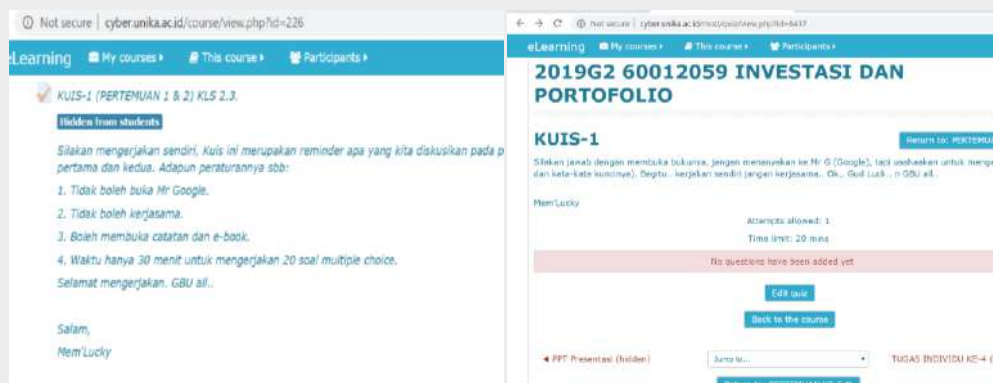
secara daring. Bahan-bahan yang diberikan dapat berupa Power Point, Excel, Word, rekaman video, bahkan presentasi topik dapat melihat wajah mahasiswa, atau sebaliknya presentasi mahasiswa secara daring dapat langsung kita dengar dan perhatikan (gambar 3). Bila ada yang salah pengertian dan maksud penyampaiannya, langsung dapat kita koreksi sehingga penyempaian materi pemebelajaran pun dapat berlangsung dengan baik dan benar. Kuliah secara daring, memang ada plus dan minusnya, terutama dalam penyempaian pembelajaran terkadang terkendala pada saat mati lampu di rumah. Walaupun masih bisa menggunakan *smart phone*, namun cukup berat untuk membuka fasilitas *bigBlueButtonBN*. Hal-hal teknis seperti ini, akhirnya fasilitas kuliah daring lainnya dipergunakan agar tetap dapat menyampaikan materi perkuliahan.



Gambar 3. *Cyber Unika* dengan *BigBlueButtonBN*

Evaluasi Pembelajaran Dilakukan

Bentuk evaluasi pembelajaran kuliah daring yang dapat kita lakukan adalah dengan memberikan kuis-kuis. Bentuk kuis dapat berupa pilihan ganda atau esai. Cyber Unika membantu menilai sehingga para dosen dapat dengan cepat mengetahui apakah mahasiswa mengerti akan topik yang dibahas minggu-minggu sebelumnya. Kuliah daring memang agak susah untuk mengamati secara langsung penerimaan akan penyampaian materi atau topik perkuliahan. Oleh karena itu kita rajin-rajin untuk memberikan kuis agar dapat *key point* pembelajaran sebelumnya tidak terlewatkan begitu saja.



Gambar 4. Kuis di Cyber Unika

Pada gambar 4 dapat dilihat bentuk kuis-kuis yang diberikan sebagai umpan balik serta evaluasi pembelajaran secara daring. Rata-rata nilai kuis memang lebih rendah dari pada rata-rata kuis bila tidak melakukan kuliah secara daring. Hal ini dikarenakan kuliah secara daring tidak dapat melihat keseluruhan ekspresi

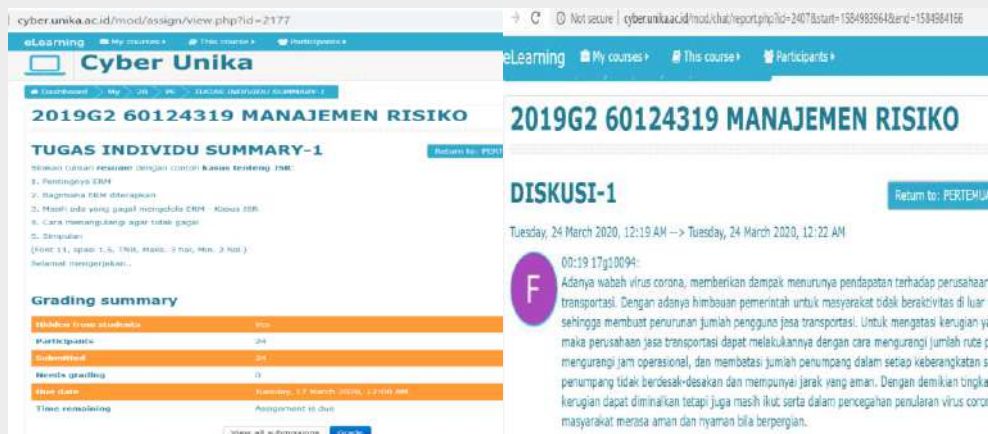
mahasiswa dalam memperhatikan materi kuliah yang disampaikan. Walaupun secara tatap muka secara daring dapat kita lakukan, hanya kita tidak bisa memperhatikan lingkungan sekitar mereka, mendukung untuk pembelajaran secara daring atau tidak. Sejauh pengamatan selama masa WFH, rata-rata mereka mengikuti perkuliahan di ruang terbuka yang setiap orang di rumah atau kost bisa membuat mereka kurang fokus dalam menerima pembelajaran tersebut. Inilah tantangan kita sebagai pengajar agar poin-poin penting pengajaran itu dapat tersampaikan dengan cara memberikan kuis-kuis sebelum atau sesudah pembelajaran berlangsung dengan materi dari awal sampai dengan materi seminggu sebelumnya atau materi terakhir yang telah dibahas.

Hal ini pun kita lakukan sebagai WFHe, karena menginginkan mahasiswa dapat menerima pembelajaran dengan baik dan benar. Integritas yang dijaga adalah hasil kuis-kuis ini merupakan evaluasi pembelajaran secara daring, sebagai umpan balik baik sebagai pengajar yang menyampaikan atau mahasiswa yang menerima materi pembelajaran tersebut. Bila rata-rata kelas di atas 60 point, dapat dijadikan indikator penerimaan pembelajaran sudah baik dan benar. Sebaliknya bila kurang dari 60 point, maka akan lebih baik kita selalu mengingatkan poin-poin penting dalam setiap topik pembelajaran yang sudah kita berikan atau pembelajaran yang akan kita berikan. Semoga kita dapat melakukan pelayanan

terbaik dalam pembelajaran secara daring ini, agar tujuan pembelajaran yang kita tuliskan di Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dapat tercapai.

Penilaian Tugas dan Diskusi

Wadah lainnya selain kuis-kuis yang diberikan adalah *assignment*, forum diskusi, dan *chat room*. Sarana-saran ini dapat kita lihat pada gambar 5. Pada gambar tersebut terlihat instruksi yang diberikan kepada mahasiswa untuk mengerjakan tugas-tugasnya. Banyak keluhan mahasiswa tentang tugas-tugas yang diberikan, namun bila kita memberikan pengertian akan tugas tersebut dengan baik, hasilnya mereka dapat menerima dan mengerjakan dengan baik pula. Tugas-tugas ini diberikan dengan maksud agar mahaiswanya dapat melakukan pembelajaran secara mandiri dengan mengerjakannya setelah disampaikan materi tersebut disertai diskusi-diskusi dengan *chat room* atau di forum diskusi. WFHe dengan menjaga integritas pun tersampaikan dengan cara memberikan umpan balik dengan nilai-nilai tugas dan masukkan-masukkan di dalam penilaian tugas tersebut.



Gambar 5. Tugas-Tugas di wadah *Assignment* dan *Chat Room*

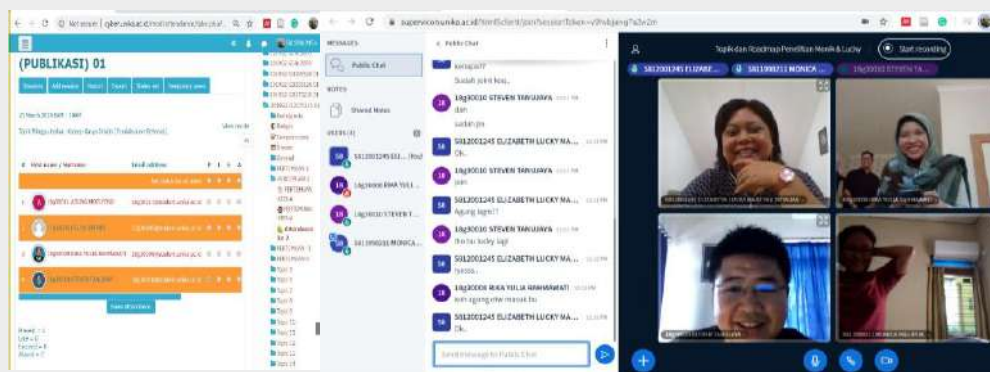
MENJAGA HUMANISME KULIAH DARING

Kuliah secara daring sering dikeluhkan oleh pengajar maupun mahasiswa, karena tidak mendapatkan rohnya dalam pengajaran. Dengan kata lain dianggap kurang humanis dalam penyampaian pengajarannya. Berikut ini sudut pandang dalam menjaga siswa humanis dalam pengajaran secara daring.

Kuliah Tetap Tatap Muka secara Daring

Work from Heart (WFHe) menjadi bagian untuk menjaga kuliah secara daring tetap humanis. Nah.. karena WFHe, maka kita pun melakukan perkuliahan secara daring dengan tatap muka. Tatap muka secara daring memberikan kita kesempatan untuk dapat melihat kondisi masing-masing mahasiswa yang berada di kos-kosan atau rumah di luar kota Semarang. Di samping itu juga melihat ekspresi mereka dalam menerima perkuliahan, namun ada

kendala bila kita melakukan perkuliahan sepanjang waktu dua atau tiga sks dengan tatap muka secara daring, memakan kuota serta terkadang terganggu dengan sinyal internet yang tidak stabil. Oleh karena itu, saya biasanya melakukan tatap muka secara daring pada awal dan akhir perkuliahan, saat menyapa akan kondisi kesehatan mereka dan kondisi sekitar mereka. Bila ada kesulitan mereka dapat memberitahukan melalui *WhatsApp Group* (WAG) kelas atau melalui komting kelas mereka. Sedangkan pada saat ada yang presentasi, maka wajah yang presentasi tetap muncul, agar saya dapat melakukan dialog tentang apa yang dipresentasikan, bila ada poin-poin yang ditekankan maka saya akan menerangkan dan memberikan contoh-contohnya. Sejauh pengajaran secara daring sampai minggu ketiga ini semua berjalan dengan lancar.



Gambar 6. Cyber Unika dan Aplikasi *Video Conference* Daring Lainnya

Namun perlu kita pikirkan juga untuk dapat melewati perkuliahan secara daring selama dua bulan ke depan. Rasa kejenuhan dan kebosanan mungkin akan muncul baik dari sisi yang mengajar atau

yang diberikan pengajaran. Oleh karena itu, saya mulai membuat kuis yang bersifat seperti games, agar perkuliahan dan topiknya tetap jalan, poin-poinnya tersampaikan, maka saya menggunakan kuis dengan games yang difasilitasi oleh Kahoots.com. Hal ini hanya sekali-sekali, memberikan perbedaan pada proses pembelajaran. Kuis resmi tetap menggunakan fasilitas yang ada di Cyber Unika.

KESIMPULAN

Work From Home (WFH) yang dilakukan dengan hati penuh sukacita dan sungguh-sungguh akan berubah menjadi *Work From Heart* (WFHe) dimanapun kita berada. WFHe memungkinkan kita memberikan kuliah untuk menyampaikan materi dan pembelajaran, memberikan kuis untuk mengingatkan poin-poin penting pembelajaran sebelumnya, memberikan ujian tengah semester sampai dengan ujian proposal, skripsi, tesis secara daring dengan tetap menjaga integritas dan sisi humanis. Diharapkan kuliah secara daring ini dapat berkontribusi menghambat perluasan Pandemi Covid-19. Tetap saling menjaga kesehatan dan tetap saling mendoakan agar semua dapat melaluinya dengan sehat senantiasa. Mari kita lakukan WFHe dimana pun kita berada. Salam sehat dan tetap semangat.

13. Minus Malum Kebijakan Pembelajaran Daring di Tengah Kondisi Darurat

Antonius Suratno¹⁷

“Penerapan kebijakan pembelajaran daring seharusnya tidak boleh dilaksanakan dengan terburu-buru. Persiapan dan pelatihan perlu dilakukan sebelum keputusan penerapan pembelajaran daring dilaksanakan”

Status pandemi Covid-19 merupakan peristiwa langka yang secara serentak mengguncang zona nyaman manusia. Tidak pernah terbayangkan oleh siapapun bahwa efek penyebaran Virus Covid-19 begitu mengguncang dunia mengakibatkan seolah dunia seketika berhenti berputar dan semua menyadari betapa semua harus bekerja sama mencari solusi untuk kembali memutar dunia dengan memerangi ancaman penyebarannya dengan tindakan luar biasa. Dunia pendidikan yang terbiasa dengan rancangan aktivitas akademik yang terjadwal dan teragendakan secara teratur di masa normal seketika harus menjalani suatu aktivitas baru yang di luar kebiasaan. Covid-19 telah secara radikal mengubah keteraturan dan menciptakan

¹⁷ Drs. Antonius Suratno, MA., Ph.D adalah dosen Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Unika Soegijapranata

kondisi darurat di segala lini kehidupan, tidak terkecuali di dalam dunia pendidikan.

Mungkin karena kapasitas pemberian Tuhan berupa kemampuan memanfaatkan “alter ego” (aku yang lain), orang dalam suasana demikian drastis dan radikal, sadar-sesadarnya dalam kapasitas diri masing-masing menjadi mampu secara proaktif mereaksi atau menyikapi dunia yang berubah seketika ini. Di dalam kondisi darurat dimana pendidikan tidak lagi bisa berjalan normal sebagaimana mestinya, dimana guru dan siswa tidak boleh bertemu muka, dimana sesama siswa-mahasiswa pun terpisah secara fisik karena harus belajar dari dalam ruang-ruang privat masing-masing, bukan lagi di balik dinding yang disebut kelas, dunia pendidikan mereaksi dengan sikap harus tetap eksis. Sementara pembelajaran harus tetap berlangsung akibat penutupan sekolah yang berkepanjangan, manajemen darurat harus ditempuh dan pemangku kebijakan pendidikan harus bertindak cepat dan siswa mahasiswa “meski tanpa persiapan dan latihan” harus serta merta menerima kebijakan belajar jarak jauh dalam format belajar daring sebagai pilihan yang tidak boleh ditolak demi kebaikan bersama.

Dalam kondisi normal, terdapat banyak pertimbangan yang harus diperhitungkan sebelum meberlakukan kebijakan belajar daring guna memastikan bahwa aktivitas belajar siswa-mahasiswa berjalan baik dan pelajar bisa menyerap ilmu sesuai dengan bidang studi ataupun disiplin ilmu masing-masing. Di antara pertimbangan

itu adalah aksesibilitas materi belajar, kecepatan dan kemudahan materi belajar dapat dikirim, ragam dan kualitas bahan belajar, batasan-batasan waktu jenis materi harus dikerjakan dan diselesaikan, dan di antara materi yang memiliki sifat interaktif dapat direproduksi mendekati interaksi tatap muka, serta bagaimana ketika sumber daya tidak tersedia kegiatan belajar masih harus tetap dapat berjalan semestinya. Namun dalam realitasnya, kebijakan belajar jarak jauh daring akibat penutupan sekolah mengharuskan semua sekolah termasuk perguruan tinggi menyikapi dan memastikan bagaimana pengajaran dan pembelajaran tetap dapat berlangsung sambil menjaga institusi pendidikan dalam hal ini guru, staf dosen, mahasiswa dan siswa mereka aman dari keadaan darurat yang terjadi hampir merata di seluruh dunia. Tulisan pendek ini bermaksud meninjau apakah kebijakan belajar daring berskala luas yang dilaksanakan mendadak karena sifatnya yang darurat ini memenuhi kaidah yang ideal atau sebenarnya hanya sebagai salah satu pilihan terbaik dari antara pilihan yang terjelek, a.k.a minus malum dari pada meliburkan sekolah sama sekali?

Pertimbangan Teoritis

Saat Covid-19 dinyatakan pandemi oleh badan dunia WHO karena telah merebak merata di hampir semua negara di dunia, dalam konteks negara Indonesia, pemerintah menyikapi dengan menginstruksikan merumahkan siswa-mahasiswa dan menerapkan

pemberlakuan kebijakan pembelajaran jarak jauh pembelajaran daring serentak di seluruh Indonesia. Sebagai respon terhadap keputusan pemerintah, institusi pendidikan segera memutuskan untuk merumahkan semua siswa-mahasiswa, membatalkan semua kelas tatap muka, termasuk kerja praktek laboratorium dan aktivitas belajar dalam sekolah dan kampus lainnya. Alhasil, sekolah-sekolah dan fakultas-fakultas memindahkan aktivitas belajarnya secara daring untuk membantu mencegah makin tidak terkendalinya penyebaran virus.

Secara perhitungan teoritis pembelajaran daring dewasa ini sudah dapat diterapkan karena ketersediaan infrastruktur pembelajaran sekalipun belum seragam secara nasional. Perkembangan teknologi multimedia informasi dan komunikasi, serta kecepatan jaringan internet sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran kekinian telah menyediakan peluang dilakukannya perubahan radikal dalam proses pengajaran tradisional (Wang et. al., 2007). Dengan kemajuan teknologi seperti saat ini, agenda sekolah dan lembaga pendidikan pada umumnya memiliki kapasitas untuk mengubah orang, pengetahuan, keterampilan dan kinerja (Henry, 2001). Di samping itu pembelajaran daring diyakini memiliki keunggulan karena fleksibilitas pengajaran dan pembelajaran yang dapat dilaksanakan dimanapun tanpa dibatasi ruang dan waktu. Hal ini sesuai dengan Holmes & Gardner (2006) yang menyebutkan bahwa diantara keunggulan belajar daring dengan e-learning

adalah kecepatan menilai siswa atau pelajar saat mereka belajar, selain meningkatkan pengalaman siswa untuk belajar sesuai kemampuan individu, serta menghilangkan hambatan tempat dan waktu. Diantara karakteristik yang paling vital serta keuntungan dari e-learning dalam pendidikan adalah bahwa itu berpusat pada siswa atau peserta didik. Akan tetapi, keputusan pemindahan proses pembelajaran serentak dan dalam waktu yang sedemikian cepat, harus diakui belum pernah terjadi sebelumnya dan karena itulah disebut sebagai keputusan darurat mereaksi situasi yang darurat, bukan karena didasari keinginan untuk menjalankan kebijakan baru dalam dunia pendidikan. Di tingkat pendidikan tinggi secara umum kebijakan itu dapat dilakukan karena tenaga dosen dan personel pendukung kampus dengan cepat bisa diajak menyesuaikan diri. Dalam situasi demikian, individu-individu yang berbeda sanggup menjawab tantangan meski cara merespon tidak mungkin seragam, karena diantara jenis-jenis mata pelajaran atau bidang ilmu tertentu harus dilakukan penyesuaian kondisi riil di lapangan, bahkan tidak jarang harus berimprovisasi dan mencari solusi cepat, menemukan cara-cara agar aktivitas belajar tetap dapat berlangsung di tengah kondisi yang kurang ideal.

Asumsi-Asumsi Dasar Belajar Daring

Seiring dengan kemajuan teknologi internet, pembelajaran daring telah menjadi fenomena baru yang tumbuh pesat pada dasa warsa terakhir. Diyakini pula bahwa sekolah masa depan tidak akan lagi

bergantung pada kertas dan pensil, tetapi lebih pada kolaborasi dan kurikulum berbasis web (Robbins, 2001). Selain itu, diakui secara luas bahwa pembelajaran daring memiliki beberapa keunggulan dalam hal efektivitas biaya, keragaman materi belajar, fleksibilitas tempat dan waktu untuk mengakses materi ajar dan belajar. Menurut Alieva (2018) di Amerika saja jumlah total siswa yang berpartisipasi di dalamnya setidaknya sudah mencapai lebih dari 6,7 juta, jumlah yang akan terus meningkat, sementara Pappas (2019) memproyeksikan bahwa pasar eLearning global akan mencapai \$ 325 miliar pada tahun 2025, menjadikan Industri e-learning tumbuh 900% sejak awal abad 21 ini. Sebagai gambaran, grafik berikut menunjukkan perubahan prosentase pengguna pembelajaran daring dari tahun ke tahun dihitung hanya dari mahasiswa S1 saja.



Gambar 1. Perubahan Partisipasi Pembelajaran Daring di Amerika
Sumber Alieva (2018)

Data tersebut memperlihatkan pesatnya penerimaan model pembelajaran daring. Keikutsertaan peserta didik dalam

pembelajaran daring tumbuh pada tingkat yang jauh lebih cepat dari yang diperkirakan, dimana dalam kurun waktu 10 tahun pertama rata-rata persentase pertumbuhan sekitar 0.5 % per tahunnya. Namun, secara tidak terduga hanya dalam kurun waktu 3 tahun, dari tahun 2015 ke 2018, persentase pertumbuhan naik tujuh kali lipat menjadi 3,7 % per tahun dibanding periode sebelumnya. Kecepatan itu merefleksikan pergeseran drastis pola pembelajaran, seiring dengan kecepatan kemajuan teknologi internet yang makin akomodatif bagi proses pembelajaran daring. Di level pendidikan tinggi populasi siswa pengguna pembelajaran daring terus meningkat menimbang bahwa pembelajaran daring memiliki tempat strategis di masa mendatang, didukung oleh fakta bahwa, melihat tren yang terjadi, pemangku kebijakan pendidikan percaya bahwa kualitas pembelajaran online akan bisa setara dengan atau mungkin lebih unggul dari pembelajaran tatap muka.

