

Model Pembelajaran Daring Matakuliah Kajian PAUD di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

Online Learning Model PAUD Study in PG PAUD Education Faculty of Surabaya State University

Kartika Rinakit Adhe¹

¹ Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

¹ Email: kartikaadhe@unesa.ac.id

Abstrak

Pada era digital sekarang ini proses pembelajaran dituntut untuk berkembang dengan inovatif. Salah satu upaya memenuhi tantangan tersebut adalah pembelajaran daring atau lebih dikenal dengan virtual learning. Pembelajaran daring menghubungkan dosen dengan mahasiswa dengan jaringan internet dimana saja dan kapan saja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan tentang pengembangan metode pembelajaran daring dalam proses belajar mengajar di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan dengan tahapan identifikasi masalah pembelajaran di program studi, perancangan model, validasi ahli dan uji coba model dalam skala terbatas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan metode pembelajaran daring yang telah diujicobakan dengan skala kecil sangat efektif. Hal ini menunjukkan pembelajaran daring efektif, dan dapat diterapkan serta memiliki daya tarik bagi mahasiswa dalam belajar.

Kata kunci: *pengembangan media, pembelajaran daring, mahasiswa*

Abstract

Now day's digital era learning process is required to develop innovatively. One of the efforts is online learning or virtual learning. Learning dare to lecturer lecturers with students with internet network anywhere and anytime. The purpose of this research is to know the learning media in teaching and learning process in the Education Department of Early Childhood Education (PGPAUD). The research method used in this study using research methods, design model, validation and trial models on a limited scale. The results of this study indicate that the development of online learning models and tested on a small scale is very effective. It demonstrates effective, applicable and appealing learning for students in learning

Keywords: *media development, online learning*

Submitted: 16 Februari 2018, Accepted: 3 April 2018, Published: 3 April 2018

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan tuntutan jaman di era modern setiap jurusan di FIP melakukan adaptasi pembaharuan. Salah satu jurusan di FIP yang harus melakukan pembaharuan adalah Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD). Salah satu upaya penyesuaian dengan berorientasi masa depan tercermin di jurusan PG PAUD melalui visi yang dimiliki yakni "Unggul dalam kependidikan dan kukuh

dalam keilmuan anak usia dini". Visi yang dimiliki oleh jurusan PG PAUD bersinergi dengan kurikulum yakni pada bidang akademik PGPAUD telah menjalankan kerangka kualifikasi nasional Indonesia atau dikenal sebagai KKNI sejak 2015. Proses berjalannya KKNI ini adalah salah satu upaya untuk penyesuaian sistem pendidikan nasional harus dilakukan secara terencana, terarah dan berkesinambungan dengan tetap menjamin perluasan kesempatan pendidikan,

peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan. Untuk menghadapi tantangan globalisasi, otonomi daerah, maupun tuntutan kualitas daya saing internasional, pengembangan pendidikan tinggi telah menerapkan paradigma baru.

Berdasarkan hasil monitoring pembelajaran yang dilakukan di jurusan PGPAUD implementasi kurikulum pada perkuliahan selama ini menggunakan hanya perkuliahan tatap muka. Perkuliahan tatap muka baik adanya namun, jika dikaitkan dengan era modern seperti saat ini maka hal tersebut belum inovatif dan kurang efektif. Hal ini terlihat dari aktivitas perkuliahan yang dilaksanakan secara tatap muka, tidak jarang aktivitas pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas memiliki waktu interaksi yang sangat terbatas. Selain itu waktu pembelajaran di dalam kelas yang dibatasi sampai 12 kali pertemuan. Kenyataan yang lain, pada pertemuan yang seharusnya terjadwal dosen tidak bisa hadir karena memiliki tugas di waktu yang bersamaan. Dan tidak jarang dosen memiliki tugas lain hingga pertemuan tidak terpenuhi atau terpaksa diganti dengan pertemuan yang lain, sehingga membuat mahasiswa menunggu untuk berkonsultasi, presentasi, berdiskusi ataupun hal lain yang terkait dengan mata kuliah.

