

PENGEMBANGAN BAHJABLOG BELAJAR PINTAR DI MASA PANDEMI

Abd. Holiq^{1*}, Fury Styo Siskawati²

¹[Pendidikan Matematika], [Universitas Islam Jember] [Jl. Kyai Mojo No.101,
Kaliwates Kidul, Kaliwates, Kec. Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68133]

*Korespondensi Penulis. Abdholiq7@gmail.com, Telp: +6282257447647

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media pembelajaran berupa Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Blogger) dalam mata pelajaran Matematika, guna meningkatkan mutu pendidikan dan pemahaman siswa dalam masa pandemi Covid-19. Media pembelajaran interaktif ini dapat memudahkan siswa dalam mempelajari Mata Pelajaran Matematika tanpa harus pengedaan tatap muka antara siswa dengan guru. Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Blogger) ini sudah dirancang dengan sebaik – baiknya dengan bahasa dan Rangkuman beserta Contoh pengerjaan soal sejelas – jelasnya guna sangat bisa dipahami oleh siswa – siswi SMP yang belajar dari rumah. Penelitian ini termasuk penelitian perdana di tengah – tengah datangnya wabah covid-19 yang mengacu terhadap kacau balaunya pendidikan di indonesia, khususnya mata pelajaran matematika, yang sangat membutuhkan pembelajaran antar muka guru dengan murid. Maka dari itu peneliti mengadakan penelitian pengembangan Media Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Blogger) sebagai guru digital dimasa pandemi yang dievaluasi dan validasi oleh para ahli materi, dan ahli media, dengan Subjek Pengembangan Bahjablog Belajar Pintar Dimasa Pandemi

Kata kunci: Kurikulum Covid-19, Pendidikan Pandemi, Bahan Ajar.

Abstract

This study aims to develop learning media in the form of Bahjablog (Blogger-Based Teaching Materials) in Mathematics, in order to improve the quality of education and understanding of students during the Covid-19 pandemic. This interactive learning media can make it easier for students to learn Mathematics Subjects without having to make face-to-face distinctions between students and teachers. Bahjablog (Blogger-Based Teaching Materials) has been well designed with language and a summary and examples of how to do the questions as clearly as possible in order to be very understandable to junior high school students learning from home. This research is one of the first studies in the midst of the arrival of the Covid-19 outbreak which refers to the chaos of education in Indonesia, especially mathematics, which urgently needs teacher-student interface learning. Therefore the researchers conducted research on the development of the Bahjablog Media (Blogger-Based Teaching Materials) as a digital teacher during the pandemic which was evaluated and validated by material experts, and media experts, with the Subject of Smart Learning Bahjablog Development during the Pandemic.

Keywords: Covid-19 Curriculum, Pandemic Education, Teaching Materials.

PENDAHULUAN

Akhir – akhir ini manusia sedang berada dalam keresahan dan kesedihan akibat musibah mewabahnya Coronavirus Disease (Covid-19) yang melanda hampir di seluruh belahan dunia. Covid-19 bermula timbul di Wuhan, Cina (Adityo Susilo, et al., 2020). Berbagai negara telah menerapkan isolasi, yaitu pemisahan orang sakit dengan penyakit menular dari orang yang terinfeksi untuk melindungi orang yang tidak terinfeksi. Diterapkan pula karantina, yakni pembatasan pergerakan orang yang diduga telah terkena penyakit menular tetapi tidak sakit, baik karena mereka tidak terinfeksi atau karena mereka masih dalam masa pengentasan. Karantina medis dianggap sebagai salah satu cara paling penting dan efektif untuk mencegah penyebaran penyakit menular di zaman modern ini.