Prasarat Pembelajaran Daring yang Efektif

Pembelajaran daring telah banyak dipelajari oleh sejumlah peneliti menyangkut sejumlah aspek seperti, teori, model, standar, dan kriteria evaluasi fokus pada pembelajaran, pengajaran, dan desain pembelajaran daring. Apa yang telah dilaporkan dari sejumlah sebelumnya antara lain adalah bahwa hasil pembelajaran daring yang efektif menuntut terpenuhinya sejumlah persyaratan dalam hal desain dan perencanaan pembelajaran yang dilakukan dengan cermat, model yang sistematis untuk desain dan

pengembangannya. Di samping itu, pelaksanaan pembelajaran daring juga menuntut prasarat ketersediaan sarana-prasarana belajar yang memberi daya dukung pelaksanaannya, seperti tersedianya perangkat teknologi informasi dan komunikasi, terdapatnya jaringan internet yang relatif merata di setiap daerah dengan kecepatan akses yang memadai.

Mengacu pada pelaksanaannya, secara teknis pembelajaran daring membutuhkan prasarat lain seperti gawai dan koneksi Internet yang keduanya harus tersedia untuk kedua belah pihak pengajar dan siswa. Gawai seluler pun harus memenuhi standar minimum tertentu seperti operating system yang kompatibel. Selain itu dibutuhkan perangkat lunak sebagai media pengakses informasi belajar, pemutar video, audio, sarana dukung visualisasi multimedia, atau aplikasi perangkat lunak tertentu tergantung pada platform pembelajaran yang digunakan.

Di samping itu, Means, at.al. (2010) mengajukan kerangka konsep pembelajaran daring yang memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut, yakni (a) jenis pengalaman pembelajaran yang harus disediakan, (b) cara penyampaian materi yang dilakukan baik secara sinkron (bersamaan antara guru dan siswa) atau asinkron (tidak bersamaan) dan (c) kegiatan dan pengalaman belajar yang ditawarkan; ketiganya harus didesain dan dimaksudkan sebagai alternatif pengganti dari (yang menyerupai atau mendekati) aktivitas belajar tatap muka.

Tabel 1. Kerangka konseptual belajar daring (diadaptasi dari Means et. al. 2010)

Dimensi Pengalaman Belajar	Cara Penyampaian	Alternatif Pengganti Kelas Tatap Muka
Pemaparan/ Expository	Sinkron	Siaran langsung kuliah satu arah lewat web dengan kontrol pembelajar terbatas (mis., Siswa secara individu memproses materi secara
	Asinkron	Penjelasan rumus matematika diajarkan melalui ceramah video online yang dapat diakses siswa secara bersama atau sesuai jadwal mereka sendiri
Kegiatan pencarian aktif	Sinkron	Mempelajari cara memecahkan masalah sistem komputer jenis baru dengan berkonsultasi dengan para ahli melalui live chat
	Asinkron	Mempelajari cara memecahkan masalah sistem komputer jenis baru dengan berkonsultasi dengan para ahli melalui live chat dengan menelusuri sejarahnya di Web explore issues in U.S. history
Kegiatan Interaktif	Sinkron	Kursus perawatan kesehatan diajarkan sepenuhnya melalui simulasi manajemen pasien secara online dan kolaboratif yang berinteraksi dengan banyak
	Asinkron	Pengembangan profesi guru sains melalui diskusi berantai dan papan pesan (<i>message board</i>) tentang topik yang dipahami oleh peserta

Dengan kerangka acuan seperti terlihat dalam Tabel 1, maka untuk menciptakan pembelajaran daring yang mendekati ideal, desain pembelajaran harus dibuka peluang ketersediaan tiga ruang pengalaman belajar yang mengakomodasi beragam tujuan belajar sehingga serapan mata pelajaran atau mata kuliah dapat mendekati harapan, selaras dengan RPS dan target pembelajaran yang

dicanangkan. Dikatakan mendekati ideal karena setiap mata pelajaran atau mata kuliah memiliki kekhasan sifat yang menuntut pengalaman belajar yang berbeda.

Sebagai ilustrasi, dalam contoh kasus mahasiswa Bahasa dan Seni Jurusan Bahasa Inggris, satu mata kuliah skill seperti Speaking menuntut interaksi antar mahasiswa dan antara mahasiswa dengan dosen, maka kegiatan belajar daring harus mampu mengakomodir aktivitas belajar yang sifatnya interaktif. Untuk contoh kasus aktivitas pembelajaran pada program studi lain seperti Teknologi Pangan dimana mata kuliah membutuhkan kegiatan problem solving atau pemecahan masalah atau uji lab Biologi maka idealnya harus tersedia sarana atau alat bantu yang sesuai berupa sarana Lab maupun akses pencarian di dunia maya untuk bisa memperoleh data-data yang relevan. Sementara jenis mata kuliah atau mata pelajaran tertentu yang dominan dengan muatan konseptual yang muatannya bisa dipahami melalui membaca, maka cukup disiasati dengan komunikasi satu arah dalam format kuliah, yang bila dibutuhkan sesi tanya jawab cukup dilakukan dengan tanya jawab asinkron.

Implikasinya

Pertimbangan asumsi dasar dan prasarat sebagaimana diuraikan di atas berimplikasi pada pelaksanaan kebijakan yang mau tidak mau harus ditempuh secara darurat dengan tanpa persiapan dan

perencanaan. Fakta terdapatnya keragaman tidak saja dalam hal jenis mata pelajaran atau mata kuliah, melainkan juga keragaman sekolah dan ketidakmerataan sarana-prasarana sekolah di berbagai pelosok negeri kepulauan yang memiliki disparitas yang tinggi adalah suatu yang tidak dapat dipungkiri. Bisa dibayangkan bagaimana guru-guru di pelosok daerah harus menyikapi kebijakan keharusan *social distancing* dan belajar daring ketika sebagian besar siswanya tidak terbekali dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Tidak usah jauh-jauh di Papua, diantara sekolah-sekolah di pelosok desa di Pulau Jawa pun banyak yang menghadapi kendala sarana dan prasarana. Atau bahkan dalam kasus siswa di perkotaan yang sudah maju dalam fasilitas teknologi informasi dan komunikasi sekalipun tidak sedikit yang terkendala akses karena berbagai faktor.

Selain itu berdasarkan hasil penelitian Collins et al. 1997; Klein and Ware, 2003; Hameed et al, 2008; Almosa, 2002; Akkoyuklu & Soyulu, 2006; Lewis, 2000; Scott et al. 1999; Marc, 2002, yang berhasi dirangkum dalam Arkorful & Abaidoo (2014), terdapat beberapa kelemahan inheren dari model belajar daring yang tetap melekat sebagai ekses lain yang tidak terhindarkan dari model pembelajaran ini yang:

1. cenderung membuat peserta didik mengalami keterpencilan, serta kurangnya interaksi atau hubungan. Karena itu

memerlukan inspirasi yang sangat kuat serta keterampilan untuk mengurangi efek tersebut.

2. dianggap kurang efektif dibanding metode pembelajaran tradisional dalam hal memberikan penjelasan dan pemahaman. Keduanya jauh lebih mudah dilakukan dengan pertemuan tatap muka.
3. ketika berkaitan dengan peningkatan keterampilan komunikasi, metode ini memiliki efek negatif karena menyediakan ruang yang sempit bagi siswa untuk mengekspresikan diri.
4. penilaian dalam dilakukan jarak jauh, menjadi sulit bahkan tidak mungkin untuk mengendalikan atau mengatur kegiatan tes sehingga sulit mengontrol kecurangan.
5. sulit untuk mengontrol keaslian karya yang cenderung tidak mudah diverifikasi otentisitasnya apakah siswa sekedar hasil menjiplak, menyalin, pekerjaan orang lain atau karya asli.
6. memberi peran yang longgar pada lembaga dan juga instruktur untuk mengontrol proses pendidikan.
7. tidak semua disiplin ilmu dapat menggunakannya, misalnya bidang ilmiah murni yang mencakup praktek dan uji laborat sulit dilakukan. Metode ini dianggap lebih tepat untuk bidang ilmu sosial dan humaniora dibanding bidang-bidang seperti ilmu kedokteran dan farmasi.
8. tidak jarang menyebabkan kemacetan data traffic untuk penggunaan beberapa situs web. Ini berakibat pada pembengkakan biaya dan kerugian waktu.

Minus Malum

Dalam kondisi normal, kebijakan belajar daring eLearning membutuhkan proses desain dan pertimbangan yang hati-hati sebab desain pembelajaran yang gegabah berdampak pada kualitas

pembelajaran. Namun pada kenyataannya, prasyarat proses desain yang cermat dan hati-hati inilah yang sulit dipenuhi dalam kondisi darurat yang menuntut keputusan cepat dan tindakan dratis membuat kebijakan pembelajaran daring ini tidak atau belum bisa dikatakan ideal karena menjadi pilihan terbaik dari antara pilihan lain yang tidak lebih baik. Dengan kata lain bila dalam kondisi normal, penerapan kebijakan pembelajaran daring seharusnya tidak boleh dilaksanakan dengan terburu-buru atau bahkan tiba-tiba karena bila demikian akan berakhir pada hasil yang tidak optimal. Persiapan diperlukan dan pelatihan pun perlu dilakukan sebelum keputusan penerapan pembelajaran daring dilaksanakan. Walaupun tidak dapat dipungkiri bahwa semua pihak bertindak cepat dan responsif terhadap kondisi darurat ini, tetap saja sehebat dan sepintar apapun guru dan siswa menemukan solusi terhadap situasi belajar darurat, kondisi *force majeure* ini harus tetap berjalan sekalipun menyisakan persoalannya sendiri baik di pihak guru maupun siswa. Tulisan ini hanyalah sebuah perspektif, maka akan menjadi lebih mendapat penguatan bila opini ini didukung data-data empiris melalui studi yang mengevaluasi bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring sesungguhnya di lapangan sebagai akibat dari pemberlakuan kebijakan pembelajaran daring e-learning ini dengan bertanya kepada guru dan murid tentang persoalan-persoalan yang dihadapi sehingga bila saatnya nanti tiba di dalam kondisi normal institusi pendidikan menerapkan

kebijakan pembelajaran daring, kebijakan serupa akan lebih matang dalam implementasinya dengan hasil yang lebih optimal.

Referensi:

- Alieva, T. (2018). Did You Know That? Surprising Facts About. Retrieved September 5, 2020 from Online Education.
<https://www.vedamo.com/knowledge/online-education-facts/>
- Arkorful, V. and Abaidoo, N. (2014) The Role of e-Learning, the Advantages and Disadvantages of Its Adoption in Higher Education. *International Journal of Education and Research*, 2, 397-410.
- Branch, R., M. and Tonia A. Dousay, T., A. (2015). "Survey of Instructional Design Models," Association for Educational Communications and Technology (AECT)
- Henry, P. 2001. E-learning technology, content and services. *Education + Training*, 43: 249-255.
- Holmes, B. & Gardner, J. (2006). *E-Learning: Concepts and Practice*, London: SAGE Publications.
- Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., and Jones, K.(2010). "Evaluation of Evidence-Based Practices in Online Learning: A Meta-analysis and Review of Online Learning Studies." Washington: U.S. Department of Education, Office of Planning, Evaluation, and Policy Development.
- Pappas, C. (2019). Top 20 eLearning Statistics For 2019 You Need To Know [Infographic]. Retrieved September 5, 2020 from <https://elearningindustry.com/top-elearning-statistics-2019>
- Robbins, A. (2001, May 8). *Tech Ed. PC Magazine*, 69.
- Stern, B.S. (2003). Design and delivery of authentic on-line courses: A case study. A paper presented at the annual meeting of the Society for Instructional Technology in Education, Albuquerque, NM
- Wang, Y. S., Wang, Y. M., Lin, H. H., & Tang, T. I. (2003). Determinants of user acceptance of Internet banking: An empirical study. *International Journal of Service Industry Management*, 14, 501–519.

14. Dunia Tunggang Langgang: Belajar untuk Mengajar

Benny D Setianto¹⁸

“Meski tetap memberikan masukan bagi kelemahan sebuah sistem dalam normalitas baru tetapi juga tetap fokus kepada dirinya sendiri yang bisa dikendalikan untuk menyesuaikan diri dengan normalitas baru ini”

Ketika dunia akan memasuki milenium yang kedua, Anthony Giddens menerbitkan buku berjudul *Runaway World: How Globalization is Reshaping Our Lives* (Giddens 2000), dunia sedang berubah pada saat itu. Bahkan sebelumnya, runtuhnya Uni Soviet telah membuat Kenichi Ohmae mengatakan bahwa Dunia Sudah Tanpa Batas (*The Borderless World -1991*), yang kemudian ditegaskan oleh Francis Fukuyama dengan mengatakan sejarah sudah berakhir (*The End of History and The Last Man - 1992*). Giddens menegaskan bahwa dunia

¹⁸ Benediktus Danang Setianto, SH, LLM, MIL adalah buruh pengajar Fakultas Hukum dan Komunikasi (FHK) dan Wakil Rektor bidang Kerjasama dan Pengembangan Unika Soegijapranata

sedang mengalami masa yang mengalami perubahan sehingga bagaikan dunia yang sedang mengejar sesuatu dengan cara cepat dan tidak pernah terbayangkan sebelumnya. Konsep-konsep sosial tentang pengaturan masyarakat dipertanyakan lagi. Bagaimana dunia saling terhubung dan tergantung dengan gelombang globalisasi baru, telah menciptakan pola-pola relasi yang berbeda. Hal-hal yang tadinya kita anggap sebagai sesuatu yang alami menjadi tidak bisa sedemikian adanya.

Gelombang perubahan ternyata tidak berhenti sampai di situ. Faktor globalisasi juga memungkinkan berkembangnya model produksi yang berbeda, perkembangan teknologi yang bergerak begitu cepat telah membuat proses produksi yang tadinya hanya menggunakan teknologi sebatas alat atau bantuan dalam mempercepat proses produksi ternyata telah membentuk proses produksi itu sendiri dan kemudian membentuk juga pola relasi antar manusia yang menggunakan teknologi itu. Saling mempengaruhi antara teknologi yang dikembangkan dan kehidupan manusia yang mengembangkan teknologi sekaligus terikat dengan pengembangan itu sendiri telah membuat manusia menyadari bahwa ada gelombang industry yang berbeda. Klaus Schwab, pendiri dan sekaligus juga *chairman* eksekutif dari *World Economic Forum* yang ada sejak tahun 1971, menuliskan dengan lugas bagaimana Revolusi Industri ke-empat sudah, sedang dan

akan terjadi di dunia ini. (*The Fourth Industrial Revolution* – 2017). Karakter proses produksi (baca: Industri) berbeda karena percampuran dengan logika fuzzy telah terjadi antara dunia digital, fisik dan biologis ke dalam kelindan yang kadang tidak bisa diprediksi dengan model yang telah kita kenal sebelumnya.

Gegar budaya yang merasuki ilmu sosial dengan runtuhnya “komunisme” dan, katanya, menangnya kapitalisme, gegar industri karena masuknya secara masif teknologi yang ada, tanpanya menjadi pengantar yang menggemparkan dunia karena percepatannya menjadi bola yang tidak terkendali dengan fenomena yang terjadi akhir-akhir ini. *The Runaway World* masih berlanjut, dunia semakin kelihatan lari lebih tunggang langgang dan tak beraturan karena munculnya Corona Virus Disease 19 (Covid-19).

Hanya kurang dari satu bulan, masyarakat Indonesia yang tadinya tampak *adem ayem*, bahkan sempat muncul banyak *meme*, bahwa virus corona takut masuk ke Indonesia karena ngurus ijinnya susah, tiba-tiba harus mengubah cara berpikir dan cara bertindak dalam menghadapi hidup sehari-harinya.

Tulisan ini secara khusus dibuat untuk merefleksikan apa yang dialami selama kurang lebih duapuluh satu hari pertama setelah ditetapkan kebijakan untuk Bekerja Dari Rumah (BDR atau Work From Home) yang terkait dengan dunia Pendidikan,

terutama kegiatan belajar mengajar secara *online*. Beberapa kegalauan yang dirasakan, baik ketika akan memulai, awal memulai dan setelah menjalankannya sampai kepada munculnya rasa kenyamanan baru akan coba diungkapkan.

Teknologi yang Gagap dan Kegagapan terhadap Teknologi

Tampaknya yang seringkali muncul dalam ungkapan verbal adalah terjadinya apa yang disebut Gagap Teknologi. Tentu saja ini menunjukkan pada dua sebab utama, satu adalah memang infrastruktur teknologi yang ada belum siap, sehingga yang ter gagap adalah teknologinya itu sendiri. Kedua, dan tampaknya ini yang lebih sering terjadi, manusia yang memiliki “phobia” terhadap teknologi yang kemudian “membatasi kepercayaannya” (*limiting belief*) sehingga tidak mau membuka diri terhadapnya.

Merujuk kepada apa yang disampaikan Leonard dan Kaplan dari Harvard Business School bahwa “Krisis Covid-19 ini berada di luar kapasitas, sumber daya dan pengetahuan kita, sehingga tidak ada jawaban yang pasti dan siap pakai” maka yang bisa dilakukan adalah dengan mencoba menemukan proses yang terbaik dari kondisi yang berubah dengan cepat, disertai ketakutan dan bahkan kepanikan kolektif¹⁹.

¹⁹ Dari kuliah online di <https://www.alumni.hbs.edu/events/Pages/crisis-management.aspx>

Oleh karena itu, beruntunglah jika sumber kegapapan teknologi yang pertama sudah dapat teratasi. Ada infrastruktur yang sudah disiapkan untuk bisa melakukan kegiatan belajar mengajar. Terlepas dari apakah semua kebutuhan yang diperlukan sudah dengan serta merta terpenuhi, tetapi setidaknya, kesiapan infrastruktur lebih menjamin keberlangsungan proses belajar mengajar dibandingkan dengan yang baru akan mulai dari awal.

Dunia agak diuntungkan karena Revolusi Industri 4.0 setidaknya sudah mengajak manusia untuk berpikir ke arah sana. Bahkan beberapa industri sudah berhasil membuat dan menjalankan proses model bisnis yang benar-benar berbeda. Fenomena Uber, Gojek, Grab, AirBnB dan perusahaan sejenis itu setidaknya membuat manusia mulai mengenal perilaku berbeda dalam mengelola urusan. Jika dunia industri sudah mulai mengenal dan menjalankan model bisnis baru, sebenarnya fenomena tersebut juga sudah mulai merasuki dunia Pendidikan.

Model Universitas Terbuka yang tadinya dipandang dengan sebelah mata, menjadi peluang baru dalam melebarkan sayap bisnis Pendidikan. Tidak kurang dari universitas-universitas ternama di seluruh dunia mulai menawarkan apa yang disebut dengan platform MOOC (*Massive Online Open Course*), yang membuat orang bisa mengatur sendiri pengetahuan-pengetahuan apa yang hendak ditambahkan dalam hidupnya dengan belajar dari

perguruan-perguruan tinggi terbaik. Tawaran kursus singkat sampai yang bersertifikat bahkan sampai gelar kesarjanaan pun semakin bisa diterima. Seiring dengan meningkatnya kepercayaan atas berbagai macam bisnis dan industri yang dilaksanakan secara *online*, demikian pula semakin meningkat kepercayaan terhadap model-model pembelajaran *online* tersebut.

Tentu saja, kehadiran MOOC bukannya tanpa perdebatan. *National Center for Healthcare Leadership* (NCHL) di Amerika misalnya mengatakan bahwa setidaknya ada dua golongan besar yang membuat mutu pembelajaran layak diperhatikan. Dalam tataran yang rendah maka ada 7 kegiatan yang bisa dilakukan yaitu membaca, kuliah dalam kelas, kuliah melalui media, kuliah tamu, diskusi dalam kelas dan ketersediaan modul secara *online*. Sementara dalam tataran yang lebih tinggi ada 7 kegiatan lain karena menuntut keaktifan mahasiswa yaitu Presentasi dalam kelas, kegiatan dalam kelompok, penyelesaian kasus dalam pembelajaran berbasis kasus, simulasi, kerja lapangan, proyek konsultasi strategis dan pembelajaran yang reflektif. Dalam studi tentang bagaimana efektivitas kegiatan yang lebih tinggi melalui platform *online*, Rau menemukan bahwa dengan metode yang jelas

dan terpimpin membuat mahasiswa bisa belajar juga secara lebih efektif, terutama untuk pengembangan individu yang terlibat²⁰.

Dengan demikian, ketersediaan infrastruktur yang memungkinkan adanya interaksi yang lebih intensif antara dosen dan mahasiswa lebih mendukung kepada tercapainya tingkatan pembelajaran yang lebih tinggi daripada infrastruktur yang hanya ditawarkan oleh *social media* yang tujuan utamanya hanya sekedar melakukan *chit-chat* dan bukan diskusi secara lebih mendalam, apalagi sampai kepada presentasi bahan-bahan perkuliahan.