Perkuliahan tatap muka dengan frekuensi terbatas membuat waktu konsultasi dan diskusi perkuliahan antara mahasiswa dan dosen menjadi kurang efektif. Hal tersebut nampak ketika masalah yang dibahas pada pertemuan ke 3 harus menunggu tuntas dipertemuan selanjutnya yakni pertemuan ke 4 dan begitu pula selanjutnya. Dari kasus tersebut waktu mahasiswa yang digunakan untuk menunggu proses konsultasi dengan dosen terkait mata kuliah sangatlah tidak efektif. Permasalahan lain muncul ketika dalam satu kali pertemuan dibatasi dengan sks perkuliahan yakni waktu 50 menit per sks. Tidak jarang belum semua permasalahan tuntas jika dibahas dengan waktu yang sedikit dibandingkan dengan jumlah mahasiswa yang banyak.

Ketimpangan lain muncul ketika tidak semua mahasiswa dapat menyampaikan pendapat dengan baik atau secara verbal, maka dalam kasus mahasiswa yang demikian dibutuhkan media naratif yang kapan saja mudah dapat diakses. Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya desain perkuliahan yang menjangkau sinergitas antara dosen, mahasiswa dan materi.

Menurut Ghirardini (2011) daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan menggunakan simulasi dan permainan. Selanjutnya, semua mahasiswa menerima kualitas yang sama dari instruksi karena tidak ada ketergantungan pada instruktur tertentu.

Ada dua pendekatan umum untuk daring: *self paced* dan *fasilitated/ instructor-led* (Ghirardini, 2011). Mahasiswa dengan pendekatan *self paced*, menggunakan daring sendiri dan benar-benar independen, sementara pendekatan *fasilitated/instructoe led* difasilitasi dan dipimpin oleh seorang instruktur daring dimana menyediakan berbagai tingkat dukungan dari tutor dan instruktur dan kolaborasi antar mahasiswa.

Menurut Ghirardini (2011) pendekatan daring dapat menggabungkan berbagai jenis komponen daring, termasuk *daring content*, *interaktif e-lesson*, *simulasi elektronik*, *job aids*. *Daring content* (sumber sederhana belajar) adalah sumber daya non-interaktif seperti dokumen, PowerPoint presentasi, video atau file audio. Bahan-bahan ini non-interaktif dalam arti bahwa mahasiswa hanya dapat membaca atau menonton konten tanpa melakukan tindakan lain. Sumber daya ini dapat dengan cepat dikembangkan dan, ketika mereka cocok dengan yang ditetapkan tujuan belajar dan dirancang dalam cara yang terstruktur, sumber daya pembelajaran ini dapat menjadi berharga meskipun mereka tidak memberikan interaktivitas apapun.

Interaktif e-lesson yakni pendekatan yang paling umum untuk *self paced daring* pelatihan berbasis web yang terdiri dari satu

set *interactive e-lessons*. Sebuah *e-lessons* adalah urutan linear yang dapat mencakup teks, grafik, animasi, audio, video dan interaktivitas dalam bentuk pertanyaan dan umpan balik. E-lesson juga dapat mencakup rekomendasi membaca dan link ke sumber daya online, serta informasi tambahan tentang topik tertentu.

Simulasi elektronik adalah bentuk-bentuk yang sangat interaktif daring. Istilah simulasi pada dasarnya berarti menciptakan lingkungan belajar yang mensimulasikan dunia nyata, yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar dengan melakukan. Simulasi adalah bentuk spesifik dari pelatihan berbasis web yang membenamkan mahasiswa dalam situasi dunia nyata dan menanggapi dalam cara yang dinamis untuk perilakunya.

Job aids memberikan pengetahuan pada saat sekarang. Mereka dapat mengambil beberapa bentuk dan disampaikan pada platform yang berbeda. Mereka biasanya memberikan jawaban segera pada pertanyaan spesifik, sehingga membantu pengguna menyelesaikan tugas-tugas pekerjaan. *Technical glossaries* dan *checklist* adalah beberapa contoh dari *job aids*.