Telah diterapkan social distancing (pembatasan jarak sosial) di beberapa negara termasuk Indonesia yang dirancang untuk mengurangi interaksi antara orang-orang dalam komunitas yang lebih luas, di mana individu mungkin tertular tetapi belum diidentifikasi sehingga belum terisolasi. Namun dalam hal ini semua manusia pasti berkebutuhan antara satu dan lainnya, dengan diiringi berkembangnya teknologi kita masih dapat berinteraksi antar individu dan lainnya meskipun tak harus bertatap muka secara langsung bisa menggunakan aplikasi media sosial, dan aplikasi meeting lainnya. Dan tentunya dalam melawan wabah Covid-19 ini pemerintah mengeluarkan aturan baru tentang pembatasan sosial bersekala besar (PP Nomor 21 tahun 2020) yang mana tak boleh lagi ada krumunan yang dapat menjadikan kita berinteraksi fisik seperti di sekolah, kantor, universitas dan lainnya guna memutuskan rantai penularan Virus Corona.

Dalam hal ini pemerintah serentak menerapkan kebijakan belajar dari rumah, bekerja dari rumah, dan ibadah di rumah (Darmalaksana, et all, 2020). Situasi ini sangatlah banyak membutuhkan solusi untuk keberlangsungan hidup masyarakat baik dalam ekonomi maupun pendidikan. Para pengusaha pun sudah banyak beralih pada transaksi – transaksi online, begitupun dalam pendidikan yang mana semua kegiatan terlaksana secara daring, kurikulum 2013 pun sudah tak bisa sepenuhnya diterapkan dalam masa pandemi ini. melalui pembelajaran daring dianjurkan bahwa belajar online mestinya bukan suplemen yang hanya memberikan manfaat tambahan. Oleh karena itu pemerintah dan pendidik (Guru) memang harus berfikir keras mencari solusi dalam menunjang mutu pendidikan dimasa pandemi ini.

Berbagai platform dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran daring (Bensalem, 2018). Antara lain telah berlangsung sejumlah kursus/ bimbingan pembelajaran online yang terus berkembang di kalangan masyarakat pada Smartphone android maupun iphone berupa aplikasi Kelas pintar, Ruang guru, Aku pintar dan masih banyak aplikasi lainnya yang tentunya masih belum terikat dengan kurikulum sekolah. Dalam hal ini peneliti menawarkan sebuah paket media pembelajaran yang tentunya tak kalah dengan aplikasi – aplikasi bimbingan online yang sudah populer dan berkembang pada masa ini, yaitu berupa video interaktif yang sudah mumpuni untuk menjadi pengganti sebagai guru digital dalam pembelajaran matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang mengutamakan sarana berpikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan juga sistematis (Siskawati, 2018). Selain matematika itu penting matematika juga sulit untuk dipelajari (Siskawati, 2019). Dengan keabstrakan dari materi matematika sendiri, Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Blogger) sudah tak membutuhkan papan tulis lagi dalam pembuatannya yaitu semua materi, sudah dibekali animasi sebagai penguat penjelasan yang tentunya sangat jelas dan sangat bisa dipahami oleh siswa. Bahjablog (Bahan

Ajar Berbasis Bloger) ini dibuat sedetail mungkin dengan pembagian beberapa subbab materi menjadi beberapa part Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Bloger) yang sudah dibekali dengan tes setiap part dari Blognya.

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan guru digital paket belajar tuntas matematika dari rumah dengan menggunakan Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Bloger) yang di rancang dengan karakter sesuai selera pada anak di usia tertentu, blog ini berbasis online yang akan membuat siswa tidak kehilangan nafsu dalam belajar walaupun tak harus pergi kesekolah yang tentunya dalam hal ini pasti sangat dibutuhkan oleh semua guru dan pemerintah dalam menunjang mutu pendidikan dan pengetahuan dimasa pandemi covid-19.

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan guru digital belajar tuntas matematika dengan Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Bloger) adalah percobaan hal baru dalam berlangsungnya pendidikan anak dalam masa pandemi covid-19 pada masa kali ini. Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan sadiman dengan prosedur yang akan dilakukan adalah: (1) Identifikasi kebutuhan (2) Perumusan tujuan (3) Pengembangan materi (4) Pengembangan alat evaluasi (5) Produksi (6) Validasi (7) Revisi (8) Media siap untuk digunakan.