Betapa banyak bersliweran di platform *chatting* yang mengungkapkan bahwa ketika infrastruktur belum siap maka yang terjadi adalah bahan hanya diberikan oleh dosen tanpa penjelasan, dibarengi dengan tugas yang banyak, juga tanpa penjelasan. Akibatnya, gagap teknologi akibat ketidaksiapan infrastruktur telah memunculkan sikap antipati dari mahasiswa terhadap “kuliah *online*”. Di sisi lain, ketidaksiapan infrastruktur itu juga membuat dosennya semakin tidak bisa mengembangkan inovasi model pembelajaran sampai kepada apa yang disebut oleh NCHL sebagai tingkatan yang lebih tinggi.

²⁰Rau, H. (2014) ‘Learning Style and Online Discussion Post’ in *SAGE Open January-March 2014: 1–12*, DOI: 10.1177/2158244014527988 lihat di <https://doi.org/10.1177%2F2158244014527988> diakses dan diunduh tanggal 4 April 2020

Meski demikian, tentu saja tidak ada infrastruktur yang benar-benar sudah siap pakai untuk menjawab segala kebutuhan yang terjadi karena perubahan dengan cepat, berubah-ubah dan tidak ada kepastian waktu selesainya. Untuk itu dibutuhkan upaya terus-menerus dari Lembaga-lembaga perguruan tinggi konvensional untuk mengembangkan sistem pembelajarannya.

Tidak mengherankan jika kemudian hal ini dimanfaatkan oleh platform-platform pembelajaran yang menawarkan model generik tanpa bayar tetapi juga membutuhkan biaya yang tidak sedikit jika hendak disesuaikan dengan kebutuhan Lembaga perguruan tinggi tersebut. *Google Classroom* dan *Microsoft Team*, adalah contoh platform kelas yang memiliki jenis yang gratis maupun berbayar. Meski tentu saja, mereka pun masih terus memperbaiki sistemnya secara terus menerus, terutama setelah terjadi peningkatan penggunaan platform mereka.

Kembali kepada apa yang disampaikan Leonard dan Kaplan, bahwa perubahan ini memang terjadi cepat dan berubah-ubah sehingga tidak ada sistem yang siap sepenuhnya untuk segala kondisi yang ada. Bahkan misalnya, universitas terbuka yang sudah terkenal dengan sistem *onlinenya*, tidak sepenuhnya juga bisa diterapkan untuk kelas yang biasa *offline*. Pada prakteknya mereka masih menjalankan juga pertemuan-pertemuan secara klasikal dan juga menyelenggarakan ujian secara *offline*.

Belum lagi kalau melihat kesiapan mahasiswa universitas terbuka dibandingkan dengan universitas konvensional, betapa kedewasaan dan kesiapan untuk belajar mandiri juga berbeda di antara kedua model universitas tersebut.

Hal ini membawa kepada gagap teknologi sumber kedua, yaitu kegagapan manusia yang menggunakan teknologinya. Ketika komputer diperkenalkan untuk membantu pekerjaan manusia, istilah *technophobia* menjadi semakin populer karena ada orang yang merasa bahwa kenyamanannya justru terganggu dengan kehadirannya. Namun, menjadi sedikit terbalik ketika *mobile phone* hadir dalam kehidupan manusia, yang berkembang bukannya *technophobia* seperti pada saat kehadiran komputer tetapi justru *Nomophobia*, yaitu perasaan tidak nyaman bahkan sampai cemas justru ketika tidak bisa menggunakan *mobile phone*.

Fenomena ini ternyata juga ditemukan ketika keterpaksaan untuk melakukan pembelajaran secara *online* harus terjadi. Di satu sisi, terjadi perubahan dalam pemaknaan terhadap *technophobia*. Yang terjadi bukan ketakutan terhadap komputer sebagai alatnya (sebagai representasi teknologi, tetapi terhadap mekanisme baru yang harus digunakan dengan komputer. Dalam konteks pembelajaran *online* ada yang menyebutnya sebagai *cyberphobia*. Ketika infrastruktur sudah disiapkan untuk terhubung dengan mahasiswanya secara *online*, namun karena ada perasaan

technophobia dan atau *cyberphobia* maka sedikit saja muncul gangguan terhadap sistem, akan memunculkan tingkat kecemasan (kadang dimanifestasikan dengan keluhan bahkan amarah) terhadap infrastrukturnya.

Di sisi lain, *nomophobia*-nya juga sudah menghingapi tidak saja generasi milenial yang diajar oleh dosennya, bahkan dosennya yang mungkin generasi X, juga mengalami kedua phobia ini. Akibatnya, dengan alasan mahasiswa lebih nyaman dengan *mobile phonenya*, maka dosen memutuskan metode pembelajarannya juga menggunakan aplikasi yang sebenarnya tidak didesain untuk pembelajaran. Bisa jadi karena keduanya merasa bahwa keterikatan dengan *mobile phone* (sekalipun bisa saja aplikasinya sudah bisa dijalankan di komputer), mengurangi tingkat kegalauan akan perubahan model pembelajaran ini.

Terlepas dari kondisi-kondisi yang sudah disebutkan, ternyata pembelajaran *online* juga memunculkan dinamika lain ketika interaksi virtual terjadi yang layak untuk dicermati dan pada sisi-sisi tertentu diapresiasi.

Dinamika Pembelajaran

KANTAR, sebuah Lembaga konsultan pemasaran baru saja mempublikasikan hasil *surveynya* terkait dengan kondisi Pandemi Covid-19 di Indonesia. Ditemukan bahwa pembelajaran secara

online dalam kurun waktu 27 Maret – 6 April 2020 saja sudah meningkat 16%²¹. Jika kemudian *breakdown* lagi, peningkatan di kota besar lebih terlihat daripada di kota kecil yaitu 14% berbanding 8%. Bisa diartikan bahwa suka tidak suka percepatan untuk terjadinya Edukasi 4.0 (meminjam revolusi industri 4.0) harus, sudah dan sedang terjadi secara cepat.

Dalam hal menghadapi situasi yang berubah dengan cepat, masif dan “berubah-ubah” artinya kondisinya tidak hanya sekedar berubah lalu mencapai masa “normalnya” tetapi memunculkan normalitas baru yang setiap saat bisa berubah (seperti misalnya anjuran awal masker hanya untuk yang sakit dan kemudian berubah menjadi semua harus memakai masker, atau penggunaan bilik disinfektan yang kemudian malah dilarang untuk digunakan) membuat manusia harus memiliki sikap positif untuk menghadapinya. Itu dinamika yang tampaknya perlu dihadapi dengan pola pikir yang diajarkan 2300an tahun yang lalu yaitu filsafat Stoa (ada yang menyebutnya sebagai filsafat teras). Kisah pedagang kaya dari Siprus yang tiba-tiba kehilangan seluruh kekayaannya, terdampar di negara asing dan kemudian belajar dari banyak tokoh filsafat hingga kemudian menemukan pemikirannya sendiri dan mengajarkannya (mendialogkannya) untuk secara

²¹ Lihat di <https://www.liputan6.com/tekno/read/4220382/7-topik-percakapan-media-sosial-tentang-covid-19-di-indonesia-menurut-riset-kantar> check juga www.kantar.com dan www.kantarworldpanel.com

pragmatis bisa digunakan dalam menghadapi kehidupan yang berubah dengan cepat. Filsafat ini memfokuskan kepada apa yang bisa dikendalikan dalam kehidupan seseorang untuk bisa digunakan mengasah kebajikan²².

Maka, bisa terlihat dinamika, pertama, adalah ketika dosen dalam menghadapi perubahan akibat Covid-19 ini. Ada yang kemudian mengajukan banyak persyaratan dan tuntutan kepada organisasinya (baca: perguruan tingginya) untuk segera melakukan tindakan. Kecemasan yang muncul dalam dirinya dicoba untuk ditularkan dengan berharap orang lain akan menghadapi kecemasan yang sama sehingga mendukung gagasannya untuk menuntut pihak lain menuruti apa yang diinginkannya terutama sebenarnya agar kecemasan dirinya reda. Namun, alih-alih mereda, kecemasan itu malah diperbesar karena tanpa disadari orang tersebut malah sering mencari dan menyebarkan informasi yang menambah kecemasannya dibandingkan mencari informasi yang meredakan kecemasannya. Akibatnya, langkah pihak lain, terutama pihak yang diharapkan bisa meredakan kecemasan, sekalipun sebenarnya sudah melakukan tuntutan awal dari orang tersebut menjadi selalu kurang, seiring dengan meningkatnya kecemasan dalam diri orang tersebut. Selalu akan bisa menemukan kekurangan dari pihak lain

²² Untuk belajar lebih detail tentang filsafat ini dengan penuh keceriaan, silakan baca Henry Manampiring (2019) *Filosofi Teras: Filsafat Yunani-Romawi Kuno*, Jakarta: Penerbit Buku Kompas

untuk bisa, menurut dia, menyelesaikan masalah. Padahal yang menjadi masalah sebenarnya adalah kecemasan pribadinya karena memfokuskan diri pada hal-hal yang di luar kendali dirinya. Dosen seperti ini yang masuk dalam kategori mengalami kegagalan terhadap teknologi dan kemudian menolak menggunakannya, atau menggunakan apa yang lebih dikenalnya untuk meredakan kecemasan dirinya.

Tentu saja, ada juga dosen-dosen yang mampu menghadapi ini dengan cara yang berbeda, tanggap dalam menghadapi perubahan, tidak terlalu banyak menuntut, meski tetap memberikan masukan bagi kelemahan sebuah sistem dalam “normalitas baru” tetapi juga tetap fokus kepada dirinya sendiri yang bisa dikendalikan untuk menyesuaikan diri dengan normalitas baru ini. Membeli *headset* baru, mengalokasikan sebagian uang belanja untuk menambah pembelian pulsa agar bisa memberikan kuliah *online* dan atau secara serius mulai belajar terhadap sistem yang sudah disiapkan lembaganya masing-masing.

Di luar kedua hal tersebut, variasi dari dinamika yang dialami dosen adalah, ketika kecemasan itu melanda, maka yang dilakukan segera mengambil jarak atasnya. Lebih memilih “meliburkan” diri dengan situasi itu tetapi juga sekaligus melupakan tanggung jawabnya untuk memberikan pengajaran. Dosen inilah yang kemudian membatasi interaksi yang interaktif kepada

mahasiswanya, sehingga hanya memberikan tugas-tugas yang banyak tanpa pernah “mengajar”. Tidak menuntut kepada lembaganya untuk melakukan sesuatu, tetapi juga tidak sepenuhnya melakukan apa yang ditetapkan sebagai normalitas baru dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam Bahasa Jawa ini mungkin yang sering kali diekspresikan dengan “nggih, nggih, namun mboten nate kepanggih” (ya, ya saja tetapi tidak pernah melakukan apa yang di-iya-kan). Dinamika ini yang lebih susah dipantau oleh Lembaga seberapa besar prosentasenya. Tetapi perilaku ini bisa jadi malah yang mewarnai kegiatan belajar mengajar online yang kemudian direspon dengan negatif oleh mahasiswa.

Dinamika berikutnya adalah yang dialami oleh mahasiswa, setali tiga uang dengan kecemasan yang dialami oleh dosennya, ada yang menyikapi dengan menuntut pihak lain untuk memahami kondisi kecemasan dirinya. Menuntut pihak kampus memberikan subsidi terhadap kuota internet, padahal selama ini masih aktif mengunggah gambar dan video di *instagramnya*. Ketika kemudian ada kerja sama yang dijalin pihak kampus dengan *provider* internet maka tuntutananya menjadi beralih ke pengurangan biaya SKS, karena merasa butuh dibantu secara finansial. Padahal selama Belajar Dari Rumah (baca: bukan libur), makanannya selalu memesan dari gerai terkenal melalui *online* juga. Tentu saja, ada

memang kondisi mahasiswa yang sangat membutuhkan bantuan karena *pandemic* Covid 19 ini. Tetapi kebijakan untuk kemudian secara umum mengurangi biaya SKS malah bisa ditafsirkan menciptakan ketidakadilan baru. Beberapa kampus lebih memilih melakukan “seleksi” untuk memberikan bantuan kepada yang benar-benar membutuhkan.

Dinamika mahasiswa yang memilih memfokuskan diri kepada pemanfaatan sebaik-baiknya atas kondisi ini juga banyak ditemukan. Perilaku generasi milenial yang *multi-tasking*, sangat menemukan peluangnya untuk bisa belajar lebih banyak dibandingkan pada saat kuliah *offline*. Studi dari Lepp dkk, yang dilakukan terhadap perbandingan perilaku *multi-tasking* dari mahasiswa ketika pembelajaran bersifat *online* dan *offline* menunjukkan bahwa perilaku *multi-tasking* terjadi lebih baik untuk studi *online* ²³. Cerita dari banyak dosen yang merasakan mahasiswa menjadi lebih aktif ketika kuliah *online*, baik ketika diminta menjawab pertanyaan dosen atau kemudian diminta mengajukan pertanyaan adalah bagian dari dinamika mahasiswa

²³Lepp, A., Barkley, JE., Karpinski, AC., dan Singh, S., (2019) “College Students’ Multitasking Behaviors in Online versus Face to Face Courses” in *SAGE Open January-March 2019: 1–9*, DOI: 10.1177/2158244018824505 lihat di <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2158244018824505> diakses dan diunduh tanggal 4 April 2020

yang mungkin karena bisa langsung mengakses sumber pengetahuan lain secara *online* tanpa harus “dipantau” oleh dosennya di dalam kelas membuat mereka bisa lebih aktif. Jawaban yang mungkin bisa “dilirik” dari *website* lain yang dibuka bersamaan dengan waktu kuliah dan keyakinan bahwa dosennya tidak melihat pada saat dia melakukan hal itu, telah memunculkan perasaan senang dan bangga bagi para mahasiswa untuk bisa terlibat aktif, dan di sisi lain juga membuat dosen senang dan bangga karena merasa lebih yakin meskipun tidak bisa melihat secara riil apa yang dilakukan mahasiswanya tetapi *toch* kelasnya diperhatikan oleh mahasiswanya.

Catatan Akhir

Dari cerita-cerita reflektif tersebut maka ingatan akan sebuah cerita penuh motivasi menjadi menguatkan lagi pola-pola kepribadian manusia, yaitu yang berkepribadian Wortel, Telor dan Bubuk Kopi.

Kalau ketiga benda itu dimasukkan ke dalam Panci air yang dijerang di atas kompor, maka perilaku ketiga benda itu akan berbeda-beda. Wortel yang dalam kondisi mentah sangat keras akan berubah lunak. Telor yang bagian dalamnya ketika mentah cair akan berubah menjadi mengeras, sementara bubuk kopi justru akan berbaur dengan air dan memberi “warna dan bau” dari air tersebut.

Jika kita menganalogikan bahwa air dalam panik yang dijerang di atas kompor ini adalah tekanan terhadap kehidupan (bisa juga akibat Covid-19, misalnya) maka akan membuat manusia yang seperti wortel melunak dan bahkan kemudian tidak melakukan apa-apa terhadap keadaan ini, bersikap masa bodoh karena tidak tahan terhadap tekanan perubahan yang cepat.

Sementara manusia berkepribadian telur, ketika mengalami tekanan perubahan yang cepat dan berubah-ubah, mengeraskan hatinya sehingga menunjukkan kekerasan hatinya untuk mau berubah menyesuaikan keadaan. Yang disalahkan adalah keadaannya dan pihak-pihak lain yang tidak mau mengerti dirinya yang kesusahan mengalami perubahan ini.

Tetapi manusia dengan kepribadian bubuk kopi, akan dengan cepat bisa berbaur dengan tekanan yang dirasakan dan bahwa kemudian memberi warna dan rasa terhadap tekanan itu. Tidak kalah dari tekanan perubahan tetapi ikut berubah untuk menjadi “tuan” atas perubahan itu.

Jika tidak suka dengan bau dan rasa kopi, boleh juga bubuk kopi diganti dengan daun teh atau bubuk coklat sehingga lebih pas dengan kenyamanan masing-masing. Semoga kita bisa belajar dari pengalaman mengajar selama era Covid-19 ini untuk bisa menjadi orang berkepribadian bubuk kopi yang akan mewarnai peristiwa ini. Mari kita *ngopi* saja.

Referensi:

- Fukuyama, F., (1992) *The End of History and the Last Man*, New York: Free Press
- Giddens, A., (2000) *Runaway World: How Globalization is Reshaping Our Live*, New York: Routledge
- KANTAR: *Covid Pulse: How are Indonesia feelings?* Lihat di <https://www.liputan6.com/tekno/read/4220382/7-topik-percakapan-media-sosial-tentang-covid-19-di-indonesia-menurut-riset-kantar> juga di www.kantar.com
- Leonard dan Kaplan dalam kuliah online di <https://www.alumni.hbs.edu/events/Pages/crisis-management.aspx> diakses tanggal 4 April 2020
- Lepp, A., Barkley, JE., Karpinski, AC., dan Singh, S., (2019) “College Students’ Multitasking Behaviours in Online versus Face to Face Courses” in *SAGE Open January-March 2019: 1–9*, DOI: 10.1177/2158244018824505 lihat di <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2158244018824505> diakses dan diunduh tanggal 4 April 2020
- Manampiring, H., (2019) *Filosofi Teras: Filsafat Yunani-Romawi Kuno*, Jakarta: Penerbit Buku Kompas
- Ohmae, K., (1990) *Borderless World: Power and Strategy in the Interlinked Economy – Management Lesson in the New Logic of Global Marketplace*, New York: HarperCollins Book
- Rau, H, (2014) ‘Learning Style and Online Discussion Post’ in *SAGE Open January-March 2014: 1–12*, DOI: 10.1177/2158244014527988 lihat di <https://doi.org/10.1177%2F2158244014527988> diakses dan diunduh tanggal 4 April 2020

15. Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Daring

Ign. Dadut Setiadi²⁴

“Dengan menggunakan metode pembelajaran online maka karakter-karakter yang dominan dapat ditingkatkan yaitu karakter kerja keras, kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan kejujuran”

Presiden Joko Widodo telah mengumumkan dan melantik para menteri Kabinet Indonesia Maju periode 2019-2024 pada Rabu 23 Oktober 2019. Setelah diumumkan dan dilantik banyak tanggapan masyarakat yang mendukung, tidak mendukung atau apatis. Apapun tanggapan orang tentang para Menteri Kabinet Indonesia Maju yang penting adalah Presiden Joko Widodo telah memberikan kesempatan kepada kalangan wakil partai dan profesional untuk diajak bekerjasama dalam memajukan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Jokowi juga meminta para menteri untuk tidak melakukan korupsi. Sebaliknya, para menteri diperintahkan untuk membangun sistem pencegahan korupsi di institusi masing-masing. Mantan Wali Kota Solo dan

²⁴ Drs. Ign. Dadut Setiadi, MM adalah Dosen Tidak Tetap Prodi Ilmu Komunikasi Unika Soegijapranata, Anggota The Soegijapranata Institute, dan Kepala Kantor Sekretariat Yayasan Sandjojo

Gubernur DKI Jakarta itu juga melarang para menteri terjebak rutinitas monoton. Jokowi lalu menegaskan kepada menteri kabinet baru ini harus bekerja dengan orientasi kerja nyata serta mematuhi visi dan misi Presiden-wakil presiden. Diantara 38 Menteri dan pejabat setingkat menteri, muncul seorang tokoh muda Nadiem Makarim berusia 35 tahun dan sekaligus CEO Gojek yang ditunjuk sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Beberapa kalangan tokoh baik itu dari pendidikan dan politik memberikan pandangan yang “sinis” dan “pesimis”. Namun sedikit demi sedikit Mendikbud kita yang baru mulai menunjukkan karakter dan pandangannya dalam sebuah wawancara singkat setelah dilantik oleh Presiden. Inti dalam wawancara tersebut bahwa pendidikan teknologi termasuk pendidikan yang menggunakan model *online* atau daring sangat dibutuhkan oleh masyarakat Indonesia dewasa ini yang telah membudaya dan dikuasai oleh para anak didik yang sering disebut anak milenial. Namun disisi lain dalam kehidupan dewasa ini, masyarakat Indonesia juga masih membutuhkan pendidikan karakter yang membentuk pribadi dan keutamaan masing masing individu.

Pendidikan Karakter

Kalau kita melihat ke belakang tayangan video yang telah diviralkan tentang kejadian seorang pemuda berinisial HS di depan kantor Bawaslu, saat melakukan demonstrasi 10 Mei 2019 yang mengancam Presiden Joko Widodo dan bahkan ingin memenggal kepala Presiden. Video yang telah viral dimedia sosial tersebut merupakan alat bukti yang akan dijadikan sebagai barang bukti oleh aparat keamanan untuk menyelidiki pemuda HS sebagai tersangka yang mengancam keselamatan Presiden. HS seorang pemuda yang baru berusia 25 tahun merupakan bukti nyata ternyata masih ada orang muda yang berpikir, bertindak dan bersikap secara biadab. Kalau kita tarik kebelakang banyak hal yang menyebabkan dan mengakibatkan pemuda HS bertindak seakan-akan seperti orang yang biadab, padahal kalau menurut pengakuan saat ditangkap dia mengatakan faktor emosional dan terprovokasi oleh beberapa orang dan kelompoknya. Salah satu dari penyebab tindakan yang tidak sesuai dengan unsur kemanusiaan tersebut salah satunya adalah gagalnya pendidikan karakter. Walaupun sebenarnya pendidikan karakter bukan satu satunya yang dapat dijadikan kambing hitam kesalahan. Pendidikan karakter merupakan sistem pendidikan yang menanamkan nilai-nilai budaya bangsa dengan aspek pengetahuan (*cognitive*), sikap perasaan (*affective feeling*), dan tindakan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, masyarakat dan bangsanya (Afandi, 2011).