Daring memiliki tiga fungsi dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas (Siahaan, 2003) yakni: suplemen, komplemen, dan substitusi. Dikatakan berfungsi sebagai suplemen (tambahan), apabila mahasiswa memiliki kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi daring atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi mahasiswa untuk mengakses materi daring. Sekalipun sifatnya optional, mahasiswa yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) apabila materi daring diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Disini berarti materi daring diprogramkan untuk menjadi materi pengayaan bagi mahasiswa di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional

Beberapa pengajaran tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahan kepada para mahasiswanya. Tujuannya agar mahasiswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari mahasiswa.

Dengan tantangan pada era saat ini, jurusan PG PAUD memberikan berbagai pilihan model pembelajaran yang bisa digunakan. Ada tiga alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih oleh mahasiswa, yaitu (1) sepenuhnya tatap muka (konvensional); (2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui daring; (3) sepenuhnya melalui internet. Oleh karena metode pembelajaran daring menjadi bagian dari alternatif metode yang ditawarkan kepada mahasiswa, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menggambarkan tentang pengembangan metode pembelajaran daring di jurusan PG PAUD FIP Universitas Negeri Surabaya.

METODE

Peneliti mengadaptasi langkah-langkah penelitian pengembangan Borg and Gall (1986). Pada tahun pertama adalah identifikasi masalah, perancangan produk, validasi ahli, dan revisi produk. Identifikasi masalah dilakukan dengan survey pembelajaran yang ada di jurusan PG PAUD. Berikutnya adalah perancangan produk. Peneliti merancang model pembelajaran daring. Model ini berbasis *on line* dalam kegiatan pembelajaran. Produk yang dihasilkan pada tahap perancangan produk dikirimkan kepada ahli untuk divalidasi. Ahli memberikan penilaian berdasarkan kesesuaian rancangan produk dengan teori dan menunjukkan kesalahan-kesalahan/ atau kelemahan pada rancangan produk serta memberikan masukan.

Peneliti mengadakan uji coba dan revisi produk. Uji coba dalam skala terbatas di lakukan di jurusan PGPAUD. Pada uji coba skala terbatas ini dilakukan oleh pengguna untuk menguji keterterapan model pembelajaran daring. Di samping itu, juga

dilakukan validasi oleh *audiance* (mahasiswa) untuk menguji keefektifan model tersebut.

Data dikumpulkan dengan menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Analisa data dilakukan secara deskriptif baik kuantitatif maupun kualitatif dan inferensial. Analisa deskriptif dilakukan untuk memperoleh gambaran proses pembelajaran yang terjadi pada uji coba dan dampak yang terjadi pembelajaran yang terjadi pada mahasiswa. Analisa kuantitatif deskriptif untuk mengetahui kesesuaian produk dengan teori. Untuk menguji keefektifan model yang dilakukan menggunakan analisis inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggambarkan tentang model pembelajaran daring yang digunakan oleh mahasiswa jurusan PG PAUD. Model pembelajaran yang dimaksud adalah pola pembelajaran yang diikuti dalam perancangan pembelajaran khususnya langkah-langkah pembelajaran dan perangkatnya guna mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran temuan ini disajikan dengan sistematika: (a) tahap identifikasi masalah, (b) tahap design/perancangan produk, (c) tahap validasi ahli, (d) tahap revisi produk sekala terbatas. Berdasarkan lima tahap tersebut, berikut secara rinci penjelasan pada setiap langkah.

A. Tahap Identifikasi masalah

Tujuan pada tahap ini untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat dalam proses pembelajaran. Tahap ini meliputi lima langkah pokok yaitu : analisis awal-akhir, analisis tugas, analisis spesifikasi.

Analisis awal-akhir bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran sehingga dibutuhkan pengembangan mata kuliah Kajian PAUD. Analisa awal yang muncul adalah keterbatasan saat pembelajaran berlangsung, waktu interaksi mahasiswa dengan dosen di dalam kelas, selain itu kegiatan pembelajaran yang hanya dibatasi dengan 2 sks, sehingga mahasiswa tidak memiliki waktu untuk berdiskusi terkait materi perkuliahan awal.