Dengan diagram alir sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Alir

Pada tahap uji coba peneliti mengembangkan paket belajar pintar pada materi “Aritmatika Sosial” yang mana sudah terkonsep terdapat beberapa blog dari subbab materi tersebut yang pastinya dibekali dengan dua tes yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Blogger) belajar pintar dimasa pandemi ini berpedoman pada model Sadiman yang diadaptasi dengan validasi dosen pendidikan matematika Universitas Islam Jember guru mata pelajaran matematika guna diketahui kelayakannya untuk diterapkan di pendidikan sekolah dimasa pandemi ini. Dalam pengembangan Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Blogger) belajar pintar dimasa pandemi ini peneliti sudah melakukan melakukan beberapa tahapan yaitu:

1. Identifikasi kebutuhan

Identifikasi awal yaitu peneliti menganalisis pemasalahan yang maraknya skarang terjadi semua aktifitas pembelajaran di sekolah dilaksanakan secara daring guna menuntaskan rantai penularan wabah virus corona. Pastinya semua pendidik dan murid tidak akan siap 100% dalam menghadapi pembelajaran secara daring di rumah masing – masing, dan akan terdapat banyak problem dan keterbatasan dalam belajar. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Blogger) belajar pintar dimasa pandemi ini, karena paket guru digital ini adalah solusi bagi kebutuhan siswa untuk belajar secara daring dari rumah, yang akan sangat membantu guru/ pendidik untuk pembelajaran baik dalam segi penyampaian materi, tes, atau ulangan harian.

2. Perumusan tujuan

Kali ini peneliti bersikeras untuk pengadaan penelitian pengembangan Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Blogger) belajar pintar dimasa pandemi yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan dalam materi matematika yang sudah teridentifikasi dimasa pandemi ini.

Pada masa uji coba, peneliti melakukan pengembangan Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Blogger) belajar matematika pintar dimasa pandemi dengan materi “Persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel” dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. yaitu selama dan setelah mengikuti pembelajaran peserta didik dapat:

- a. Mendeskripsikan konsep kalimat tertutup dengan benar
- b. Mendeskripsikan konsep kalimat terbuka dengan benar
- c. Menemukan konsep persamaan linier satu variabel dengan benar
- d. Menyelesaikan model matematika dari masalah nyata yang berkaitan dengan persamaanlinear satu variabel dengan benar
- e. Menemukan konsep pertidaksamaan linier satu variabel dengan benar
- f. Menyelesaikan model matematika dari masalah nyata yang berkaitan dengan persamaanlinear satu variabel dengan benar

Adapun Kompetensi dasar dan Indikator pencapaian kompetensi disajikan dalam Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Kompetensi dasar dan Indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
- Menjelaskan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel dan penyelesaiannya	- Menentukan kalimat tertutup dan kalimat terbuka - Menentukan koefisien, variabel, dan konstanta

Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan konsep dasar persamaan linear satu variabel - Mengubah kalimat dalam suatu persamaan - Menjelaskan konsep dasar pertidaksamaan linear satu variabel - Mendeskripsikan simbol pertidaksamaan - Mendeskripsikan pertidaksamaan linear satu variabel pada garis bilangan
<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui konsep dasar penyelesaian persamaan linear satu variabel - Menyelesaikan persamaan menggunakan penjumlahan dan pengurangan - Menyelesaikan persamaan menggunakan perkalian dan pembagian - Menyelesaikan masalah pertidaksamaan linear satu variabel

3. Pengembangan materi

Dalam pengembangan Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Bloger) ini awal mula yaitu peneliti mengkonsep sistem penyampaian materi, dan membagi menjadi beberapa bagian – bagian penting dalam subbab materi Persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel. Selanjutnya peneniliti menyiapkan bahan – bahan untuk pengkonsepan materi.

