

PEMBELAJARAN JARAK JAUH YANG EFEKTIF

Agus Purnomo¹

¹ Universitas Negeri Malang, agus.purnomo.fis@um.ac.id

PENDAHULUAN

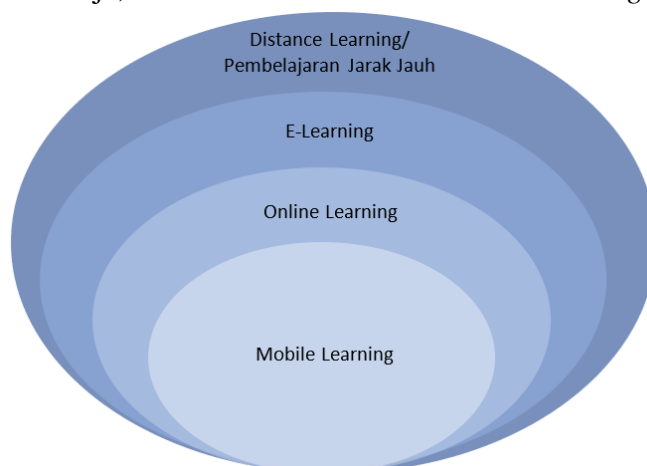
Seperti yang kita ketahui bahwa Covid-19 sudah mengubah dan memberikan dampak terhadap berbagai aspek dalam kehidupan kita, termasuk pendidikan. Seperti negara lain, Indonesia juga harus menyesuaikan diri dengan kondisi ini untuk melaksanakan pembelajaran. Karena alasan itu kita mulai dikenalkan dengan pembelajaran jarak jauh sebagai solusi pada dunia pendidikan.

Sebelum kita mulai diskusi kita, mari kita samakan persepsi tentang pembelajaran jarak jauh itu sendiri. Dalam pembelajaran jarak jauh banyak istilah yang sering kita dapatkan, seperti online learning, e-learning, mobile learning. Namun apakah istilah itu semua sama?

Sebetulnya istilah tersebut serupa namun ada unsur yang berbeda pada masing-masingnya. Seperti pada pembelajaran jarak jauh yang merupakan sebuah pembelajaran yang memiliki kondisi pendidik dan peserta didik terpisah secara fisik, dan dalam konteks sekarang adalah jarak atau waktu.

PEMBELAJARAN JARAK JAUH YANG EFEKTIF

Dalam pembelajaran jarak jauh, ada bagian yang terkadang memanfaatkan perangkat elektronik dalam penyampaian/interaksi pendidik dan peserta didik melalui kaset atau video, kondisi ini memunculkan istilah *e-learning*. Namun jika dalam pembelajaran jarak jauh interaksi sudah menjadi interaktif melalui jaringan (internet) dan pendidik merupakan pembuat konten utama maka muncullah istilah *online learning*. Dan ketika konten tersebut didesain untuk perangkat mobile sehingga membuat peserta didik mampu mengakses konten kapan saja dan di mana saja, maka muncullah istilah *mobile learning* (Gambar 1).



Gambar 1. Ilustrasi dari Pembelajaran Jarak Jauh, *E-Learning*, *Online Learning*, dan *Mobile Learning*

Kesimpulannya adalah, tidak tidak semua pembelajaran jarak jauh itu merupakan *mobile learning*, namun sudah dipastikan bahwa *mobile learning* merupakan pembelajaran jarak jauh. Dan yang menjadi catatan adalah esensi dari pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran itu sendiri, bukan pada jarak jauhnya. Oleh karena itu semua komponen yang ada pada pembelajaran tatap muka, harus ada pada pembelajaran jarak jauh juga (Tabel 1).

Tabel 1. Komponen Pembelajaran

No	Komponen Pembelajaran
1	Sesuai dengan kurikulum
2	Inklusif
3	Melibatkan peserta didik secara aktif
4	Pendekatan inovatif
5	Metode yang efektif
6	Evaluasi formatif dan sumatif
7	Materi koheren, konsisten, dan transparan
8	Perangkat yang mudah digunakan
9	Efektif dalam biaya

Sumber: Anderson and McCormick (2006)