Hal ini sesuai dengan undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang merumuskan fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional. Secara sederhana, pendidikan karakter bisa disimpulkan sebagai suatu usaha yang dilakukan untuk mempengaruhi karakter peserta didik. Fungsi dari pendidikan karakter adalah mengembangkan potensi dasar seorang anak agar memiliki hati yang baik, perilaku, dan pikiran yang baik. Pendidikan karakter dapat dilakukan bukan hanya dari bangku sekolah, melainkan dari berbagai media antara lain keluarga, lingkungan, bahkan teknologi. Video game yang terpasang di *smartphone* merupakan salah satu bagian dari teknologi yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan pendidikan karakter. Pemilihan game sebagai media pembelajaran merupakan cara yang efektif karena kebanyakan remaja senang bermain game. Tujuan pendidikan karakter adalah untuk membentuk bangsa yang tangguh, bermoral, memiliki toleransi, berakhlak mulia, bekerja sama, atau saling gotong-royong antar sesama.

Sikap dan tindakan manusiawi dapat dikembangkan dan dilestarikan melalui model dan sistem yang diwujudkan dalam pendidikan karakter atau kepribadian. Dalam proses pendidikan, hal pertama yang harus ditekankan adalah mengedepankan pada menghargai hakekat manusia sangatlah diharapkan dapat diajarkan sejak muda, meminjam istilah Romo Drijarkara, SJ adalah Memanusiakan Manusia. Hal ini haruslah dilaksanakan sejak

pendidikan dalam keluarga bagaimana kita membekali kehidupan agama para orang muda. Dan kita sebagai orang yang lebih dewasa haruslah memberikan contoh bagaimana kita menjalankan kehidupan agama dengan tindakan-tindakan yang nyata bukan pada teori-teori saja. Kedua, proses pendidikan yang mengarah pada sikap positif maksudnya adalah dalam pikiran manusia harus selalu ditanamkan sikap positif jadi selalu memikirkan hal-hal yang baik saling menghargai, membantu, melayani, dan lain-lain. Ketiga adalah pendidikan religiusitas karena dalam pendidikan itu selalu mengedepankan tentang kesadaran dalam diri dan perilaku manusia yang sempurna sebagai ciptaan Tuhan dalam menghadapi kehidupan masyarakat yang heterogen dan kompleks. Permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan pembenahan sistem pendidikan di Indonesia yang mengedepankan pada pendidikan yang mengandung unsur *humanisme* yang mengedepankan nilai dan kedudukan manusia serta menjadikannya sebagai kriteria dalam segala hal. Dewasa ini perkembangan teknologi sangatlah mempengaruhi sikap hidup manusia namun sebenarnya bukan terletak pada perkembangan teknologi yang pesat tetapi pada manusia yang menggunakannya. Teknologi bisa menjadi alat untuk berkomunikasi yang menimbulkan provokasi negatif atau teknologi dapat digunakan sarana komunikasi menyebarkan kedamaian dan kesukacitaan dalam menyebarkan informasi hal hal yang baik dalam menjaga nilai dan sikap serta perilaku manusia

sebagai ciptaan Tuhan yang paling sempurna. Terhadap generasi muda sebaiknya kita selalu memberikan contoh dengan karya nyata bukan mengajarkan teori-teori saja. Karena dengan karya nyata atau biasa disebut Dialog Karya sangatlah nyata dan membekas dalam benak pikiran orang-orang muda baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, tempat kerja dan masyarakat.

Pendidikan karakter dapat dilakukan dengan lebih menambahkan porsi pelajaran Pendidikan Pancasila, sejarah, budi pekerti, agama secara nasional dan kontekstual khususnya bagi siswa SD sampai SMA. Sedangkan para mahasiswa harus dijauhkan dari faham-faham ancaman dogma radikalisme agama dan perilaku deskriminatif dari segala bentuk SARA. Kita semua wajib mendukung rencana Presiden Joko Widodo yang akan berfokus pada pembenahan sumber daya manusia Indonesia yang utamanya akan melewati jalur pendidikan baik pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Pembelajaran Daring

Bulan Maret 2020 bangsa Indonesia mengalami pandemi wabah virus Corona (Covid-19), ini berakibat seluruh sektor baik kesehatan, ekonomi dan sosial terkena dampaknya. Bidang pendidikanpun tak luput juga dengan terkena dampaknya dari mulai tingkat Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi dimana pemerintah memutuskan dengan melakukan pembelajaran dari

rumah (*Learn From Home*) dan khusus para mahasiswa melakukan kuliah daring (dalam jaringan) atau kuliah online. Banyak perguruan tinggi yang sudah maju dalam teknologinya menawarkan beberapa aplikasi yang telah disiapkan sejak lama. Hal ini ternyata berdampak bahwa mahasiswa dan dosen dipaksa belajar dan menguasai metode kuliah pembelajaran daring dalam waktu yang singkat. Kemudian yang menjadi pertanyaan mendasar, bagaimana hanya dalam waktu yang singkat dapat mengembangkan pendidikan karakter dengan melalui pembelajaran metode daring atau *online* tersebut?

Model pembelajaran pendidikan karakter berbasis teknologi seperti kuliah daring atau *online* dapat diaplikasikan dengan tujuan meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam hubungannya dengan teman sebaya dan meningkatkan kemampuan penggunaan Informasi Teknologi dalam hal ini dengan terlibat dalam pembuatan video dan mempresentasikannya di hadapan mahasiswa lainnya. Selain itu model ini juga dapat mengevaluasi kemampuan mahasiswa dalam berpendapat melalui presentasi kelompoknya. Dampak dari pendidikan karakter dengan menggunakan model perkuliahan daring atau *online* tersebut dapat dilihat keberhasilannya dengan mengamati dari perubahan perilaku atau karakter mahasiswa antara lain; Yang pertama aktualisasi diri mahasiswa yang memiliki karakter yang mandiri yang kuat dalam kelompok yang berbasis pada media pembelajaran *online*, hal ini

dapat diamati perubahan perilaku mahasiswa ketika kuliah tatap muka jarang bertanya namun ketika kuliah daring atau *online* banyak pertanyaan yang dikemukakan. Ini merupakan sebuah contoh nyata mahasiswa ingin menunjukkan eksistensinya. Kedua, Kemandirian dalam belajar dalam model *online* secara positif dan berbagi ilmu dan pengalaman yang menunjukkan karakter yang santun ini bisa kita cermati di era millennial, sikap santun dapat dilakukan saat menggunakan media sosial. Salah satu contohnya adalah tidak menyebarkan berita hoax atau palsu yang dapat mengakibatkan kerugian terhadap orang lain. Perlu pengkajian lebih mendalam sebelum meneruskan berita yang akan dibagi ke jaringan media sosial yang dimiliki. Komentar di media sosial yang mengandung sara dan mengganggu orang lain hendaknya tidak dilakukan agar tidak menimbulkan perpecahan masyarakat. Ketiga, Memotivasi diri untuk bekerja dan belajar serta mengembangkan keterampilan kolaboratif bersama teman kelompok dan teman sebaya melalui media sosial yang mencerminkan karakter sosial dan solidaritas. Keempat, membina hubungan dengan orang lain yang berbeda dalam komunitas kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan karakter yang bertujuan menjadikan kepentingan kelompok dan kepentingan pribadi harus saling mendukung.

Kita semua berharap tentunya dengan semakin ditemukannya dan dikuasainya teknologi dalam pembelajaran tidak menghilangkan

hakekat dari tujuan pendidikan karakter. Namun kita semua berharap model pembelajaran daring atau *online* ini semakin menjadi sarana dalam menemukan dan menumbuh kembangkan karakter subyek didik (siswa dan mahasiswa) serta memungkinkan para pendidik dalam menguasai teknologi sebagai model pembelajaran dewasa ini bagi para anak didik yang milenial.

Karena dengan menggunakan metode pembelajaran *online* ini maka karakter-karakter yang dominan dapat ditingkatkan yaitu karakter kerja keras, kerjasama, disiplin, tanggung jawab, dan kejujuran. Untuk mempercepat pemahaman, dan tindakan yang berkarakter pada mahasiswa maka dalam proses pembelajaran daring perlu menguasai dengan berbasis teknologi informasi misal media sosial. Karena media sosial bukan hanya sarana melainkan sebuah proses kehidupan masyarakat milineal di mana pengetahuan, kreativitas, dan berpikir kritis ada tersedia di dalam media sosial.

Kita semua berharap jika semua unsur baik itu pemerintah, lembaga pendidikan dan masyarakat bersatu padu melaksanakan pendidikan bagi anak-anak muda kita secara menyeluruh dan berkelanjutan dengan mengedepankan ciri ciri pendidikan humanisme (*humanism education*) tanpa mengesampingkan pendidikan teknologis (*technologies education*) dengan secara integrasi, niscaya tujuan pendidikan karakter melalui pembelajaran daring atau *online* menjadi sebuah kebutuhan dewasa ini dalam

melakukan pendekatan dan mengenalkan sebuah metode pembelajaran yang rasional kepada generasi milenial.

-Ω-

16. Kuliah Daring, Kecerdasan Jamak, dan Belajar Mandiri

Meiliana²⁵

“Saatnya pendidikan diarahkan untuk membentuk manusia yang cerdas dalam belajar.”

“Dosen perlu menyadari bahwa konten yang diberikan tidak perlu sebanyak materi untuk tatap muka di kelas. Berikan kebebasan kepada mahasiswa untuk melatih kemampuan belajar mandiri.”

Saat ini, umat manusia dikejutkan oleh Covid-19 *outbreak* yang sukses menyebabkan disrupsi di segala aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Anjuran Organisasi Kesehatan Dunia dan pemerintah Indonesia kepada masyarakat untuk melakukan *physical distancing* sangat penting untuk diikuti guna mencegah penyebaran virus yang lebih luas. Kebijakan *physical distancing* ini berdampak pada proses belajar-mengajar di universitas. Tatap muka antara dosen dan mahasiswa tidak dapat lagi dilakukan sampai batas waktu yang tidak tentu. Walau demikian, umat manusia tidak habis akal. Proses belajar mengajar jarak jauh sebenarnya sudah lama dikembangkan,

²⁵ Meiliana, S.Gz., MS adalah Sekprodi Magister Teknologi Pangan dan dosen Fakultas Teknologi Pertanian Unika Soegijapranata

sehingga *physical distancing* di jaman sekarang tidak harus menjadi penghambat seseorang menempuh pendidikan.

Sejak tahun 1960an, salah satu universitas di Amerika Serikat telah membuat desain belajar jarak jauh (*distance learning*) dengan menyiapkan materi pembelajaran dalam sistem intranet sehingga mahasiswa dapat mengakses semua materi perkuliahan dan rekaman kuliah. Ada banyak perkembangan metode belajar yang dibuat setelah itu. Kemajuan teknologi informasi memperbesar peluang manusia untuk belajar tanpa harus hadir secara fisik di ruang kelas. edX adalah salah satu contoh platform belajar daring (*online learning*) yang menyediakan banyak mata kuliah dari berbagai universitas ternama di seluruh dunia. Para pengajar dan pelajar memiliki kesempatan yang lebih luas untuk menyebarkan dan menambah pengetahuan tanpa batasan wilayah. Salah satu contoh *public figure* yang sukses belajar daring adalah Brian Imanuel, *rapper* asal Indonesia yang meraih sukses melalui lagu “Dat \$tick” di channel YouTube-nya. Dia menjalani *home schooling* dan belajar Bahasa Inggris dengan internet dan YouTube. Bahasa Inggrisnya sangat bagus sampai-sampai dia disangka asli dari Amerika Serikat.

Meskipun belajar daring sangat bermanfaat bagi kelompok tertentu, metode ini juga memiliki kekurangan. Situasi di mana tatap muka di kelas tidak memungkinkan tentunya tidak mengenakan bagi beberapa dosen dan mahasiswa yang tidak

terbiasa dengan belajar jarak jauh maupun belajar daring. Mereka dipaksa oleh situasi untuk keluar dari zona nyaman pertemuan fisik dalam proses edukasi. Pemahaman mengenai kecerdasan jamak dan belajar mandiri sebagai salah satu sudut pandang terhadap proses pembelajaran, serta keterbukaan terhadap perubahan diperlukan oleh pihak dosen dan mahasiswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences)

Tidak hanya menyediakan kesuksesan akademik, pengajar diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi pelajar. Belajar daring harusnya dapat mencapai kedua hal tersebut. Kenyataannya, belajar daring sempat dirasakan kurang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bila dibandingkan dengan belajar dengan tatap muka di kelas (Summers, Waigandt, & Whittaker, 2005). Aplikasi kecerdasan jamak dalam strategi dan perencanaan pembelajaran yang disusun oleh dosen merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam tercapainya kesuksesan akademik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Riha & Robles-Piña, 2009).

Teori mengenai kecerdasan jamak dikembangkan oleh Howard Gardner sejak tahun 1983. Kecerdasan diperlukan seseorang untuk dapat memecahkan suatu masalah dan menghasilkan produk yang

bermanfaat bagi kehidupan. Paling tidak ada delapan jenis kecerdasan, yaitu kecerdasan verbal-linguistik, logis matematis, visual-spasial, kinestetik, musik, intrapribadi, antarpribadi, dan naturalis (Gardner, 2011). Beberapa kecerdasan yang dimiliki oleh seorang individu mempengaruhi cara belajar dan interaksi dengan diri dan lingkungan. Setiap orang belajar dengan cara yang berbeda-beda. Misalnya, seseorang dengan kecerdasan verbal-linguistik yang tinggi memiliki kemampuan untuk belajar berbagai macam bahasa atau menggunakan bahasa untuk memanipulasi lingkungan di sekitarnya, sedangkan seseorang dengan kecerdasan kinestetik yang tinggi mampu menggunakan mentalnya untuk mengendalikan dan menyelaraskan gerakan-gerakan tubuhnya.

Pada proses belajar daring, dosen dan mahasiswa memiliki tanggung jawab yang sama besar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dosen bertanggung jawab menyusun materi kuliah dengan berbagai macam metode sehingga materi dapat tersampaikan pada mahasiswa dengan berbagai kecerdasan dominan. Oleh karena itu, investasi waktu dan tenaga sangat diperlukan untuk menyajikan kurikulum tradisional ke dalam perkuliahan daring. Mahasiswa dengan kecerdasan dominan visual/verbal mungkin dapat menikmati perkuliahan daring karena perkuliahan daring banyak menyajikan materi dalam tulisan. Mereka yang kuat pada kecerdasan linguistik dan lemah pada kecerdasan interpersonal dapat mengerjakan tugas tertulis dengan

baik tanpa gangguan tekanan interaksi sosial. Namun, mahasiswa yang sangat menikmati tatap muka di kelas didorong untuk mengembangkan kecerdasan yang kurang dominan untuk memenuhi tuntutan mata kuliah dengan metode daring serta melatih manajemen waktu.

Belajar Mandiri (Self-directed Learning)

Perubahan situasi belajar dapat mempengaruhi *mood* belajar mahasiswa. Sekalipun perkuliahan daring disusun berdasarkan kurikulum tradisional yang telah disiapkan oleh dosen untuk disajikan melalui tatap muka di kelas, mempertahankan motivasi belajar mahasiswa menjadi tantangan yang berat. Positifnya, situasi ini dapat digunakan sebagai kesempatan untuk melatih mahasiswa mengarahkan diri secara mandiri dalam proses belajar mengajar. Kemampuan belajar mandiri akan berguna di dunia kerja karena setiap individu akan tetap perlu belajar tanpa tuntunan dari institusi pendidikan. Selain itu, mahasiswa dapat belajar dengan lebih efisien karena belajar mandiri membentuk retensi memori materi pembelajaran yang lebih baik.

Efek perkuliahan daring terhadap metode belajar mandiri dapat dilihat dari tiga area, yaitu perencanaan, pemantauan, dan penilaian (Song & Hill, 2007). Pada area perencanaan, perkuliahan daring memungkinkan mahasiswa untuk secara fleksibel belajar sesuai kecepatan masing-masing. Mereka dapat memilih tempat (dan

waktu) yang nyaman untuk belajar. Kegiatan pemantauan menjadi tantangan karena mahasiswa bertanggung jawab untuk menentukan sendiri apakah mereka sudah memahami materi dengan baik. Dosen tidak bisa melakukan observasi terhadap bahasa tubuh mahasiswa, seperti apakah mahasiswa memperhatikan atau berpartisipasi aktif di aktivitas kelas, yang dengan mudah dapat dilakukan pada tatap muka di kelas. Tantangan perkuliahan daring juga ditemukan pada area penilaian atau evaluasi. Dibandingkan perkuliahan dengan tatap muka di kelas, perkuliahan daring memerlukan beban kerja dosen yang lebih besar dan waktu yang lebih banyak untuk menyampaikan materi perkuliahan. Dengan beban kerja yang lebih besar ini, sangat sulit bagi dosen untuk membalas setiap pesan atau pertanyaan mahasiswa di forum perkuliahan daring. Tidak dapat dihindari, akhirnya mahasiswa akan saling memberikan komentar, saran, dan jawaban di forum tersebut. Namun, seringkali mahasiswa mempertanyakan kevalidan pengetahuan sesama mahasiswa. Melalui perkuliahan daring, mahasiswa dilatih untuk bisa melakukan *peer assessment* dan menilai diri sendiri.

Keterbukaan terhadap Perubahan (Open Mindedness)

Keterbukaan terhadap perubahan dari kedua belah pihak menjadi kunci kesuksesan perkuliahan daring di masa sekarang. Meski terkesan berat, konsep ini dapat berdampak positif terhadap

pemahaman materi dan perkembangan kemampuan belajar mandiri mahasiswa. Dosen kembali diingatkan bahwa mahasiswa memiliki jenis kecerdasan yang berbeda-beda dan diharapkan dapat menggali kreativitas dalam melakukan proses edukasi berdasarkan pengetahuannya akan kecerdasan jamak. Perkuliahan daring memungkinkan penyampaian materi dan penilaian yang dapat mengakomodasi berbagai jenis kecerdasan tersebut. Mahasiswa diharapkan untuk bertanggung jawab terhadap perencanaan, pemantauan, dan penilaian pada mata kuliah yang mereka ambil. Dengan mengetahui tujuan dari mata kuliah tersebut, mahasiswa dapat menyusun strategi belajar masing-masing.

Apa yang dapat dilakukan untuk menjaga semangat belajar dan mengajar kuliah daring?

Dosen perlu menyadari bahwa konten yang diberikan tidak perlu sebanyak materi untuk tatap muka di kelas. Prioritaskan informasi yang diberikan dan sediakan kesempatan pada mahasiswa untuk mencernanya. Berikan kebebasan kepada mahasiswa untuk melatih kemampuan belajar mandiri. Sebagai fasilitator, dosen adalah tempat mahasiswa menanyakan hal yang tidak dimengerti dan memperoleh klarifikasi terhadap informasi yang membingungkan. Dosen bukan satu-satunya pemberi informasi sehingga tidak perlu memaksakan diri untuk menyediakan konten sebanyak mungkin. Akan tetapi, sajikanlah konten ringkas tersebut dalam balutan

media yang menarik. Dengan demikian, mereka akan mendapatkan pengalaman belajar yang berkesan dan memperoleh retensi memori belajar yang lebih baik dibandingkan tatap muka di kelas. Mahasiswa, inilah kesempatan kalian untuk memegang kontrol terhadap proses belajar. Lakukan eksplorasi sumber-sumber informasi yang menyenangkan, seperti infografis dan videografis yang bisa didapatkan dari platform gambar atau video daring. Tidak bisa dipungkiri bahwa informasi dari infografis dan videografis lebih menarik daripada membaca artikel-artikel dari jurnal penelitian. Gambar, warna, gerakan visual, dan musik dapat memberikan kesegaran bagi mata dan otak di sela-sela bacaan ilmiah yang disampaikan hanya dengan huruf dan angka. Namun, seorang akademisi dituntut mampu menelaah laporan ilmiah untuk menarik sebuah kesimpulan. Oleh karena itu, latihlah kemampuan berpikir kritis kalian dengan memilah-milah referensi yang menarik tersebut. Manfaatkanlah kesempatan yang diberikan dosen di forum daring untuk berdiskusi mengenai informasi yang kalian dapatkan dari sumber-sumber tersebut.

Akhirnya, diskusi dan komunikasi mengenai perkuliahan daring penting untuk terus dilakukan. Saling memotivasi, mencari sisi positif kuliah daring, dan meminimalkan hambatan yang ditemui di kuliah daring harus menjadi semangat dosen dan mahasiswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Bagaimanapun, absennya tatap muka secara langsung tidak menghapuskan peran dosen

sebagai pembimbing mahasiswa dalam belajar. Dosen seyogyanya berusaha menjaga motivasi belajar mahasiswa dan memberikan umpan balik terhadap kemajuan dan perkembangan proses belajar mereka. Saya percaya, kerja sama dosen dan mahasiswa untuk memberikan usaha maksimal di kondisi yang tidak ideal ini akan memberikan dampak positif luar biasa terhadap kesuksesan akademik dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi mahasiswa.