Adapun dalam pembuaatan tes, peneliti berencana pengadaan tes hanya menggunakan google formulir saja secara gratis di web. Namun dengan beberapa pertimbangan, peneliti beranggapan tidak ada yang menarik dari tes menggunakan google formulir, siswa cenderung akan mengisi tes tanpa berfikir. Oleh karena itu, peneliti menghadirkan tes dengan gaya baru, yaitu tes bernuansa candy game dan berbasis online, yang mana siswa tak bisa melanjutkan pembelajarannya tanpa memahami materi sebelumnya dan win/ lolos dalam tes/ candygame tersebut. Dalam pengembangan tes online ini, peneliti menggunakan web educandy pada tes vidio part pertama, dengan menyusun kata – kata singkat tentang materi konsep dasar persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel guna untuk di desain dalam game match-up (Mencocokkan) di web educandy tersebut. Untuk tes pada Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Bloger) part berikutnya, peneliti menyiapkan pertanyaan – pertanyaan yang tentunya membutuhkan penyelesaian yang tentunya sudah dijelaskan pada Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Bloger) tersebut. Dalam tes Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Bloger) part selanjutnya, peneliti mengembangkan soal multipelcoiz dan esai yang dirangkai untuk bernuansa game secara online, menggunakan web quizziz.

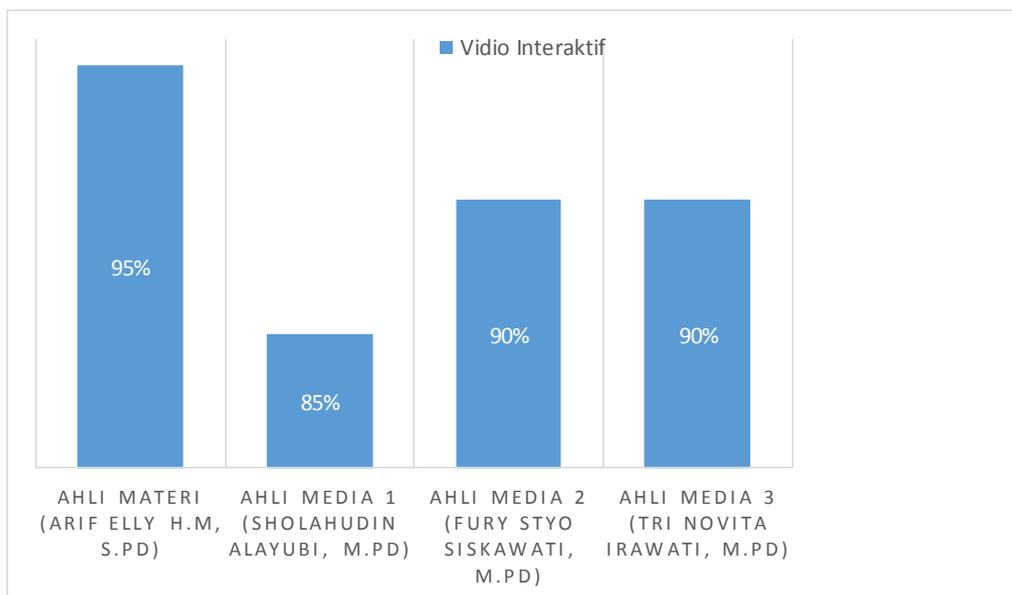
4. Pengembangan alat evaluasi

Dalam pengembangan Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Bloger) belajar pintar dimasa pandemi ini, peneliti sangat membutuhkan alat evaluasi guna kesempunaan media Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Bloger) belajar pintar dimasa pandemi ini. Maka dari itu, peneliti menyiapkan angket guna penilaian kesesuaian materi, ilustrasi, kualitas dan

tampilan media, dan daya tarik Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Blogger) belajar pintar dimasa pandemi.