Analisis mahasiswa merupakan telaah karakteristik mahasiswa yang meliputi kemampuan awal mahasiswa pada penggunaan teknologi. Setelah melakukan observasi pada mahasiswa kemampuan penggunaan dalam hal ini adalah pengoperasian *personal computer* telah berjalan dengan baik. Pada semester tiga mahasiswa telah mendapatkan matakuliah dasar komputer sehingga dengan mudah ketika proses penelitian berlangsung, mahasiswa telah memiliki kemampuan adaptif mencoba *vi-learning* namun tetap dengan pendampingan

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan kepada mahasiswa dan membuat rincian konsep-konsep yang relevan. Analisis konsep merupakan langkah yang dilakukan sebagai sarana pencapaian kompetensi. Perangkat pendukung untuk melakukan analisis konsep yaitu: 1) analisis capaian pembelajaran yang bertujuan untuk menentukan bahan ajar. 2) analisis sumber belajar yaitu mengumpulkan dan mengidentifikasi sumber-sumber belajar yang akan digunakan. Analisis konsep dilakukan berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester. Capaian pembelajaran disesuaikan dengan kebijakan kurikulum KKNi yaitu meliputi capaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Analisis capaian pembelajaran ini dilakukan dengan cara berdiskusi bersama tim rumpun PAUD untuk memperoleh kesepakatan. Berikut dokumentasi diskusi yang dilakukan dengan tim rumpun PAUD.

Analisis tugas ini bertujuan untuk menganalisis tugas-tugas atau kegiatan yang akan dilakukan oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran dalam rangka pencapaian. Analisis spesifikasi tujuan pembelajaran merupakan rumusan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada proses pembelajaran dan harapannya pada penelitian ini mahasiswa mampu menguasai materi yang telah diajarkan. Capaian pembelajaran berupa pengetahuan yakni mahasiswa mampu menguasai pengelolaan dalam penyelenggaraan PAUD.

Keterampilan khusus yakni mahasiswa mampu merencanakan, melaksanakan, menganalisis dan melakukan inovasi pembelajaran pada bidang PAUD. Sikap yakni mahasiswa mampu memiliki kemampuan untuk menentukan berbagai alternatif pemecahan masalah anak usia dini secara mandiri atau kelompok dalam pengambilan keputusan yang tepat. Umum yakni mahasiswa mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya. Perumusan tujuan pembelajaran didasarkan atas analisis konsep dan dinyatakan dengan tingkah laku yang dapat diamati.

B. Tahap Rancangan Design

Model ini dikembangkan berdasarkan prinsip untuk mengembangkan pemahaman pembelajaran KAJIAN PAUD melalui kegiatan *on line*. Langkah-langkah pengembangan meliputi: (1) tahap pemilihan media, dan (2) tahap pemilihan Format.

Pemilihan media berkaitan dengan penentuan media bahan ajar yang tepat untuk menyajikan materi pelajaran yang didasarkan pada analisis materi, analisis tugas, dan fasilitas yang tersedia serta karakteristik mahasiswa. Materi yang diberikan adalah sesuai dengan RPS yang telah dibuat. Materi berupa topic diskusi dan mindmap yang disajikan dalam bentuk on line.

Berikutnya adalah tahap pemilihan format. Langkah ini meliputi kegiatan pemilihan format untuk merancang isi materi, pemilihan materi, strategi pendekatan dan sumber belajar yang dikembangkan. Format pembelajaran disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan pembelajaran berbasis on line dengan *assignment*, *big blue*.



Gambar 1. Pembelajaran on line dengan *assignment & big blue*

Langkah selanjutnya, setelah pembelajaran menentukan *topic* maka pengembangan adalah berbagai bentuk *mindmap*. Dalam pembuatannya menggunakan detail 5W + 1H yang dapat diterjemahkan untuk memudahkan mahasiswa dalam mengkaji materi sesuai dengan target capaian.