Referensi

- Summers, J. J., Waigandt, A., & Whittaker, T. A. (2005). A comparison of student achievement and satisfaction in an online versus a traditional face-to-face statistics class. *Innovative Higher Education*, 29(3), 233-250.
- Riha, M., & Robles-Piña, R. A. (2009). The influence of multiple intelligence theory on web-based learning. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 5(1), 97-103.
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Hachette Uk.
- Song, L., & Hill, J. R. (2007). A conceptual model for understanding self-directed learning in online environments. *Journal of Interactive Online Learning*, 6(1), 27-42.

Catatan:

Beberapa tips ringkas kuliah daring yang menarik dan menyenangkan bagi dosen (Lee, 2020):

1. Rekam video pengajaran, jangan *streaming*

Tak sedikit mahasiswa yang memiliki kendala dengan akses internet, sehingga mereka mungkin akan melewatkan kuliah *streaming*. Rekamlah video pengajaran dan kirimkan tautannya kepada mahasiswa agar mereka dapat lebih leluasa menonton video tersebut pada waktu dan tempat yang pas.

2. Tampilkan wajah

Video pengajaran yang menampilkan wajah dosen akan lebih efektif dalam menyampaikan informasi kepada mahasiswa daripada sekedar narasi informasi.

3. Pastikan video pengajaran berdurasi pendek

Video pengajaran lebih dari 15 menit dapat menyebabkan mahasiswa kesulitan mengunduh video dan mengalami distraksi saat belajar. Akan lebih baik bagi dosen untuk merekam dua atau tiga video berdurasi pendek.

4. Cek materi pengajaran

Sebelum merekam video pengajaran, pastikan materi dapat terbaca dengan baik dari *smartphone* maupun *laptop*.

5. Cerdas menggunakan referensi yang sudah ada

Tidaklah realistis bagi dosen untuk dapat menghasilkan video pengajaran berkualitas tinggi dalam waktu yang singkat di masa sulit seperti saat ini. Dosen dapat menggunakan sumber-sumber pembelajaran daring yang telah dikembangkan pihak lain untuk mendukung video pengajaran pribadi.

6. Pastikan semua materi dapat diakses

Gunakan referensi yang bersifat *open access* untuk menghindari luapan pertanyaan dan keluhan dari mahasiswa mengenai akses referensi tersebut. Luangkan waktu lebih dengan hati-hati untuk mendapatkan referensi yang dapat dengan mudah diakses oleh mahasiswa.

7. Sediakan instruksi spesifik

Ketika video pengajaran berjalan lebih dari 15 menit, mahasiswa akan mengalami kejenuhan dan mungkin tidak melanjutkan video tersebut. Dosen dapat memberikan informasi bagian penting dari video (misalnya, bagian mulai 13:35 hingga 16:28) agar mahasiswa menjadi lebih penasaran. Ketika dosen menggunakan lebih dari dua sumber informasi untuk tiap topik perkuliahan, beri label dan urutkan sumber-sumber tersebut sesuai dengan yang dosen harapkan mahasiswa baca. Urutan tingkat kesulitan maupun kepentingan sumber informasi akan sangat bermanfaat bagi mahasiswa.

8. Sediakan aktivitas interaktif

Hamper semua sistem manajemen pembelajaran, seperti Moodle, Edmodo, dan Blackboard, menyediakan serangkaian fitur untuk membuat aktivitas interaktif, seperti kuis dan forum diskusi. Manfaatkanlah fitur-fitur tersebut.

9. Tetapkan ekspektasi yang masuk akal

Ketika dosen menggunakan aktivitas kuis, pastikan semua jawaban dapat diperoleh dari sumber-sumber informasi yang telah diberikan. Ketika dosen meminta mahasiswa untuk membuat esai atau meringkas isi video pengajaran, jelaskan secara lugas proporsi beban tugas tersebut. Tugas wajib yang tidak terlalu berat akan memberikan hasil dan respon yang baik dari mahasiswa. Kuis yang berisi 10-15 pertanyaan dan tugas esai sebanyak 300 kata cukup untuk memberikan aktivitas belajar selama 30 menit.

10. Gunakan fitur otomatis untuk menilai tugas dan merekam presensi mahasiswa

Dengan menggunakan kuis sebagai bukti kehadiran, dosen dapat mempertahankan dan meningkatkan kehadiran mahasiswa di perkuliahan online. Dosen perlu menggunakan waktunya secara cerdas, sehingga gunakanlah fitur penilaian kuis otomatis yang tersedia di sistem manajemen pembelajaran.

11. Gunakan forum diskusi dengan bijak

Forum diskusi sebaiknya tidak digunakan sebagai media pengajaran langsung. Sebaliknya, pasanglah jam kantor virtual menggunakan alat konferensi video, seperti Zoom, Google Meeting, atau Team Viewer. Luangkan waktu pada jam tersebut dan tunggu mahasiswa hadir untuk bertanya atau berpendapat. Fokuslah untuk menyediakan dukungan sosial dan moral bagi mahasiswa serta mengecek masalah-masalah perkuliahan yang perlu segera diatasi. Kesempatan ini juga dapat digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari mahasiswa mengenai kuliah daring. Ciptakan pertemuan yang rileks dan bersifat opsional. Tidak perlu kecewa jika tidak ada mahasiswa yang hadir pada jam tersebut. Mahasiswa sudah senang mengetahui bahwa mereka punya kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi secara daring dengan dosen.

12. Berikan kontrol pada mahasiswa

Dosen dapat memasang fitur forum kelompok kecil di kelas daring dan meminta mahasiswa untuk berdiskusi secara mandiri terlebih dahulu sebelum bertanya kepada dosen. Dukung mahasiswa untuk menggunakan alat komunikasi yang lebih disukai. Dengan demikian, mahasiswa merasa didukung secara sosial dan dosen dapat mengurangi beban membalas pesan pribadi.

13. Jangan tutupi perasaan

Tidak semua dosen terbiasa dan fasih menyusun perkuliahan daring. Keterbukaan emosi dan perasaan dosen kepada mahasiswa adalah strategi yang baik untuk mengerti satu sama lain. Sampaikan kepada mahasiswa bahwa ini adalah pertama kalinya bagi dosen mengadakan perkuliahan online dan dosen pun masih belajar sembari mengajar. Sampaikan secara jujur bahwa dosen pun meminta bantuan dari mahasiswa dan bahwa dosen mengusahakan yang terbaik untuk mendukung proses belajar mahasiswa. Dengan demikian, mahasiswa merasa simpatik karena dosen dan mahasiswa saling berbagi perasaan yang sama di masa yang sulit ini.

14. Ulangi

Mahasiswa perkuliahan daring kurang menyukai perubahan yang terlampau sering dalam aktivitas belajar secara daring. Begitu dosen mendapatkan gaya mengajar daring yang pas, jangan ragu untuk melakukan gaya yang sama setiap minggunya hingga sistem perkuliahan kembali seperti semula.

Referensi:

Lee, K. (2020, March 17). Coronavirus: 14 simple tips for better online teaching. Retrieved from <https://theconversation.com/coronavirus-14-simple-tips-for-better-online-teaching-133573>

17. Strategi Kuliah Daring Berbasis Video Conference

Albertus Dwiwoga Widianoro²⁶

“E-learning dapat disampaikan dengan cara sinkron dan asinkron.”

Strategi kuliah daring adalah cara-cara yang akan dipilih dan digunakan dosen untuk menyampaikan materi pembelajaran guna memudahkan mahasiswa menerima dan memahami materi dengan menggunakan teknologi internet. Dengan cara tersebut mahasiswa dapat menguasai dengan kriteria tuntas. Di dalam kuliah daring menggunakan metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Metode pembelajaran berisi tahapan tertentu dimana diharapkan dapat menarik minat mahasiswa untuk terus mengikuti pelajarannya dan diimplementasikan dengan menggunakan *video conference*, sebagai bagian dari pembelajaran berbasis e-learning.

Dalam sistem pembelajaran berbasis e-learning terdapat tujuh dimensi dianggap signifikan yaitu: 1) kepuasan dengan pengajar; 2) teknologi; 3) manajemen; 4) personil di berbagai lokasi; 5)

²⁶ Albertus Dwiwoga Widianoro, S.Kom, M.Kom adalah dosen dan Ketua Program Studi Sistem Informasi Unika Soegijapranata

ketepatan pengiriman materi; 6) layanan dukungan; dan 7) interaksi di luar kelas dengan pengajar.

E-learning dapat disampaikan dengan cara sinkron dan asinkron. Dalam komunikasi e-learning asinkron peserta tidak dapat secara *real-time* melakukan komunikasi dengan pengajar. Komunikasi kedua belah pihak terdapat tenggang waktu. Sebagai contoh komunikasi asinkron menggunakan media CD/DVD, kaset video, email, *upload*, dan *download* berkas dalam teknologi *cloud* atau sistem tertentu yang telah disediakan.

Sementara e-learning sinkron pengajar dan mahasiswa melakukan komunikasi bertatap muka secara virtual, secara *real-time*. Mahasiswa dapat melakukan diskusi secara *real-time*. Komunikasi sinkron dalam perkuliahan, mahasiswa dengan menggunakan video maupun forum diskusi dapat dilakukan menggunakan PC, laptop, tablet, dan perangkat seluler.

Perguruan tinggi yang saat ini telah mengimplementasikan sistem *web-conferencing* atau *video conference* meskipun secara terbatas. Namun dengan kondisi wabah Covid-19 ini perguruan tinggi mau tidak mau suka tidak suka harus mengimplementasikan model pengajaran berbasis *video conference*. Saat ini *video conference* yang sangat berkembang adalah berbasis web atau dikenal dengan *web conference*.

Istilah *web conference* menurut Wikipedia adalah sistem untuk melakukan pertemuan langsung antara dua atau lebih peserta dari

berbagai lokasi melalui internet. Sistem ini dapat berupa aplikasi berbasis web di mana para peserta menghadiri pertemuan dengan mengklik situs web pertemuan yang sudah disiapkan atau dapat berupa unduhan yang diperlukan perangkat lunak.

Menurut Cisco, *video conference* adalah bagian dari teknologi panggilan berbasis web, di mana pengguna melakukan panggilan melalui *web browser*, komputer desktop, telepon seluler, atau perangkat video. Pengguna dapat pengiriman video langsung dan saling melakukan interaksi visual.

Layanan *Vicon* yang berbasis web hanya cukup membuka tautan website layanan tersebut, dimana kita tidak perlu melakukan instalasi di komputer atau laptop kita. Sementara yang berbasis desktop kita harus mengunduh dan melakukan instalasi di laptop atau komputer kita.

Saat ini teknologi *video conference* sudah mencapai tingkat stabilitas, kegunaan, dan keterjangkauan yang matang, dimana memungkinkan penggunaan mengimplementasikan dalam skenario pengajaran nyata. Teknologi ini mampu menciptakan lingkungan buatan namun dari sisi hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan karena pelaksanaannya masih tetap tergantung pada pengajarnya.

Mengapa menggunakan *Vicon*? *Vicon* dapat digunakan untuk memfasilitasi pengajaran tatap muka jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh biasanya terkait keterbatasan ruang dan jarak, sehingga

dengan *Vicon* lebih banyak peserta yang mengikuti meskipun jarak jauh. Teknologi ini telah mendukung dua arah, di mana dapat melakukan diskusi bersama, *chatting*, dan video secara bersama. *Vicon* menyediakan sarana untuk mengarahkan mahasiswa dan dosen dalam satu pusat yang sama secara virtual. Dosen dapat menerapkan seperti belajar konvensional yaitu melakukan presentasi dan memberi mahasiswa lebih banyak tanggung jawab untuk pembelajaran yaitu bekerja dalam kelompok, menyelesaikan tugas, dan diskusi. Perkembangan terkini dalam *vicon* adalah penggunaan HTML5 dan teknologi kompresi video sehingga penggunaan bandwidth relatif rendah dengan menggunakan berbagai format tampilan.

Layanan Video Conference

Layanan yang mendukung dalam *video conference* saat ini cukup banyak, baik yang berbayar maupun yang gratis. Layanan *video conference* yang berbayar antara lain GoToMeeting, Pemxip, EzTalks Meetings, Cisco Webex, Microsoft team, Join.me, dan masih banyak lagi. Sementara yang bisa dianggap gratis adalah TeamViewer, Skype, Zoom, Apache OpenMeetings, Google Meet, Google Hangouts, dan Line.

Untuk kelas kecil dengan mahasiswa berjumlah 4-10 orang, kita dapat menggunakan UberConference, TrueConf Online, Skype, FreeConference, Appear.in, Slack Video Calls, TeamViewer.

Layanan ini dapat diperbesar jumlah pesertanya namun harus menggunakan versi premium dimana kita harus membayar sesuai dengan jumlah yang mengikuti. Proses pembayaran dapat membayar bulanan bahkan tahunan.

Lalu bagaimana dengan jumlah peserta yang besar? Layanan video conference dengan kapasitas peserta yang besar dapat menggunakan Zoom, Google Meet, dan Google Hangouts. Dengan menggunakan aplikasi ini dosen dapat melakukan berkomunikasi secara *real-time* dengan para peserta dengan tingkat video dan suara yang cukup baik.

Video Live Streaming

Video live streaming adalah penyiaran video langsung ke peserta melalui internet. *Streaming* mengacu pada metode pengiriman data. Dalam hal ini proses penyiarannya satu arah. Dosen melakukan siaran dan mahasiswa melihat video dan jika ingin melakukan diskusi dapat menggunakan layanan *chatting*. Perangkat yang dibutuhkan untuk dapat *streaming* langsung adalah perangkat yang mendukung internet, seperti PC, laptop, ponsel pintar, dan tablet. Platform baik web maupun aplikasi. Layanan live *streaming* dalam jumlah peserta yang banyak dengan menggunakan Facebook Live, YouTube Live.

Keuntungan menggunakan *streaming* adalah tidak terbatas pada ruang dan jarak, sehingga peserta dapat berjumlah besar. Dapat

dijalankan secara instan dimana orang dapat melihat secara *live* dan memutar ulang atau mengunduh lagi materi yang sudah ada. Peralatan steaming saat ini relatif murah dan mudah untuk mendapatkan. Mendapatkan *streaming* dengan kualitas gambar yang tinggi, dilihat menggunakan telepon cerdas yang dapat dibawa kemana-mana. Teknologi saat ini menggunakan HTML5 sehingga video relatif ringan.

Kelemahan dari *streaming* adalah penyampaian materi satu arah namun Tanya jawab dapat menggunakan *chatting*, membutuhkan *bandwidth* yang relatif besar jika menginginkan kualitas gambar yang baik. Jika terkendala dengan sinyal koneksi terputus-putus kenyamanan melihat dan mendengarkan jadi terganggu. Jika *streaming* membutuhkan waktu yang lama maka perlu menyiapkan dana yang cukup besar pula.

Video Conference Open-Source

Terdapat 2 aplikasi open-source untuk *video conference* yaitu BigBlueButton dan Apache OpenMeetings. Kedua aplikasi ini gratis karena dikembangkan dengan teknologi yang berbasis open-source. Kedua aplikasi ini diinstall sendiri dengan menggunakan komputer server sendiri.

Keunggulan dari aplikasi ini adalah dapat diseting sesuai dengan kebutuhan dan dapat diintegrasikan dengan sistem e-learning moodle atau sistem e-learning yang lain. Jumlah peserta

conference dapat diatur sesuai dengan kebutuhan pengajar. Peserta dapat menggunakan laptop maupun telepon cerdas untuk membukanya. Pengajar dapat mengubah atau memberikan status moderator, sehingga mahasiswa dapat melakukan presentasi layaknya presentasi di kelas. Terdapat opsi menampilkan kegiatan di laptop secara keseluruhan, sehingga apabila dosen memberi contoh dapat langsung terlihat oleh mahasiswa.

Kelemahan tipe ini adalah membutuhkan staf yang memiliki keahlian khusus dalam menginstal, mengelola secara berkelanjutan. Membutuhkan server sendiri, membutuhkan jalur internet yang disambungkan dengan server *Vicon* yang stabil karena akan diakses oleh banyak mahasiswa.

Video Conference yang ditempatkan dalam kerangka belajar tetap mengambil pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, buka berpusat pada teknologi. Peran teknologi dalam kerangka pembelajaran sebatas alat yang dapat membatu tercapainya strategi pembelajaran tersebut

Partisipasi mahasiswa aktif mahasiswa harus ditumbuhkan. Misalnya interaksi mahasiswa seperti tanya jawab penting untuk keberhasilan mahasiswa. Interaksi aktif dalam kuliah berbasis *Vicon* dapat menunjukkan bahwa mahasiswa memahami dan menggunakan apa yang dipelajari. Interaksi ini membantu mahasiswa dalam menciptakan rasa kebersamaan, karena dapat membantu mahasiswa dalam menentukan tindakan mereka sendiri

yang diperlukan untuk studi online. Selain itu, interaksi ini dapat mengarah ke hubungan yang lebih baik dengan dosen dan teman sekelas, yang sering kali merupakan kunci keberhasilan pembelajaran online.

Video conference memiliki potensi besar untuk pembelajaran khususnya di Pendidikan Tinggi. Menurut Dr Lynne Coventry potensi terletak pada menciptakan peluang dialog jarak jauh yang lebih besar sehingga pembelajaran lebih efektif. Meskipun keberhasilan dalam *Vicon* tergantung pada yaitu teknologi, kelembagaan, biaya, dan mahasiswanya.

Penerapan teknologi *Vicon* di perguruan tinggi di Indonesia saat ini masih dalam keadaan transisi dan mungkin merasa saat ini belum cocok untuk pendidikan. Namun berkat wabah Covid-19 ini kita mau tidak mau diceburkan kedalam kondisi untuk menggunakan teknologi ini. Meski awalnya terasa kaku, setelah melakukan beberapa kali, teknologi *video conference* lebih mendekati ideal dalam penyampaian materi seperti didalam kelas.

Penggunaan *video conference* sangat menyenangkan bagi sebagian orang karena mampu menjembatani komunikasi dosen dan mahasiswa saat ini. Dosen sebagai pengguna harus belajar bagaimana memanfaatkan *video conference* dengan sebaik-baiknya karena teknologi ini merupakan mode komunikasi berikutnya yang diterima secara universal.

18. Pandemi dan Revolusi Proses Desain Arsitektur

Christian Moniaga²⁷

“Kalibrasi peradaban memang sedang berlangsung, bumi sedang berusaha untuk meruntuhkan tembok-tembok pemisah. Sebuah proses untuk membawa kembali peradaban manusia pada jalur yang semestinya ditempuh”

Dalam ilmu Arsitektur, khususnya Arsitektur ekologis, terdapat sebuah teori yang menarik jika digunakan untuk melihat fenomena pandemi yang terjadi saat ini. Hipotesis GAIA, sebuah hipotesis yang menjelaskan bahwa pada hakekatnya bumi adalah sebuah organisme hidup. Hipotesis ini dicetuskan oleh seorang ahli ilmu bumi James Lovelock pada tahun 1960. Sama seperti manusia, bumi memerlukan energi yang baik untuk tetap bisa hidup dalam keadaan sehat. Ilmu Arsitektur kerap menggunakan hipotesis ini sebagai bahan untuk merefleksikan setiap karya yang sedang dikerjakan. Bagaimana kiprah seorang Arsitek yang semestinya memberikan energi positif untuk keberlangsungan kehidupan baik bagi manusia, maupun bagi organisme lain termasuk bumi itu sendiri.

²⁷ Christian Moniaga, ST., M.Ars adalah dosen Fakultas Arsitektur dan Desain (FAD) dan Kaprodi Arsitektur Unika Soegijapranata Semarang

Menilik pada fenomena pandemi Covid-19 yang terjadi saat ini, rasanya Hipotesis GAIA bisa digunakan untuk menjadi bahan pembelajaran bagi banyak disiplin ilmu. Sejarah menuliskan bahwa, siklus persebaran virus ini terjadi pada rentang waktu yang memiliki pola tertentu. Ada sebuah tulisan yang mengatakan bahwa siklus pandemi mematikan ini terjadi pada rentang waktu 100 tahun sekali secara berkala. Tahun 2020 virus Corona, 1920 Flu Spanyol, 1820 Kolera, dan sebagainya. Terlepas apakah pandemi ini memiliki sebuah pola waktu yang menarik untuk dipelajari atau tidak, setelah abad ke-20 wabah penyakit yang disebabkan oleh virus semakin sering terjadi. Hal ini terjadi bersamaan dengan perkembangan peradaban manusia yang semakin meng-ibu-tiri-kan ibu pertiwi dengan tingkah laku eksploitasi yang kerap terjadi. Rasanya ibu pertiwi atau *mother earth* saat ini sedang sakit. Beliau ingin sejenak beristirahat dalam usahanya untuk terus memberikan yang terbaik untuk anaknya yang termulia, ialah manusia. Korelasi fenomena ini dalam dunia Arsitektur adalah dapat ditemukannya semakin banyak Arsitek yang menyuguhkan desain dengan tidak mengindahkan esensi dan nilai-nilai yang memperhatikan keberlanjutan pelestarian lingkungan. Semakin banyak desain Arsitektur yang tertutup, eksklusif, dan egois tanpa mau melihat nilai-nilai lingkungan. Pendidikan Arsitektur tidak pernah bosan untuk terus memberikan suplemen ilmu lingkungan kepada setiap individu mahasiswa.