5. Produksi, Validasi, & Revisi

Setelah lengkap dengan persiapan diatas, peneliti sudah memulai memproduksi Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Blogger) belajar pintar dimasa pandemi untuk dikembangkan agar dapat digunakan oleh pembelajaran – pembelajaran di sekolah. Dan tentunya peneliti melanjutkan tahapannya dalam validasi Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Blogger) belajar pintar dimasa pandemi, terhadap beberapa validator, dan juga peneliti sudah melakukan beberapa kali revisi. Validasi pada ahli materi (Guru matematika) dan beberapa ahli media (Dosen Matematika) dengan angket dan indikator angket yang sudah disediakan dengan hasil sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Persentase Validasi peneliti dalam pengembangan

Validasi pada ahli materi, menyatakan media pembelajaran guru digital ini sudah layak dan tidak perlu revisi, dengan skor 19 (Persentase 95%). Validasi ahli media 1 , menyatakan media pembelajaran guru digital ini sudah layak dan tidak perlu revisi, dengan skor 17 (Persentase 85%). Validasi ahli media 2 , menyatakan media pembelajaran guru digital ini sudah layak dan tidak perlu revisi, dengan skor 18 (Persentase 90%). Validasi ahli media 3 , menyatakan media pembelajaran guru digital ini sudah layak dan tidak perlu revisi, dengan skor 18 (Persentase 90%).

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Paket Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Bloger) belajar pintar dimasa pandemi yang dikembangkan menggunakan metode penelitian pengembangan sadiman dengan prosedur yang akan dilakukan adalah: (1) Identifikasi kebutuhan (2) Perumusan tujuan (3) Pengembangan materi (4) Pengembangan alat evaluasi (5) Produksi (6) Validasi (7) Revisi (8) Media siap untuk digunakan. Dan penelitian ini sudah direvisi beberapa kali dan validasi oleh ahli materi (Guru matematika) beserta beberapa ahli media (Dosen matematika) untuk menguji kelayakan produk. Berdasarkan hasil validasi dari validator produk Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Bloger) belajar pintar dimasa pandemi pada mata pelajaran “Persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel” kelas VII SMP/ MTs, maka dapat disimpulkan:

- 1 Produk Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Bloger) belajar pintar dimasa pandemi yang digunakan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran
- 2 Produk Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Bloger) belajar pintar dimasa pandemi yang digunakan memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, dan mempermudah siswa dalam membayangkan.
- 3 Produk Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Bloger) belajar pintar dimasa pandemi menarik perhatian peserta didik.
- 4 Produk Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Bloger) belajar pintar dimasa pandemi dapat mengurangi ketergantungan siswa terhadap guru, dan meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.

Dengan kesimpulan diatas produk Bahjablog (Bahan Ajar Berbasis Bloger) belajar pintar dimasa pandemi dinilai sangat baik dan layak untuk diterapkan di sekolah. Dan terimakasih kepada ibu Fury Styo Siskawati selaku pambimbing dari penelitian ini. Semoga bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityo Susilo, et al., (2020). *Coronavirus Disease 2019: Review of Current Literatures*. Vol. 7, No. 1 | 30-34
- Darmalaksana, (2020). “Corona Hadits”, Monograph (Project Report), 24 Mar 2020 10:31, <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/30335>
- Graham, S., & Golan, S. (1991). *Motivational influences on cognition: Task involvement, ego involvement, and depth of information processing*. *Journal of Educational Psychology*, 83(2), 187–194
- Bensalem, E. (2018). *The Impact of Whatsapp on EFL Students' Vocabulary Learning* . Arab World English Journal (AWEJ).
- Siskawati Fury Styo, (2018). *Improving Students Activity and Students Learning Outcomes by Using Collaboration of Mind Mapping and Picture and Picture Models*, *Axioma Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, Vol 3, No 1, pp. 12-27.
- Siskawati Fury Styo, (2019). *The Analysis of Student Learning Difficulties With Differences in Learning Outcomes Value in Elementary Linear Algebra*, *Axioma Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, Vol 4, No 2, pp. 90-97.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Asrumiati .2013.*Adobe Flash CS6*.Yogyakarta: Andi Wahana Komputer