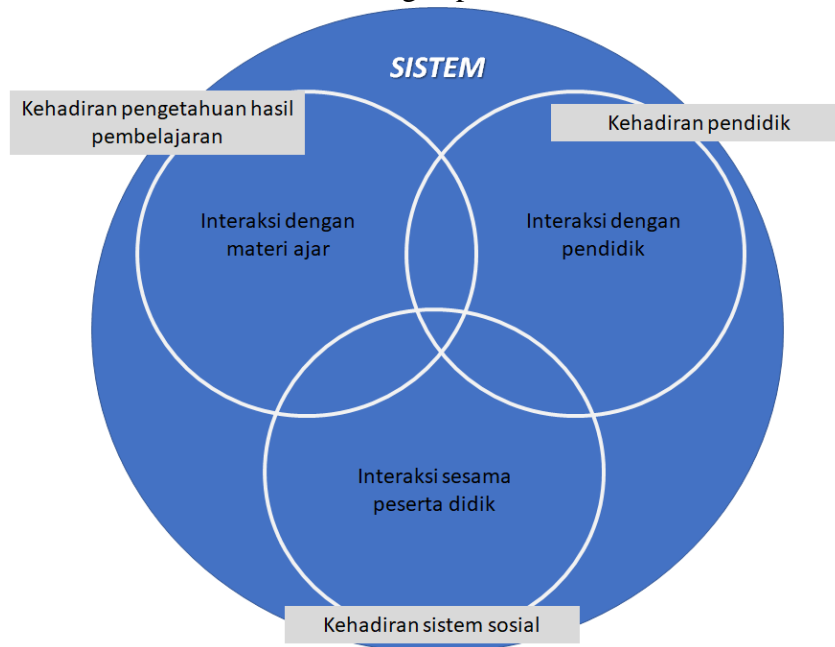
Perbedaan dalam pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh hanya pada aspek perangkat. Dalam pelaksanaannya jangan sampai usaha untuk belajar menggunakan perangkat jauh lebih sulit dari pada belajar konten materinya.

Meski dalam pelaksanaannya kita difasilitasi oleh media komunikasi, namun kita wajib menjaga interaksi yang terjadi bisa berjalan dengan optimal agar pembelajaran berorientasi pada *high order thinking skills* (HOTS). Karena pola interaksi yang buruk membuat psikologis peserta didik menjadi merasa belajar seorang diri. Oleh karena itu pemberian umpan balik yang sesuai, tanggapan yang responsive dibutuhkan oleh pendidik dalam memfasilitasi kegiatan belajar yang dilakukan.

Selain itu, baik dalam pembelajaran tatap muka atau jarak jauh desain tujuan pembelajaran sebaiknya disusun berdasarkan herarki pengetahuan dari sederhana ke hal yang kompleks. Jangan sampai ada anggapan dari peserta didik pembelajaran itu sudah susah karena informasi tujuan yang sudah kompleks sejak awal sehingga berdampak pada demotivasi dan rasa frustrasi.

Pada dasarnya pada pembelajaran jarak jauh adalah upaya untuk memelihara dan mengelola interaksi dalam pembelajaran (Gambar 2). Kita mengetahui bahwa dalam pembelajaran terdapat interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan materi, dan peserta didik dengan pendidik, namun dalam pembelajaran jarak jauh

terdapat komponen tambahan yaitu sistem. Sistem ini yang membantu kita menghubungkan peserta didik dengan pendidik melalui *learning management system* (LMS). Oleh karena itu desain dari interaksi ini harus diupayakan mengedepankan asas aksesibilitas, jangan sampai ada peserta didik yang tidak dapat berinteraksi karena desain LMS-nya menyulitkan mereka untuk mengakses materi atau berkomunikasi dengan peserta didik lain.



Gambar 2. Pengelolaan interaksi belajar dalam Pembelajaran jarak Jauh
 Sumber: Adopsi dari Anderson, Garrison, & Archer (2004); Bouhnik & Marcus (2006)

Bentuk interaksi yang kita kelola bisa melalui model sinkronus atau *real time* melalui video conference, atau model asinkronus melalui forum diskusi dan bahkan beberapa menggunakan media sosial. Desain dari interaksinya sebaiknya sudah kita rencanakan dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Artinya pembelajaran jarak jauh yang efektif itu wajib memperhatikan:

- Skenario pembelajaran yang bisa memandu peserta didik belajar
- Persiapkan konten pembelajaran, bukan pembelajaran yang serta merta didesain 1-2 hari sebelum pembelajaran
- *Digital literacy* pendidik dan peserta didik adalah kunci keberhasilan pembelajaran dalam jaringan

Atas dasar tersebut dalam mendesain pembelajaran jarak jauh yang efektif beberapa langkah yang harus disiapkan mencakup:

1. Dimulai dari mengenali karakteristik peserta didik kita, bisa dilakukan melalui analisis bekal ajar awal atau analisis kebutuhan