Terlebih Arsitektur Unika Soegijapranata yang memiliki ciri khas nilai-nilai luhur MGR. Soegijapranata, SJ. Hal ini semakin terlihat melalui tema karya tahunan universitas yang tidak pernah meninggalkan semangat pelestarian lingkungan dalam beberapa tahun terakhir ini. Lebih lanjut juga ada Pola Ilmiah Pokok (PIP) Unika Soegijapranata yaitu Eko Permukiman, yang sejalan dengan semangat program studi Arsitektur untuk menghasilkan lulusan yang mampu memberikan penyelesaian permasalahan melalui desain Arsitektur yang berorientasi pada kelestarian lingkungan. Hubungan antara Hipotesis GAIA dan peran pendidikan Arsitektur saat ini sedang diuji. Apakah pandemi Covid-19 ini merupakan indikator, tentang kecilnya keberhasilan institusi pendidikan untuk menciptakan para intelektual yang berwawasan lingkungan? Tentu ini akan menjadi sebuah refleksi yang menarik untuk diteliti kembali.

Kalibrasi Peradaban

Beberapa waktu yang lalu, juru bicara pemerintah terkait pandemi Covid-19 Achmad Yurianto, sempat menuai kontroversi. Pada sebuah penjelasan harian terkait perkembangan Covid-19, dokter lulusan Universitas Airlangga ini sempat mengatakan bahwa si kaya semestinya melindungi si miskin supaya dapat tetap hidup sebagaimana mestinya dan sebaliknya si miskin melindungi si kaya dengan tidak menularkan virusnya. Terlepas dari arti harafiah dari

kalimat tersebut, sisi lain yang menarik adalah stigma tentang tingkat ekonomi ternyata tidak lepas dari fenomena wabah ini. Jumlah penyebaran virus yang mestinya diredam dengan pengembangan ilmu pengetahuan dan aksi sosial, malah menyebar ke arah *labeling* suatu golongan masyarakat. Pola pikir semacam ini, memang sudah sering terjadi. Tidak hanya viral pada saat fenomena pandemi ini muncul ke permukaan. Dunia saat ini sedang melakukan kalibrasi peradaban. Bukan lagi si kaya atau si miskin, si kuat atau si lemah, semua manusia pada saat ini diminta untuk melepaskan identitas dan latar belakangnya untuk bersama, bersatu padu meredam penyebaran pandemi ini. Sudah tidak penting lagi untuk melihat latar belakang, yang terpenting adalah apa yang mampu dilakukan dimulai dari kesadaran pribadi-individu untuk bergerak menyelamatkan manusia yang lain.

Kalibrasi peradaban memang sedang berlangsung, bumi sedang berusaha untuk meruntuhkan tembok-tembok pemisah. Membangkitkan kesadaran bagi manusia bahwasanya yang terpenting bukanlah predikat yang kita miliki. Namun yang terpenting adalah apa yang bisa dilakukan untuk sesama manusia. Peradaban yang dimaksud tidak hanya pada aktivitas sosial pada umumnya. Seluruh sendi kehidupan perlu mengalami proses kalibrasi, tak terkecuali dunia Arsitektur. Bagaimana kini para arsitek berusaha untuk membongkar sekat ruang antara senior dan junior. Yang terpenting adalah terciptanya proses komunikasi

yang berkualitas, ketika proses tatap muka secara langsung sangat sukar untuk direalisasikan. Tidak ada lagi ruang untuk berbicara secara tersembunyi. Semua komunikasi dilakukan dengan jujur dan lugas pada satu dimensi waktu dengan ruang yang berbeda. Inilah kalibrasi yang dilakukan alam, sebuah proses untuk membawa kembali peradaban manusia pada jalur yang semestinya ditempuh. Tidak ada batasan dimensi apapun, semua bersatu. Jika persatuan ini dapat terwujud dengan sangat baik, barangkali itu adalah imun yang paling manjur untuk melawan pandemi ini.

Arsitektur dan Kemanusiaan

Pandemi yang terjadi saat ini sering disebutkan akibat dari virus corona jenis baru. Virus ini akan menyerang sistem pernapasan manusia, merusak paru-paru, hingga paling parah dapat berujung pada kematian. Sekelumit penjelasan ilmiah tentang pandemi tersebut, jika dikaitkan dengan disiplin ilmu Arsitektur pasti sangat sukar ditemukan korelasinya. Akan tetapi, kejadian luar biasa yang terjadi saat ini menggugah semua disiplin ilmu untuk saling memberikan kontribusi terhadap kemanusiaan. Lantas bagaimanakah ilmu Arsitektur dapat mengambil peran lebih dalam misi kemanusiaan ini?

Era disrupsi, perkembangan teknologi, dan inovasi memberikan ruang yang luas untuk berkembangnya berbagai disiplin ilmu baru. Dalam menghadapi pandemi ini, Arsitektur tetap bisa mengambil

peran. Seperti yang sudah dilakukan oleh salah seorang dosen di program studi Arsitektur Unika Soegijapranata, Gustav Anandhita. Bersama dengan Komunitas Arsitek Semarang (KAS), beliau mencoba mengembangkan pola pikir perancangan desain berbasis komputer yang biasanya digunakan untuk merancang bangunan, beralih menjadi perancangan desain salah satu alat pelindung diri (APD) yaitu *face shield*. Dengan menggunakan software desain bangunan, terciptalah sebuah *blueprint* untuk membuat kerangka *face shield* yang kemudian direalisasikan menggunakan bantuan alat *laser cutting*. Berdasar pada desain *software* Auto Cad, *laser cutting* akan memotong permukaan media plastik sesuai dengan dimensi yang diharapkan sehingga terciptalah kerangka *face shield*.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan pendistribusian Face Shield ke tim medis kota Semarang

Aksi sosial kemanusiaan ini sudah mulai digalakkan semenjak jumlah angka pasien positif Covid-19 terus meningkat. Dengan bantuan dana dari program penggalangan dana, alat pelindung diri sudah berhasil didistribusikan ke beberapa rumah sakit rujukan Covid-19 di Kota Semarang dan sekitarnya.

Inilah bukti bahwa sebuah disiplin ilmu pasti dapat memberikan kontribusi dalam aksi sosial kemanusiaan. Entah berkorelasi

langsung atau tidak, namun sumbangsih setiap disiplin ilmu tentu sangat diharapkan untuk menyelamatkan peradaban.

Anxietas Plagiasi

Revolusi Industri 4.0 dan Era Disrupsi adalah dua istilah yang sempat menjadi *trending topic* sebelum akhirnya tergantikan dengan kejadian luar biasa Pandemi Covid-19. Istilah tersebut santer dibahas dan mewarnai berbagai tema seminar ilmiah. Memang benar, semestinya institusi pendidikan semakin mempersiapkan diri untuk terbuka pada perkembangan peradaban terbaru ini. Satu hal yang dapat mendeskripsikan kedua istilah tersebut adalah kecepatan perkembangan teknologi. Saking cepatnya, perkembangan teknologi ini seringkali menimbulkan permasalahan tentang perbedaan persepsi. Selanjutnya perkembangan ini juga dirasa kurang adaptif jika diberlakukan bagi generasi golongan usia tertentu. Era disrupsi khususnya pada bidang pendidikan di Unika Soegijapranata sudah sering dikumandangkan. Namun ketika fenomena ini dicoba untuk dilihat menggunakan kaca mata pendidikan Arsitektur, rasanya semakin sulit untuk ditelaah. Kesulitan ini tidak lain berasal dari timbulnya perasaan takut akan aksi plagiasi atau perjokian desain yang dilakukan oleh peserta didik. Berbeda dengan disiplin ilmu lain, hingga saat ini program, aplikasi, atau *software* untuk mendeteksi kemiripan desain Arsitektur masih sulit untuk digunakan sebagai

pendeteksi kecurangan. Latar belakang inilah yang kerap kali mewarnai sikap apatis para dosen di bidang pendidikan Arsitektur untuk mempercayakan proses justifikasi kualitas desain dengan menggunakan bantuan pihak ketiga yaitu komputer. Para dosen masih merasa nyaman dan lebih percaya diri dengan menggunakan cara konvensional, secara langsung bertemu, berdiskusi, bertanya dan bertatap muka dengan peserta didik. Itulah kebudayaan pendidikan Arsitektur selama ini.

Pandemi Covid-19 yang terjadi, mau tidak mau berpengaruh dan mengakibatkan adanya pergeseran kebudayaan. Protokol kesehatan yang diberlakukan mengharuskan setiap individu untuk bekerja, belajar, dan beribadat dari dalam rumah. Tagar #dirumahnya menjadi jargon yang sangat seksi untuk menghiasi media sosial. Lantas bagaimanakah tagar tersebut berimbas pada pola pendidikan Arsitektur? Apakah para dosen harus melawan anxietas terhadap plagiasi mahasiswa karena tidak ada ruang dan waktu untuk bertemu secara langsung? Jawabannya adalah YA. *Blessing in disguise*. Fenomena pandemi ini memang menakutkan dan menyakitkan, namun jika sikap bijak yang digunakan untuk melihat, maka akan ada makna dan berkat yang siap untuk dihimpun. Hikmah pertama yang dapat dirasakan adalah karunia kebesaran hati. Kebesaran hati untuk memberikan kepercayaan lebih bagi para peserta didik. Percaya bahwa kualitas mahasiswa yang mengenyam pendidikan Arsitektur dibawah payung nilai-

nilai Soegijapranata adalah pribadi yang dewasa dan mampu membedakan antara sikap terpuji dan sebaliknya. Kebesaran hati untuk memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkreasi, menggunakan teknologi sebijak mungkin untuk mendukung ide desain yang didambakan. Inilah berkat yang mesti disadari. Bahwa semestinya para pendidik tidak perlu terlalu takut akan kecurangan yang belum tentu dilakukan oleh mahasiswa. Pendidik mestinya lebih takut jika peserta didik tidak berani untuk membuktikan sisi terbaik dari dirinya, *The Best Version of You*. Ini sebuah *blessing in disguise*.

Esensi Tatap Muka

Diskusi, debat, saling menorehkan garis pada media gambar, merupakan ciri khas seorang arsitek dalam berproses desain. Pentingnya untuk menampung berbagai masukan dari latar belakang ilmu yang berbeda menjadikan Arsitektur adalah disiplin ilmu yang sangat terbuka. Memegang peran penting sebagai kreator wadah kehidupan, sudah selayaknya arsitek memiliki etos kerja yang kolaboratif. Latar belakang tersebut dapat sedikit menggambarkan bahwa esensi bertatap muka menjadi tulang punggung pada keberhasilan sebuah desain.

Setelah merebaknya pandemi Covid-19, esensi tatap muka mengalami pergeseran. Tatap muka yang biasanya diartikan sebagai pertemuan langsung, kini interaksi indera manusia

dialihkan dengan media virtual. Hal ini dimaksudkan untuk menjawab protokol keamanan yang telah ditetapkan oleh pemerintah untuk meredam persebaran pandemi Covid-19. Rasanya ada yang aneh, tidak biasa, kagok, dan sebagainya. Biasanya Tim perencana bisa saling berdebat, saling menorehkan garis, kini semuanya dirasa lebih terbatas.

Alih alih untuk menyelamatkan esensi tatap muka, muncullah berbagai macam software yang diharapkan mampu untuk menjadi wadah tatap muka secara virtual. Salah satunya adalah Zoom. Software yang akhir-akhir ini muncul di permukaan karena digunakan sebagai media rapat oleh kabinet Presiden Joko Widodo. Diciptakan oleh seorang programmer bernama Eric Yuan pada tahun 2011, eksistensi Zoom saat ini menjadi vital. Sebagai software video conference, zoom diyakini sebagai software yang cocok digunakan dalam diskusi tim perencana Arsitektur. Salah satu fitur yang diunggulkan adalah *share screen*, fitur inilah yang memang dirasa memiliki kapabilitas paling tinggi untuk membantu terciptanya esensi tatap muka tim arsitek. Dengan kemampuan untuk saling mengoreksi, memberikan masukan dengan menggambar langsung, membuat sketsa, Zoom menjadi *software* yang cukup diandalkan bidang ilmu Arsitektur saat ini.

Dalam bidang pendidikan Arsitektur *software* Zoom juga menjadi andalan. Pada beberapa proses perkuliahan, asistensi, dan diskusi beberapa dosen memilih menggunakan software ini. Salah satu

alasanya adalah pola interaksi yang memungkinkan untuk saling memberikan masukan melalui sketsa garis. Akan tetapi walaupun Zoom dipandang sebagai aplikasi yang paling dapat merepresentasikan kehadiran figur dosen dalam ruang kelas, masih banyak dijumpai mahasiswa yang mengalami kebingungan. Segala fasilitas dan keunggulan fitur aplikasi ini belum mampu menggantikan esensi dari tatap muka yang sebenarnya. Pola pembimbingan, interaksi antara dosen dan mahasiswa secara langsung, dengan tidak dibatasi oleh dimensi apapun saat ini masih menjadi pondasi utama untuk terciptanya pendidikan Arsitektur yang berkualitas. Semoga seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, esensi tatap muka dapat semakin berkembang pula dan semakin berkualitas.

Revolusi Pola Pengajaran Arsitektur

Gagap, tidak biasa, dan memusingkan itulah beberapa tanggapan ketika pola pengajaran berbasis komputer dicoba untuk diaplikasikan pada proses pembelajaran di program studi Arsitektur Unika Soegijapranata. Di usianya yang menginjak lebih dari setengah abad, program studi ini sudah dapat disebut sebagai salah satu program studi Arsitektur yang senior di Indonesia. Senioritas ini juga tercermin pada rentang usia para pengajar yang membaktikan diri mengajar. Proses perubahan pola pengajaran dari konvensional menjadi berbasis komputer yang dihadapkan pada suatu golongan usia lanjut pasti sangatlah tidak mudah. Namun apa boleh dikata, ketika pandemi Covid-19 ini muncul, mau tidak mau semua organ dosen baik itu dosen muda maupun dosen senior dihadapkan pada wahana edukasi satu-satunya, yaitu pembelajaran daring. Sempat pada suatu waktu, penyesuaian ini difasilitasi bersama dalam sebuah acara untuk belajar lebih dalam lagi secara perlahan tentang perkuliahan berbasis cyber. Hampir semua dosen hadir di dalam acara ini, meskipun saat itu kampanye *social distancing* mulai digaungkan. Terjadi proses komunikasi yang menarik dimana ada proses simbiosis antara dosen muda dan dosen senior. Saling mengisi dan saling belajar tentang apa yang harus disuguhkan nantinya untuk para peserta didik ketika mereka melakukan aktivitas belajar dari rumah.

Beberapa hari setelah pelatihan berhasil dilakukan, perkuliahan daring rasanya sudah bisa dipahami oleh semua golongan dosen. Rasa percaya diri para pengajar sudah sangat mudah dirasakan oleh para pengelola program studi. Revolusi pola pengajaran. Ini adalah sebuah kalimat yang mampu mencerminkan fenomena yang terjadi. Banyak dari dosen senior yang dulu sangat apatis terhadap teknologi, kini dengan lihai mampu memberikan update pengetahuan melalui gawai yang dimilikinya. Walaupun kadangkala masih menuai kontroversi dari para peserta didik tentang tidak seimbang antara materi dan tugas, namun paling tidak perubahan sudah terjadi. Itulah makna dari sebuah proses kehidupan, ketika di satu sisi manusia dihadapkan pada sebuah permasalahan, maka secara langsung akan terjadi proses penyesuaian yang membawa manusia ke peradaban kehidupan yang lebih baik. Tersirat harapan di balik pandemi dan wabah ini, sebuah keinginan untuk menyatukan visi dan misi bahwa kemajuan itu terletak di depan, maka jika ingin terus berkembang janganlah terlalu apatis dengan perubahan.

19. Menghitung Hari dari Dalam Rumah

Antonius Maria Laot Kian²⁸

“Bangunan kampus akan tinggal sebagai museum. Hanya kenangan perjumpaan langsung dengan sentuhan sajalah yang akan menetap bersama kursi-kursi kayu, yang sesungguhnya telah melahirkan puluhan generasi terdidik”

Hari ke-1

02.03.2020

Tanggal itu menjadi awal mula petaka. Pemerintah Indonesia mengumumkan 2 pasien pertama Covid-19. Serentak kekhawatiran semakin memuncak, mengingat di belahan dunia lain, beberapa negara terlihat kewalahan.

Androidku berdering.

“Nak, sudah ada pasien pertama. Berhati-hatilah di situ. Jagalah kesehatanmu dan keluarga”. Ayahku selalu begitu. Namun dari nada suaranya kali ini, kurasakan Ayah tak pernah se-khawatir itu.

²⁸ Dr. Antonius Maria Laot Kian, SS, M.Hum. adalah dosen Fakultas Hukum dan Komunikasi, dan Ketua Pusat Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Unika Soegijapranata

Beberapa hari yang lalu ia sempat mengubungiku dan bercerita bahwa dalam mimpinya ia melihat beberapa menteri sedang menghadiri pesta dan tertawa-tawa. Dia bilang padaku, “sepertinya negara ini akan terluka oleh penyakit”. Aku menertawakannya, meskipun batinku setuju padanya.

Memang beberapa mimpi Ayah selalu menjadi kenyataan. *FYI*, di tempatku berasal, mimpi menghadiri pesta atau melihat orang-orang berpesta, mengisyaratkan hal buruk akan terjadi.

Hari ke-2

“Mr Antoni, apakah kita akan kuliah *online* seperti beberapa kampus lainnya?”, seorang mahasiswa bertanya padaku.

“Kemungkinan begitu, namun kita menunggu keputusan dari Pimpinan Universitas”, jawabku diplomatis.

Di luar sana, per Sabtu, 14.03.2020, total kasus Covid-19 di Indonesia telah mencapai 96 orang. Dari jumlah tersebut, sebanyak 83 orang dirawat intensif di rumah sakit, 8 orang sembuh dan 5 orang meninggal dunia.

Surat Edaran itu keluar di tanggal 15.03.2020. Tanda tangan Profesor Ridwan Sanjaya, Rektor Unika Soegijapranata, menandai babak baru perkuliahan daring di kampus: Work from Home, kerja (baca: kuliah) dari rumah untuk 14 hari ke depan. Sebenarnya tak

tepat juga bila disebut babak baru, karena sejak pemilihannya menjadi Rektor, kuliah online—dan segala hal berbau online—merupakan terobosan yang sangat dikembangkannya. Tidak semua setuju, namun banyak pula yang mendukung.

Hari ke-3

Chaos. Hari pertama kuliah dari rumah, 16.03.2020 sangat amburadul. Ternyata banyak dosen yang belum bisa mengoperasikan platform kuliah daring cyber.unika.ac.id (selanjutnya saya sebut *Cyber Unika*). Jangankan mengoperasikan, mungkin akunya saja belum dibuat. Astaga! Percakapan di grup WA-ku pun setali tiga uang.

“*Bro*, kuliahmu *gimana?*”, tanya kolegaku.

“Beres, udah ku-*setting* semuanya. Besok tinggal mulai kuliahnya”, jawabku yakin.

Kolega yang lain bertanya pula, “Mr Anton sudah punya *Cyber Unika?*”. Pertanyaan ini terdengar lucu di telingaku. Bukankah sudah ada kebijakan selama ini yang membolehkan dosen mengadakan kuliah *online* dengan maksimum pertemuan 3 kali? Oh, mungkin kolegaku ini belum pernah sekalipun mengadakan kuliah *online*, atau mungkin saja penelitian dan pengabdianya dileburkan dalam tindakan mengajar di kelas.

Pimpinan fakultasku tanggap dengan hal ini. Di tengah himbauan *social distancing*, fakultasku mengadakan pertemuan bagi para dosen, untuk menjelaskan hal-hal teknis pengoperasian *Cyber Unika*. Pengguna *amatir, regular, dan expert* akhirnya terlihat di sini. Kusaksikan ada ketidaksiapan untuk berubah dari cara kuliah konvensional menjadi kuliah *online*.

Hari ke-4

Mulai terlatih, setidaknya itu yang kulihat dari kawan sejawatku. “Mahasiswa kita ternyata lebih berani bertanya dan berdiskusi lewat *Cyber Unika*”, demikian celetuknya.

Kuamini ceritanya ini. Memang benar, dalam keadaan tak tersentuh langsung, manusia lebih mampu mengekspresikan dirinya. Dalam ruang tanpa perjumpaan langsung, manusia tak ragu mengatakan keyakinan dan pendapatnya.

Seperti hari-hari kemarin, presensiku dari rumah (lagi). Mematuhi himbauan pemerintah adalah caraku membangun negara. Rupanya tak semua pegawai di Unika bekerja dari rumah. Surat Edaran berikutnya dari Rektor kemudian memberi batasan. Dengan demikian, bekerja dari rumah itu berlaku parsial bagi pegawai Unika. Baiklah kukatakan bahwa sesungguhnya menjadi dosen Unika harus 100% Unika, 100% Indonesia.

Hari ke-5

Cyber Unika sempat *down*. *Chat* di dalam grup WA sangat ramai. Ada yang cenderung bersabar, ada yang cenderung emosional-ekspresif, ada yang sudah terlihat kesal, ada yang biasa-biasa saja. “*Bro*, kamu bisa *log-in* ke Sintak nggak?”

“*Nggak* bisa, *Bro*. Ditunggu aja, atau coba *refresh browser*-nya”, jawabku seadanya.