C. Validasi Ahli

Berdasarkan analisis secara deskriptif kuantitatif, model pembelajaran ini memiliki validitas yang sangat tinggi. Hasil Validasi ahli adalah sangat valid. Validasi yang menggambarkan keterterapan model dalam praktik pembelajaran di PG Paud sangat valid.

D. Tahap Revisi Produk Skala Kecil

Uji coba lapangan dilaksanakan setelah revisi rancangan produk dari para ahli. Uji coba dilakukan pada mahasiswa PG PAUD angkatan 2015. Uji coba dilakukan pada Senin, 20 November 2017 di Gedung PG PAUD hasil ujicoba terhadap mahasiswa yaitu tingkat keefektifan mencapai 80%, tingkat keterterapan mencapai 84%, dan daya tarik mencapai 82%. Adapun saran proses *big blue button* membutuhkan waktu yang banyak. Adapun wawancara yang dilakukan dengan mahasiswa mahasiswa PGPAUD Angkatan 2015. Berikut hasil wawancara dipaparkan pada tabel di bawah ini.

Pada tahap evaluasi ini dilakukan analisis data terkait pengembangan pembelajaran pada matakuliah Kajian PAUD. Berdasarkan data hasil uji coba, berikut ini disajikan hasil analisis data yang terdiri atas hasil validasi para ahli yang terdiri dari 1 orang ahli media, dan 1 orang ahli materi. Hasil produk terhadap ahli media dan ahli materi. Nilai dari ahli media mencapai 80%, dengan kriteria valid. Saran bagi peneliti adalah merevisi komponen warna. Nilai dari ahli materi mencapai 80% dengan kriteria

valid. Saran dari ahli materi adalah menambah materi terkait 5w+1h. Uji coba lapangan dilakukan mahasiswa PGPAUD 2015. Hasil ujicoba terhadap mahasiswa yaitu tingkat keefektifan mencapai 80%, tingkat keterterapan mencapai 84%, dan daya tarik mencapai 82%. Adapaun saran perbaikan adalah meliputi durasi yang perlu ditambah ketika menggunakan *big blue button*. Pembelajaran model daring juga efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Rambarizki, 2017)

SIMPULAN

Model pembelajaran daring yang diujicobakan dalam skala kecil adalah sangat valid dari pengguna, maupun bagi siswa. Model pembelajaran ini sangat efektif untuk mahasiswa hal ini terbukti dari hasil uji coba skala kecil menunjukkan keefektifan mencapai 80%, tingkat keterterapan mencapai 84%, dan daya tarik mencapai 82%.

Peningkatan pembelajaran yang berkualitas di jurusan PG PAUD, di sarankan menggunakan model pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Essa E. (2008). *Early Childhood education Annotated Student's edition, sixth Edition*. USA: Wadsworth
- Borg, W.R., Gall, M.D., & Gall, J.P., (2003). *Educational research. An introduction (7th ed.)*. New York: Longman.

Ghirardini, B. (2011). *E-learning Methodologies*. Germany: Federal Ministry of Food, Agriculture and Consumer Protection.

Permana, P. (2009). *E-Learning, Sistem Manajemen Pembelajaran Online*. Bandung:UPI.

Prasetyo, dkk. (2012). Perancangan dan Implementasi Content Pembelajaran Online Dengan Metode Blended Learning. *Jurnal Teknik Elektro -FT, UNSRAT, 1 (3): 1-7*.

Rambarizki, R. (2017). Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Vokasi di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Pioneer Karanganyar. *E-Journal UNESA*.

Siahaan, S. (2003). E-learning (Pembelajaran Elektronik) Sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, No. 042, Tahun ke-9, Jakarta*

BIOGRAFI SINGKAT PENULIS

Penulis lahir di Kediri, 15 Juni 1990. Menempuh pendidikan S1 PG PAUD (2008-2012) di Unesa dan S2 di UNJ (2012-2014) pada jurusan PAUD. Saat ini bekerja sebagai dosen di Jurusan PG PAUD FIP Universitas Negeri Surabaya