2. Desain tujuan pembelajaran berdasarkan dari analisis kompetensi dan kompleksitas materi
3. Pemilihan teknologi yang paling sesuai digunakan yang berdasarkan dari peserta didik dan materi, misal kita memilih pendekatan konstruktifisme, maka kita wajib memilih teknologi yang memfasilitasi untuk membagi kelas besar menjadi kelas yang lebih kecil agar mereka mampu berdiskusi dengan efektif
4. Mengembangkan materi
5. Pemilihan sistem evaluasi pembelajaran, misal pada tujuan pembelajaran terdapat kompetensi pada level 3 (analisis) maka sistem evaluasi yang kita pilih wajib memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memaparkan dan menguji hasil analisis
6. Pengembangan scenario pembelajaran, isi dari scenario ini adalah garis besar pelaksanaan pembelajaran, biasanya dalam pendidikan dasar menengah disebut dengan silabus dan di pendidikan tinggi disebut dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS), mendesain scenario berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu:
 - a. Durasi pembelajaran
 - b. Pemetaan beban studi
 - c. Penentuan waktu penyampaian (pembagian beban yang proporsional guna menghindari kejenuhan peserta didik)
 - d. Penyampaian kapan pelaksanaan evaluasi pembelajaran
 - e. Penentuan desain penugasan (individu, project, kelompok)

Scenario ini menjadi patokan standar capaian pembelajaran, jika kita mengajar beberapa kelas paralel maka scenario yang sama dapat diterapkan secara merata, terkait tambahan yang diberikan sifatnya kondisional dan bersifat tentative.

Dalam pembelajaran jarak jauh, terdapat beberapa cara untuk pengelolaan interaksi agar pembelajaran jarak jauh bisa berorientasi pada HOTS.

1. Ajukan pertanyaan yang baik

Dalam pembelajaran jarak jauh interaksi ketika tanya jawab tidak bisa langsung dilakukan, oleh karena itu desain pertanyaan sebaiknya bisa memicu peserta didik untuk mengembangkan keilmuannya.

Misal dalam konteks yang sedang kita bahas:

Dari pada menanyakan, “Apa saja yang harus dipertimbangkan dalam pengembangan scenario pembelajaran jarak jauh?”, yang jawabannya hanya menyebutkan saja, akan lebih baik jika pertanyaannya diubah menjadi, “Setuju tidak dengan hal yang harus dipertimbangkan dalam mengembangkan scenario pembelajaran jarak jauh yang tadi disampaikan?”.

Pertanyaan sederhana di atas akan membuat peserta didik merenungkan lebih dalam tentang konten yang sedang dipelajari. Tidak hanya sekedar mengingat

kembali, namun mereka akan mengupayakan untuk menghubungkan dengan pengalaman yang mereka miliki.

2. Pertanyaan yang mendorong untuk berpikir mendalam

Misal dalam pembelajaran kita mendesain ada pembahasan tentang kasus yang sedang fenomenal, yaitu New Normal di Indonesia.

Misal pola pertanyaannya adalah:

Kalau anda ditanya oleh Walikota, apakah New Normal sudah siap diterapkan di Kota Malang?

Dari pertanyaan ini mereka akan berpikir, jika saya ditanyakan kesiapannya maka saya harus mencari tahu tentang apa New Normal itu dan apa saja komponennya. Pertanyaan ini akan lebih baik daripada sekedar menanyakan, “Apa inti dari kebijakan New Normal itu?”, pertanyaan ini memungkinkan mereka hanya sekedar memindahkan jawaban (copy-paste) dalam forum diskusi yang ada.

3. Meningkatkan keaktifan peserta didik melalui fitur sistem sinkronus

Contoh fitur yang bisa kita terapkan adalah, *polling* dalam video conference untuk meningkatkan intensitas tukar pendapat antar peserta didik (*Big Blue Button*), diskusi dalam kelompok kecil yang bisa dilakukan melalui *breakout room* (zoom) atau *shared assignment* (EDMODO), atau kompetisi kelas melalui kuis (Quizzes).

SIMPULAN

Esensi dari pembelajaran jarak jauh adalah tetap pembelajaran bukan pada jarak jauhnya atau *online*-nya, yang didalamnya kita wajib menjaga dan mengelola empat interaksi pembelajaran yang ada guna pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, T., Garrison, D.R., & Archer, W.(2004). Critical thinking, cognitive presence, computer conferencing in distance learning.
- Anderson, J. & R. McCormick, (2005). Pedagogic Quality – supporting the next UK generation of e-learning. In: Ehlers, U.- D. & J.M. Pawlowski (Eds.) Handbook on Quality and Standardisation in E-learning. Springer, Berlin/ Heidelberg New York.
- Bouhnik, Dan & Marcus, Tali. (2005). Interaction in distance-learning courses. Journal of the American Society for Information Science and Technology. Vol 57 Issue 3