Menjelaskan dengan cara terbaik untuk rekan sejawat yang sudah terlanjur kesal, sama saja dengan membuang garam ke air laut.

“*Mr Antoni*, aku *nggak* bisa presensi. Sintak-ku *error*. *Cyber Unika down* ya *Mr?*”, mahasiswaku bertanya.

“Untuk sementara kita presensi *via* grup *line*. Kuliah juga lewat *line* dulu ya”. Jawabanku ini tentu tak memuaskan, dalam cara pandang sistem *online* yang sudah dibangun di Unika. Namun jawabanku ini ternyata memuaskan mahasiswa. Yang dibutuhkan mereka rupanya ada kelonggaran tertentu dalam sistem *online* yang dibuat.

Hari ke-6

Uang. Kuota. Itulah keluhan paling mendasar dari mahasiswa, walaupun mereka tak berpikir bahwa dosen pun kehilangan itu, ditambah dengan persiapan yang *extra* luar biasa untuk mengajar: mempersiapkan materi dan mempersiapkan metode.

“Mr Antoni, salah satu kampus di Yogyakarta *ngasih* donasi ke mahasiswanya masing-masing 150 ribu, selama 3 bulan loh”, begitu bunyi pesan WA dari Andre, mahasiswa yang cukup kritis di kelas.

“Oh ya?”, tanyaku sedikit terkejut.

“Kampus negeri di Semarang juga *ngasih* bantuan pulsa 50 ribu. Salah satu kampus swasta malah *ngasih* 200 ribu donasi untuk kuota internet. Unika gimana Mr?”, pertanyaan yang menarik.

Bantuan tersebut sebenarnya bermekanisme pemotongan Uang Kuliah Tunggal (UKT) di semester depannya. Tak pelak lagi BEM fakultasku bersuara lewat media sosial. “Kampus bukan *provider*”, begitu yang kutangkap.

Aku termenung. Kampus memang sedang diuji. Ada sebuah normalitas baru yang sedang *dihabiskan*. Kucatat jawaban pimpinan fakultasku, kuberikan pada mahasiswaku:

“Para Mahasiswa Fakultas Hukum dan Komunikasi Unika Soegijapranata yang saya hormati dan cintai:

Sehubungan dengan komentar serta masukan beberapa rekan mahasiswa di Media Sosial tentang sistem pembelajaran

online melalui *cyber.unika.ac.id* atau penggunaan media sosial terkait nama Unika Soegijapranata:

1. Atas nama Fakultas, saya mohon maaf atas ketidaknyamanan proses pembelajaran dengan menggunakan sistem pembelajaran *online* yang ada. Tentu saja setiap model atau sistem pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri-sendiri;
2. Sesungguhnya, keluhan mahasiswa adalah keluhan dosen juga, karena tidak hanya mahasiswa yang mengalami kerepotan dengan sistem pembelajaran on-line ini, namun Dosen juga mengalami kerepotan yang serupa;
3. Untuk cara kuliah *online*, silahkan mahasiswa mengikuti petunjuk Dosen, karena ini merupakan otonomi tiap Dosen. Namun sepertinya ada keluhan mengenai Dosen yang hanya meng-*upload* bahan, meminta mahasiswa membaca dan belajar mandiri serta tidak kuliah dengan cara *conferencing*. Hal ini tujuannya untuk menekan biaya kuota internet mahasiswa (dan Dosen). Kami sudah mencoba melakukan evaluasi, untuk waktu 2 (dua) jam kuliah cara *conferencing*, dibutuhkan setidaknya kuota 1 GB.

- Jika sehari ada 3 (tiga) mata kuliah, akan banyak sekali kuota yang harus dikeluarkan;
4. Kita juga harus bertoleransi dengan teman-teman lain yang kurang mampu, karena tidak semua mahasiswa memiliki kemampuan ekonomi yang sama. Saran saya, situasi demikian dapat kita gunakan untuk menggerakkan kembali ‘budaya gemar membaca’ untuk melatih daya pikir, daya nalar dan daya kritis mahasiswa;
 5. Pimpinan universitas juga telah berupaya bekerjasama dengan 2 (dua) *provider* internet yakni Indosat dan Telkomsel untuk memberikan kuota gratis bagi anda untuk mengakses kuliah on-line melalui fasilitas *cyber.unika.ac.id* dan sedang mengupayakan *provider* lainnya.
 6. Kampus kita tercinta, sudah memiliki fasilitas *cyber.unika.ac.id* yang belum tentu dimiliki universitas lainnya, dan fasilitas ini dapat dimanfaatkan selama situasi masih tidak memungkinkan untuk mengikuti proses perkuliahan di Kampus seperti biasa;
 7. Saya juga memohon agar seluruh mahasiswa mengerti bahwa situasi seperti ini bukan hanya terjadi di fakultas kita atau di Unika Soegijapranata, tetapi juga

- di universitas manapun di Indonesia (bahkan di dunia);
8. Mohon mahasiswa dengan bijak menggunakan media sosial, menghindari memberitakan hal yang negatif, yang akan berdampak buruk bagi reputasi yang sudah dibangun Unika selama ini, karena akan berdampak tidak hanya kepada dosen, tetap juga fakultas, universitas dan mahasiswa.
 9. Hindari pikiran negatif dengan membantu pemerintah dan para tenaga kesehatan di seluruh Indonesia yang sedang berjuang antara hidup dan mati menangani mereka yang sakit dan terdampak Covid-19 ini dengan bersama-sama bekerja dan belajar dari rumah;
 10. Mari bersama-sama menjaga kebersihan dan kesehatan serta tetap berpikir positif agar imun tubuh selalu baik dan situasi ini dapat segera kita lalui bersama. Tuhan memberkati.

Smg, 31/3/2020

Salam,

Ttd.

Dekan FHK

Hari ke-7

“Papa hari ini ke kampus? Papa kerja dari rumah *aja ya*. Presiden Jokowi yang *nyuruh loh*”, komentar anakku yang pertama sesaat setelah aku bersiap-siap kuliah *online*.

Hari ke-8

Cerita suatu siang, di grup WA, “Mahasiswa *lucu2..* kami semua *tiba2 disconnected...* semua *teriak2..* berarti mereka perhatian *pas* kuliah, sampai minta di-*record..* soalnya kangen dosennya biar bisa lihat lagi..”, nuansa ‘keartisan’ mulai terlihat, saat dosen mulai terbiasa. Benar, ini soal kebiasaan. *Gutta lavat capidem non vii sed saepe cadendo*, titik-titik air melubangi batu bukan karena kekuatannya, melainkan karena keseringannya.

Di sebuah Koran lokal, Professor Ridwan Sanjaya menulis tentang Normalitas Baru Pembelajaran Daring. *New normality*, demikian ia menyebutnya, dengan mengutip Kotler: ketika normalitas baru ini selesai dirasakan sebagai kekacauan, maka berbagai tindakan kita yang awalnya untuk merespon perubahan akan berubah menjadi suatu kebiasaan baru, termasuk cara kita menjalankan pembelajaran secara daring dan bagaimana mahasiswa menerima pembelajaran daring”.

Tak sepenuhnya mengamini, namun kuanggap normalitas baru merupakan langkah taktis terbaik saat Covid-19 menyebar dengan begitu masif. Mungkin pula *minus malum*, karena hanya bisa memilih yang resiko tidak baiknya lebih sedikit di antara semua pilihan yang tidak baik. Ekstrimnya, bangunan kampus akan tinggal sebagai museum. Hanya kenangan perjumpaan langsung dengan sentuhan sajalah yang akan menetap bersama kursi-kursi kayu, yang sesungguhnya telah melahirkan puluhan generasi terdidik.

Androidku berdering lagi.

“Kalian baik-baik saja? Bagaimana perkuliahan di kampusmu? Apakah mahasiswa diliburkan? Dosen-dosen libur juga *kan?*”, lagi-lagi Ayahku.

“Iya, semuanya baik-baik saja”, bukankah jawaban ini yang dibutuhkannya?

Hari ke-9

Kucoba ke kampus. Sepi. Daun yang jatuh dan angin yang meniupnya, menampilkan semesta yang sedang menyendiri.

“Mr Anton sudah presensi? *Hand sanitizer*-nya ada di dekat pintu ruangan”, seorang kawan mengingatkanku.

Jam 10. Dari Gedung Yustinus hingga Antonius, hampir semua dosen dan pegawai yang masuk kampus, berjemur di halaman tiap gedung. Mungkin semesta terkejut, betapa pedulinya manusia pada kesehatan, saat jumlah kematian akibat Covid-19 bertambah begitu cepat. Lepas Covid-19, saat musim kemarau menghampiri, apakah masih ada *hand sanitizer* dan rutinitas berjemur?

“Papa pulang jam berapa?”, suara anakku terdengar khawatir; khawatir pada hilangnya pelukan manja, khawatir pada PR-nya yang tak ingin dikerjakan sendiri, khawatir pada doa dan cerita dongeng leluhur yang menjadi santapannya di malam sebelum tidurnya.

Kita tak sedang bercanda dengan kematian.

Hari ke-10

<http://cyber.unika.ac.id/>

Log in.

Log in using your account on:



Dashboard. My Courses.

Hukum Tindak Pidana Tertentu.

5th Topic-Human Trafficking and People Smuggling.

Attendance for the Course.

Add Session.

Input File.

Assignment.

BigBlueButton.

Apa yang kurang? Membumikan hati.

Hari ke-11

Sesi Kata Hati.

“Udah lelah Pak. Ternyata kuliah *online* lebih capek Pak”.

“Bersyukurlah bahwa kamu masih bisa kuliah”. Aku harus bijak mengatakan hal itu pada mereka.

“Selamat pagi Pak. Sampai kapan kuliah *online*?”.

“Sampai semua ini berlalu. Belajarlah menerima bahwa semua akan berlalu”. Kata hatiku, bukankah tak ada yang abadi?

“Mr Antoni, tugas dari dosen *koq* banyak banget ya. Kalo semua dosen *ngasih* tugas tiap kali pertemuan, apa *nggak mikir* tentang beban mahasiswa ya?”.

“Justru karena dosen mengingatkanmu bahwa kamu sering lupa, maka tugas yang diberikan adalah ujian mengenai kemampuan otakmu. Semangat ya”. Setengah hati kuberikan jawaban semacam itu.

“Apakah mahasiswa *nggak* diberi keringanan pembayaran UKP dan SKS, Mr?”.

Centang biru dua.

Hari ke-12

Tidak semua sistem itu sempurna, pun manusia. Hujan di luar sana. Patung Soegijapranata masih berdiri. *Carpe diem*. Nikmatilah hari.

20. Lain Ladang Lain Belalang, Lain Generasi Lain Adaptasi²⁹

Tjahjono Rahardjo³⁰

"Di antara kami bertiga, yang paling terlihat nyaman melakukan perkuliahan daring adalah anak kami. Tugas-tugas yang harus dikerjakannya sebagai mahasiswa jurusan desain grafis bisa diselesaikan tanpa terlalu banyak hambatan"

Kami serumah tinggal bertiga: saya, isteri saya dan anak laki-laki kami. Anak sulung kami sudah menikah dan tinggal bersama suami dan anak mereka. Isteri saya adalah dosen di sebuah perguruan tinggi swasta sedang anak bungsu kami adalah mahasiswa di salah satu universitas negeri di Semarang. Kami bertiga termasuk orang-orang yang pada saat ini beruntung, bahkan menikmati kemewahan, bisa bekerja dan belajar di rumah. Kami sangat sadar bahwa tidak semua orang seberuntung kami.

²⁹ Terimakasih kepada Prof. Ridwan Sanjaya yang berkenan memberi judul untuk tulisan sederhana ini.

³⁰ Ir. Tjahjono Rahardjo, MA adalah dosen Program Magister Lingkungan dan Perkotaan

Sejak ada himbauan untuk bekerja di rumah kami berusaha mematuhi (meski isteri saya sebagai ketua program studi, beberapa kali masih harus datang ke kampusnya). Seharusnya hal itu tidak sulit kami lakukan karena baik Unika Soegijapranata, maupun universitas isteri dan anak saya memberlakukan perkuliahan dalam jaringan (daring). Namun kenyataannya tidak sesederhana yang dibayangkan.

Di antara kami bertiga, yang paling terlihat nyaman melakukan perkuliahan daring adalah anak kami. Lahir pada 1999, ia termasuk generasi yang disebut oleh Marc Prensky (2001) sebagai *digital native*. Generasi *digital native* yang umumnya lahir setelah tahun 1980an adalah orang-orang yang tumbuh di era serba teknologi, termasuk komputer dan internet. Para *digital native* merasa nyaman dengan teknologi dan komputer sejak usia dini dan menganggap teknologi sebagai bagian integral dan penting dalam kehidupan mereka. Kebanyakan remaja dan anak-anak saat ini adalah *digital native* karena mereka terbiasa berkomunikasi dan belajar melalui komputer, jejaring sosial, dan pesan singkat.

Menurut Jan Muehlfeit (2014) dari Microsoft Eropa, generasi muda saat ini adalah generasi yang benar-benar memahami penggunaan teknologi baru, jauh lebih baik daripada generasi sebelumnya. Kaum muda dikelilingi dan menggunakan perangkat seluler, komputer, video game, dan berbagai gawai dari era digital. Mereka terbiasa menerima informasi dengan sangat cepat. Mereka

lebih suka gambar daripada teks, dan hiperteks dibanding pena dan kertas. Mereka berfungsi dengan efektif dalam jaringan, khususnya jaringan sosial, dan mereka senantiasa terhubung secara digital.

Kami, isteri saya dan saya, sebaliknya, termasuk yang disebut oleh Prensky sebagai *digital immigrants*: *Digital Immigrants* adalah orang-orang yang lahir sebelum 1980. *Digital immigrants* adalah orang-orang yang lebih tua yang tidak dibesarkan di lingkungan digital. Istilah *digital immigrants* umumnya menunjuk pada individu yang lahir sebelum berkembangnya teknologi digital sehingga tidak mengenalnya sejak usia dini.

Selanjutnya menurut Prensky (2001):

“ ... Digital Immigrants learn – like all immigrants, some better than others – to adapt to their environment, they always retain, to some degree, their "accent," that is, their foot in the past. The “digital immigrant accent” can be seen in such things as turning to the Internet for information second rather than first, or in reading the manual for a program rather than assuming that the program itself will teach us to use it. Today’s older folk were "socialized" differently from their kids, and are now in the process of learning a new language.”

Prensky memberi contoh perilaku yang memberi petunjuk bahwa seseorang termasuk *digital immigrant*. Misalnya, kebiasaan mencetak (atau bahkan menyuruh orang lain mencetak) surat elektronik (surel) sebelum membacanya. Atau mencetak dokumen yang ada di komputer untuk mengeditnya (alih-alih melakukannya langsung di layar komputer). Seorang *digital immigrant* biasanya akan mengundang orang secara fisik untuk melihat situs yang menarik (bukan hanya mengirim URL situs itu). Ada pula yang mempunyai kebiasaan menelepon untuk menanyakan apakah surat elektronik yang dikirimnya telah sampai.

Prensky menganalogikan *digital native* sebagai penduduk asli suatu daerah, sedang *digital immigrant* sebagai penduduk pendatang. Pendatang yang sudah lama menetap biasanya sudah lebih beradaptasi dengan lingkungan tempat tinggalnya yang baru dibandingkan pendatang yang belum lama tinggal disitu. Namun, baik pendatang lama maupun baru tetap tidak bisa menghilangkan kebiasaan atau karakteristik yang mereka bawa dari daerah asalnya, meski dalam kadar yang berbeda.

Dalam kasus isteri saya dan saya, meski kami sama-sama termasuk *digital immigrant* tapi secara subyektif saya bisa mengatakan ada perbedaan di antara kami. Saya adalah pendatang yang sudah relatif lama bila dibanding isteri saya. Saya cukup akrab dengan internet dan media sosial serta terbiasa menggunakannya. Sebaliknya isteri saya, meski mempunyai akun surel dan jejaring

sosial, tidak terlalu sering memanfaatkannya karena merasa kesulitan menggunakannya. Walaupun terpaksa menggunakannya ia sering harus meminta bantuan orang lain.

Perkuliahan Dalam Jaringan (Daring)

Ketika perkuliahan daring diberlakukan di universitas kami masing-masing, terlihat pihak mana yang relatif siap dan mana yang tidak siap. Di internal keluarga saya, yang paling siap adalah anak kami. Sebagai *digital native* ia tidak menemukan kesulitan apapun untuk melakukan perkuliahan daring. Tugas-tugas yang harus dikerjakannya sebagai mahasiswa jurusan desain grafis bisa diselesaikan tanpa terlalu banyak hambatan. Justru yang nampaknya mengalami kesulitan adalah para dosennya. Jadwal perkuliahan daring sering berubah-ubah. Mahasiswa harus siap setiap saat untuk menerima informasi perubahan jadwal yang mendadak.

Saya termasuk beruntung karena Unika Soegijapranata jauh lebih maju dari universitas isteri dan anak saya dalam mengembangkan sistem manajemen kuliah berbasis jaringan. Selain itu ketika akan mewajibkan perkuliahan daring, diadakan pelatihan bagi dosen serta disiapkan panduan tertulis. Meski demikian, ketika benar-benar harus melaksanakan perkuliahan secara daring, tetap saja saya (sebagai seorang *digital immigrant*) menghadapi beberapa

kesulitan. Kuliah pertama terpaksa dijadwal- ulang untuk memberi waktu bagi saya mengatasi kesulitan itu.

Isteri saya jelas bukan orang yang bisa saya mintai bantuan. Di lain fihak (mungkin karena arogansi saya sebagai ayah yang ingin menjaga kewibawaanya) saya merasa malu untuk bertanya pada anak saya. Jalan keluarnya adalah meminta bantuan seorang mahasiswa Program Magister Lingkungan dan Perkotaan (PMLP) Unika Soegijapranata³¹. Yang pasti, tidak diragukan lagi, ia adalah seorang *digital native*. Ia memasang perangkat lunak AnyDesk pada komputer saya sehingga bila saya mengalami kesulitan ketika memberi kuliah secara daring, saya bisa langsung menghubunginya dan saat itu juga ia akan membantu saya mengatasinya.

Isteri saya tidak seberuntung saya. Kuliah daring di universitasnya dilaksanakan melalui sistem informasi akademik universitasnya. Pada situs itu terdapat fasilitas blog. Para dosen diminta mengunggah materi kuliah mereka, termasuk tugas yang diberikan pada mahasiswa (bila ada) di blog itu. Mahasiswa bisa membaca blog itu tapi tidak bisa berkomentar atau bertanya. Untuk komunikasi dua arah dibuat grup WhatsApp khusus untuk setiap matakuliah.

³¹ Mahasiswa ini, Andre Kurniawan, adalah alumnus Fakultas Ilmu Komputer Unika Soegijapranata. Saat ini ia sedang menulis tesis S2 di Program Magister Lingkungan dan Perkotaan Unika Soegijapranata.

Nampaknya cukup sederhana, walau tidak terlalu canggih. Tapi bagi isteri saya ini sudah cukup menyulitkan. Apalagi tidak ada panduan tertulis ataupun pelatihan.

Yang dilakukan isteri saya ketika menghadapi kesulitan adalah meminta bantuan anak kami. Dari interaksi mereka pada saat itu, nampak jelas perbedaan antara seorang *digital native* dan seorang *digital immigrants*. Anak kami sulit memahami kesulitan yang dihadapi isteri saya. Baginya itu hanya masalah kecil yang mudah diatasi. Ia sering frustrasi ketika berusaha menjelaskan cara mengatasi persoalan itu.

Pelajaran yang dipetik

Pengalaman ini membuat saya baru sadar bahwa dalam dunia digital terdapat kesenjangan besar antar generasi. Generasi *digital immigrants* tidak dapat sepenuhnya memahami generasi *digital native*, demikian juga sebaliknya. Generasi *digital immigrant* merasa kesulitan ketika berkomunikasi, berkolaborasi dan mendidik generasi *digital native*.

Kesenjangan ini menciptakan masalah besar bagi orang tua dan pendidik. Hubungan antara anak-anak *digital native* dan orang tua mereka tidak mudah, karena ada potensi konflik yang timbul dari pendekatan, nilai, kompetensi, dan bahasa yang berbeda.

Dalam dunia pendidikan kesenjangan muncul dengan jelas ketika *digital immigrant* mengajar *digital native*. Banyak guru tidak berbicara bahasa yang sama dengan siswa mereka. Pengajar

menggunakan bahasa pra-digital kepada generasi yang berbahasa digital.

21. Dinamika Pendidikan Dalam Kemandirian Belajar

Theresia Dwi Hastuti³²

“Dinamika pendidikan membawa kita semua pada pergerakan untuk mampu beradaptasi dengan perubahan lingkungan dan perubahan jaman”

Kata dinamika secara umum sering diartikan sebagai sesuatu yang berkesinambungan, bergerak, atau berjalan. Kata ini juga mengarah kepada perubahan yang merujuk pada proses secara spesifik dan tidak mempunyai sifat yang tetap. Dinamika merupakan sesuatu yang mempunyai kekuatan selalu bergerak, berkembang, dan dapat menyesuaikan diri secara memadai terhadap keadaan. Dinamika juga berarti adanya interaksi dan interdependensi antara anggota kelompok dengan kelompok secara keseluruhan. Keadaan ini dapat terjadi karena selama ada kelompok, semangat kelompok (group spirit) terus-menerus ada dalam kelompok itu, oleh karena itu kelompok tersebut bersifat dinamis, artinya setiap saat kelompok tersebut dapat berubah.

³² Dr. Theresia Dwi Hastuti, SE, MSi, Akt, CPA adalah dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) dan Wakil Rektor bidang Keuangan dan SDM Unika Soegijapranata Semarang

Pengertian Dinamika Pendidikan

Menurut kamus Bahasa Indonesia, kata pendidikan diartikan sebagai proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Apabila kata dinamika mempunyai arti gerak atau kekuatan yang dimiliki sekumpulan orang dalam masyarakat untuk dapat menimbulkan perubahan dalam tata hidup masyarakat, maka dinamika pendidikan merupakan suatu proses dan gerak yang dapat menimbulkan perubahan tatanan kehidupan masyarakat dengan cara pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang melalui proses pengajaran dan pelatihan.

Pendidikan dipercaya untuk membentuk masyarakat agar dapat menjadi pribadi yang dapat berpartisipasi dalam pembangunan dan dapat menghadapi perubahan yang cepat. Tetapi di dalam realitanya pendidikan belum bisa sepenuhnya memenuhi kepercayaan dan harapan masyarakat tersebut. Tantangan global juga sangat berpengaruh terhadap perubahan dunia pendidikan dan menghadapkan peserta didik pada realitas yang terus saja berubah. Tugas pendidikan adalah membawa generasi ini mampu memiliki mekanisme yang lebih dekat dengan realita masyarakat sehingga siap menghadapi kontradiksi alam dan lingkungan yang selalu mengalami perubahan.

Tan Malaka menyatakan “Bila kaum muda yang telah belajar di sekolah dan menganggap dirinya terlalu tinggi dan pintar untuk melebur dengan masyarakat yang bekerja dengan cangkul dan hanya memiliki cita-cita yang sederhana, maka lebih baik pendidikan itu tidak diberikan sama sekali”, Hal ini menjadi tantangan dunia pendidikan untuk membentuk kaum terdidik untuk memaknai pendidikan sebagai suatu yang mampu membaaur kemasyarakatan tidak dengan membawa kesombongan tetapi mampu memaknai peran besar di tengah masyarakat, sehingga akan dapat selaras dengan pernyataan Nelson Mandela bahwa “Pendidikan adalah senjata paling ampuh untuk mengubah dunia”

Pendidikan adalah Bekal untuk Pembaruan

Pada hakikatnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Munib, 2004). Hal ini menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya yang terencana, yang dilakukan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Tugas seorang pendidik untuk mampu melihat dan mengasah potensi-potensi yang dimiliki peserta didiknya, sehingga mampu berkembang menjadi manusia

berguna bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan mempunyai tugas untuk menghasilkan generasi yang baik, manusia-manusia yang lebih berbudaya, dan manusia sebagai individu yang memiliki kepribadian yang lebih baik.

Pendidikan juga menjadi sarana untuk mengarahkan cara kita memandang semesta sebagai salah satu bagian pengembangan ilmu pengetahuan. Berdasarkan pemahaman yang ada, cara pandang kita sering kali deterministik dan obyektif. Oleh karena itu, konsep pengetahuan cara menyampaikan dan metode pengembangannya perlu disesuaikan dengan perubahan yang ada. Perlu juga re-orientasi mendasar terhadap sistem pendidikan kita, baik mengenai substansi dan metodenya disesuaikan dengan spirit jaman. Hakekat pendidikan sejalan dengan pesan kemandirian lokal, menghasilkan manusia yang memiliki kemandirian untuk ikut berpartisipasi pada proses pembaharuan (Amien, 2005).

Hakekat Pendidikan

Perkembangan pendidikan akan sejalan dengan kemampuan berpikir manusia, sehingga berproses sejalan dengan perkembangan usia, kedewasaan seseorang dan kompleksitas permasalahan, relasi serta lingkup pekerjaannya .

Flanagan et al (2007) menjelaskan berbagai kemampuan berpikir manusia dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. *Comprehension-Knowledge (Gc)*: mencakup luas dan dalamnya pengetahuan yang diperoleh seseorang, kemampuan untuk mengkomunikasikan pengetahuan seseorang, dan kemampuan untuk bernalar menggunakan pengalaman atau prosedur yang dipelajari sebelumnya.
2. *Fluid Reasoning (Gf)*: mencakup kemampuan luas untuk bernalar, membentuk konsep, dan menyelesaikan masalah menggunakan informasi asing atau prosedur baru.
3. *Pengetahuan Kuantitatif (Gq)*: adalah kemampuan untuk memahami konsep dan hubungan kuantitatif dan untuk memanipulasi simbol numerik.
4. Kemampuan Membaca & Menulis (Grw): termasuk keterampilan membaca dan menulis dasar.
5. *Short-Term Memory (Gsm)*: adalah kemampuan untuk menangkap dan menyimpan informasi dalam kesadaran langsung dan kemudian menggunakannya dalam beberapa detik.
6. Penyimpanan Jangka Panjang dan Pengambilan (Glr): adalah kemampuan untuk menyimpan informasi dan dengan lancar mengambilnya nanti dalam proses berpikir.
7. Pemrosesan Visual (Gv): adalah kemampuan untuk memahami, menganalisis, mensintesis, dan berpikir dengan pola visual, termasuk kemampuan untuk menyimpan dan mengingat representasi visual.

8. Pemrosesan Pendengaran (Ga): adalah kemampuan untuk menganalisis, mensintesis, dan membedakan rangsangan pendengaran, termasuk kemampuan untuk memproses dan membedakan suara ucapan yang dapat disajikan dalam kondisi terdistorsi.
9. Memproses Kecepatan (Gs): adalah kemampuan untuk melakukan tugas-tugas kognitif otomatis, terutama ketika diukur di bawah tekanan untuk mempertahankan perhatian yang terfokus

Manusia akan memproses kemampuan yang dimilikinya dan memadukannya untuk merespon informasi maupun tugas yang harus dihadapinya. Respon yang diberikan juga akan beragam ada yang (a) Tidak melakukan proses berpikir, hanya proses reaksi terhadap stimulus yang diterima. Reaksi biasanya dari tidak disenangi menjadi disenangi. (b). Membuat keputusan, kita mulai memiliki kendali yang efektif terhadap lingkungan, kita mampu mengetahui pola situasi, dan mengembangkan prosedur serta norma yang berkaitan dengannya. Kita mulai mengevaluasi alternatif yang ada dan memilih, prosedur ini hanya efektif untuk keputusan keputusan yang sederhana. (c). Mengevaluasi berbagai gagasan dan mendiskusikan kekuatan dan kelemahan masing-masing gagasan. (d). Berpikir kreatif, pada saat masalah semakin kompleks dan isu-isu yang kelihatan tidak terhadap lingkungan mungkin lagi dipecahkan, diperlukan gagasan yang berasal dari

kesadaran kita, maka dibutuhkan daya kreativitas yang tinggi, bisa sampai pada perumusan visi baru organisasi. (e) Melakukan pilihan dengan mengandalkan kepekaan kepekaan dan ketajaman intuisi untuk memperkuat daya kreativitas. Jika proses berjalan dengan baik pilihan yang dibuat menunjukkan kita mampu melakukan transformasi diri atau tatanan kita.

Moralitas menunjukkan apa yang merupakan cara "benar" dan "salah" untuk berperilaku, misalnya, bahwa seseorang harus adil dan tidak adil kepada orang lain (Haidt & Kesebir, 2010). Ini dianggap menarik untuk menjelaskan perilaku sosial individu yang hidup bersama dalam kelompok (Gert, 1988). Tomasello & Vaish (2013) menjelaskan fitur-fitur penting yang menjadi ciri moral manusia berhubungan dengan (a) penahan sosial benar dan salah, (b) konsepsi diri moral, dan (c) interaksi antara pikiran dan pengalaman.

Amien (2015) menyatakan moralitas kita membawa kepada mentalitas bertransaksi menjadi mentalitas berelasi, dan kemampuan berimajinasi moral yang mampu menggambarkan bagaimana keputusan tindakan kita berdampak pada orang lain dan pada proses menjadi yang berlangsung pada diri sendiri kita. Tanpa kemampuan imajinasi moral, kita hanya menjadi penipu diri dan melakukan rasionalisasi terhadap tindakan- tindakan kita”

Bagaimana kita bisa mencapai mentalitas berelasi? Salah satu hal yang perlu di tingkatkan adalah sprirtualitas kita. Amien (2005)

menyatakan bahwa Spiritualitas adalah inti terdalam karena merupakan ikatan yang intim antara pikiran dan tindakan, keyakinan dan emosi kita, semakin sedikit muatan spiritual seseorang, semakin besar kemungkinan dimensi spiritual adalah pemahaman eksistensi tentang apa, bagaimana dan mengapa pekerjaan kita.

Hakikat Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha/kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan (Hamalik, 2008). Hasil belajar adalah penilaian akhir dari suatu proses yang secara berulang-ulang dan terus ditingkatkan dan berkesinambungan. Ada kriteria tertentu yang dijadikan ukuran untuk memantau, mengevaluasi, mengembangkan dan memperbaiki sehingga proses belajar dapat mencapai hasil yang optimal dan mampu mengembangkan diri dalam tahapan-tahapan yang sesuai.

Gulo (2002) mendefinisikan belajar suatu proses yang berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap, dan berbuat. Dari definisi Gulo(2002) dan Hamalik (2008) tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses peningkatan pengetahuan dan ketrampilan

individu atas dasar pengalaman pribadi dan stimulus dari pihak lain dan lingkungannya.

Konsep Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar adalah kemampuan untuk melakukan aktivitas sehari-hari sesuai dengan tahapan perkembangan dan kapasitasnya (Lie, 2004). Benson & Voller (1997) menyatakan bahwa otonomi belajar bermakna (1) Situasi di mana peserta didik belajar sepenuhnya sendiri, (2) membutuhkan seperangkat keterampilan yang dapat dipelajari dan diterapkan dalam pembelajaran mandiri; (3) ada kapasitas bawaan yang ditekan oleh pendidikan institusi; latihan tanggung jawab peserta didik untuk pembelajaran mereka sendiri; untuk hak peserta didik dalam menentukan arah pembelajaran mereka sendiri.

Little (1996) mendefinisikan kemandirian belajar sebagai suatu kapasitas untuk refleksi kritis, membuat keputusan dan menindaklanjuti keputusan tersebut. Dickinson (1992) mendefinisikan kemandirian belajar sebagai suatu keadaan yang menuntut individu untuk bertanggungjawab atas semua keputusan yang diambil dan menjalankan keputusan tersebut dengan baik. Dari berbagai definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan, belajar mandiri adalah suatu kegiatan belajar aktif yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai suatu kompetensi dalam rangka menyelesaikan suatu masalah dan mensikapi suatu keadaan.

Dalam kemandirian belajar, aktivitas dilakukan merupakan aktivitas yang sesuai minat, sesuai kebutuhan dan melakukan pengembangan sesuai dengan kondisi yang dihadapi dan inisiatif yang tercipta dan lebih menekankan kepada upaya mencukupkan dan mengusahakan sendiri dan kelompok.

Faktor yang mempengaruhi kemandirian belajar ada 2 (dua), yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri sendiri antara lain faktor emosional dan faktor intelektual yang dimiliki individu, sedang faktor eksternal meliputi faktor sarana prasarana penunjang, lingkungan, interaksi dengan orang lain, karakteristik sosial, pola asuh, stimulasi (dukungan pihak lain, motivator, dan fasilitator). Damn (2008) menjelaskan karakteristik individu yang memiliki kemandirian belajar adalah mencintai proses belajar, kepercayaan diri, keterbukaan terhadap tantangan belajar dan memiliki rasa ingin tahu yang besar. Sedangkan Song and Hill (2007) menyebutkan bahwa kemandirian terdiri dari beberapa aspek, yaitu:

1. Personal Attributes, merupakan aspek yang berkenaan dengan motivasi dari pebelajar, penggunaan sumber belajar, dan strategi belajar. Motivasi belajar merupakan keinginan yang terdapat pada diri seseorang yang merangsang pembelajar untuk melakukan kegiatan belajar yaitu (a) Tanggung jawab, (b) Tekun terhadap tugas, (c) Ada waktu penyelesaian tugas (berusaha menyelesaikan setiap tugas dengan waktu secepat

- dan seefisien mungkin) dan (d) menetapkan tujuan yang realistis.
2. Processes, merupakan aspek yang berkenaan dengan otonomi proses pembelajaran yang dilakukan oleh pembelajar meliputi perencanaan, monitoring, serta evaluasi pembelajaran.
 3. Learning Context berfokus pada faktor lingkungan dan bagaimana faktor tersebut mempengaruhi tingkat kemandirian pebelajar. Ada beberapa faktor dalam konteks pembelajaran yang dapat mempengaruhi pengalaman mandiri pebelajar antara lain, structure dan nature of task.

Proses kemandirian belajar tidak muncul begitu saja, dibutuhkan proses yang menginisiasi dan menjadi stimulan terjadinya kemandirian belajar itu sendiri. Stimulan bisa berasal dari kondisi lingkungan, interaksi dengan orang lain, keluarga, bahkan dari diri sendiri. Motivasi dalam diri individu menjadi faktor awal yang menjadi kunci utama terjadinya kemandirian belajar. Orang yang memiliki motivasi yang tinggi sanggup untuk menembus berbagai keterbatasan yang dimiliki untuk berinisiatif mencari jalan keluar dan bahkan mendobrak keterbatasannya. Inisiatif akan mendorong kreativitas, dan sikap terbuka terhadap tantangan akan mewujudkan proses kemandirian belajar dapat berjalan dengan baik. Dari proses yang dijalani akan membuat kepercayaan diri meningkat dan terus akan mencari tantangan-tantang baru, dengan

demikian pengembangan diri dan pengembangan ilmu akan diperoleh dari kemandirian belajar tersebut.

Berbicara mengenai kemandirian belajar, terkait juga dengan istilah kemandirian lokal. Kemandirian lokal lebih menekankan kepada proses dalam lingkup tatatan organisasi dengan kondisi lingkungan luar untuk saling beradaptasi dan secara mandiri menciptakan solusi atas berbagai masalah yang terjadi. Kemandirian lokal merupakan pendekatan yang menunjukkan bahwa pembangunan lebih tepat dilihat dari proses adaptasi-kreatif suatu tatanan masyarakat atau tatanan organisasi seharusnya dikelola dengan mengedepankan partisipasi dan dialog dibanding semangat pengendalian yang ketat. Pendidikan tidak lagi diperlakukan sebagai upaya sistematis untuk menyiapkan pelajar menghadapi hari depannya, tetapi merupakan kegiatan yang memfasilitasi para pelajar untuk menggali potensi mereka agar mampu merajut masa depan mereka.

Kegiatan pembelajaran tidak seharusnya dianggap hanya kegiatan alih pengetahuan, hanya berkaitan dengan dunia fisik/materi, tetapi seharusnya syarat dengan makna dan nilai yang diberikan. Hal ini sejalan dengan teori ekonomi neo klasik yang memaknai pendidikan sebagai proses meningkatkan kompetensi manusia. Pembelajaran kedepan bisa difokuskan kepada meengenali respon terhadap situasi baru yang dihadapi, yang tidak terantisipasi dan tidak diharapkan, peserta didik harus mampu melihat perubahan

dunia sebagai sesuatu yang senantiasa baru. Kemandirian lokal harus mampu menjaga keberlangsungan yang terus berubah adaptif-kreatif. Redefinisi pendidikan dilakukan dengan memposisikan pendidikan sebagai upaya menyadarkan manusia sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari semesta alam berarti menciptakan kemandirian lokal (Amien, 2005). Perubahan lingkungan, perkembangan teknologi informasi dan berbagai perubahan yang sudah dan akan terjadi dapat segera ditindaklanjuti dunia pendidikan untuk menjadi bagian yang integral dalam memberikan makna dan value ke peserta didik. Kecepatan beradaptasi dan merespon perubahan untuk kemudian memberikan makna dan value menjadi indikator keberhasilan dunia pendidikan, sehingga peserta didik akan menjadi kreatif bahkan syarat dengan inovasi dan dinamika pendidikan menjadi dinamis selaras dengan perkembangan jaman.

Atas dasar penjelasan mengenai kemandirian belajar dapat disimpulkan bahwa belajar mandiri ini menciptakan kondisi “belajar bagaimana cara belajar yang tepat” sehingga menemukan proses yang efektif yang sesuai dengan potensi dan kondisi serta tujuan masing-masing. Hal ini membutuhkan perencanaan strategis dan persiapan psikologis yang akan mendukung tercapainya tujuan kemandirian belajar. Niat dan motif menjadi kekuatan utama yang mampu mengerakkan kemandirian belajar dengan efektif, kreatif dan inovatif.

Dinamika pendidikan membawa kita semua pada pergerakan untuk mampu beradaptasi dengan perubahan lingkungan dan perubahan jaman. Proses adaptif-kreatif-inovatif menjadi rangkaian kata yang harus dihidupi untuk mencapai pembaharuan yang selalu dinamis memenangkan pergulatan kehidupan. Bukan hanya untuk diri sendiri tetapi juga untuk organisasi, bangsa dan dunia. Kemandirian belajar menjadi kunci untuk dalam menjalankan proses adaptif-kreatif-inovatif. Tidak tergantung pada ruang dan waktu, tetapi terus bertumbuh tergantung kepada potensi diri, keterbukaan akan adanya perubahan dan kemauan untuk bersikap positif serta kemampuan menangkap peluang pengembangan. Membawa diri pada pencapaian kecerdasan emosional dan spiritual, sehingga mampu menciptakan suatu produk bernilai sebagai wujud partisipasi dalam proses pembaharuan semesta. Perpaduan kecerdasan yang diperoleh dari pendidikan dan kemandirian belajar membuat kita menjadi kreatif, mampu berimajinasi dan memiliki ketajaman intuisi yang tinggi yang pada akhirnya menjadikan kita dapat memiliki kunci keberhasilan untuk berpartisipasi dalam proses pembaharuan semesta.

DAFTAR PUSTAKA

Acmad, Munib. 2004. Pengantar ilmu pendidikan. Unnes Press, Semarang.


Anita Lie. 2004. Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative

Learning di Ruang-Ruang Kelas. Jakarta: PT. Grasindo.

- Benson, P., and Voller, P. (1997). Introduction: autonomy and independence in language learning. Harlow: Longman.
- Dam, L. (2008, Spring). In-service teacher education for learner autonomy. Independence (IATEFL Learner Autonomy SIG).
- Dickinson, L. (1992). Learner autonomy 2: Learner training for language learning. Dublin, Ireland: Authentik.
- Flanagan, D. P., Ortiz, S. O., & Alfonso, V. C. (2007). Essentials of cross-battery assessment. (2nd Edition). New Jersey: John Wiley & Sons, Inc
- Gert, B. (1988). A new justification of the moral rules. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Gulo, W. (2002). Strategi belajar Mengajar. Jakarta. PT Grasindo
- Haidt, J., & Kesebir, S. (2010). Morality. In S. Fiske, D. Gilbert, & G. Lindzey (Eds.), Handbook of social psychology (5th ed., pp. 797-832). Hoboken, NJ: Wiley
- Hamalik, Oemar. 2004. Psikologi Belajar. Jakarta. PT Rineka Cipta
- Little, D. (1996). The politics of learner autonomy. Learning Learning 2/4, pp. 7–10.
- Mappadjantji Amien., (2005). Kemandirian Lokal: Konsepsi Pembagunan, Organisasi dan Pendidikan dari Persepektif Sains Baru. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Song and Hill. (2007). A Conceptual Model for Under Standing Self-Directed Learning in Online Environments. Journal of Interactive Online Learning, Volume 6, Number 1. University of Georgia
- Stamboel, K.A. (2009). Kualitas Kepemimpinan Menghadapi Krisis. Detik News. URL: <https://news.detik.com/opini/d-1082972/kualitas-kepemimpinan-menghadapi-krisis>
- Tomasello, M., & Vaish, A. (2013). Origins of human cooperation and morality. Annual Review of Psychology, 64, 231-255.

- Stamboel, K.A. (2009). Kualitas Kepemimpinan Menghadapi Krisis. Detik News. URL: <https://news.detik.com/opini/d-1082972/kualitas-kepemimpinan-menghadapi-krisis>
- Zulkarnain, Wildan. (2013). Dinamika Kelompok: Latihan Kepemimpinan Pendidikan. Jakarta. Bumi Aksara.

Frederick Ridwan Sanjaya - Robertus Setiawan Aji Nugroho - Bernadia Linggar Yekti - Nugraheni - Christin Wibhowo - Cecilia Titiek Murniati - Kristiana Haryanti - Eny Trimeiningrum - Bernadeta Lenny Setyowati - Angelika Riyandari - Victoria Kristina Ananingsih - Rikarda Ratih Saptaastuti - Elizabeth Lucky Maretha Sitinjak - Antonius Suratno - Benediktus Danang Setianto - Ignatius Dadut Setiadi - Meiliana - Albertus Dwiyoga Widianoro - Christian Moniaga - Antonius Maria Laot Kian - Tjahjono Rahardjo - Theresia Dwi Hastuti



AKU TETAP
BEKERJA UNTUKMU,
KAMU TINGGAL
DIRUMAH
UNTUK KAMI

ISBN 978-623-7635-13-0 (PDF)



© Universitas Katolik Soegijapranata 2020