

DISAIN PEMBELAJARAN ONLINE PADA ERA DAN PASCA COVID-19

ONLINE LEARNING DESIGN IN ERA AND POST COVID-19

Purim Marbun

STT Bethel Indonesia; Jl Petamburan 4 No 5 Jakarta Pusat 1020,
telp/fax 021-53679427/5367948
e-mail: marbunpurim@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi situasi dan kondisi pada masa covid-19 mengharuskan setiap orang melakukan kegiatan di rumah. Pemerintah telah menetapkan policy bahwa semua masyarakat stay at home, termasuk kegiatan belajar, bekerja dan beribadah pun dilakukan dari rumah. Dengan instruksi di atas implikasi bagi kegiatan pembelajaran memerlukan disain pembelajaran online untuk memastikan berlangsungnya pendidikan dengan baik. Metode penelitian dalam tulisan ini ialah studi kepustakaan dengan fokus menemukan model-model disain pembelajaran yang efektif dan dapat di gunakan pada era dan pasca covid-19. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pilihan-pilihan model disain pembelajaran online kepada dosen sehingga mampu menyajikan pembelajaran secara efektif dan berkualitas.

Kata kunci : Disain Pembelajaran Online , Model Pembelajaran, Pembelajaran Efektif

Abstract

This research is motivated by situation and circumstance in the covid-19 periode that requires everyone to carry out activities at home. The goverment has established a policy all people stay at home, including learning, work and worship from home. With the above instructions the implication for learning activities. The research method in this paper is study od literature with a focus on finding effective learning design models that can be used in the era and post covid-19. The result of this study are expected to be able to provide instructional design model choices to lectures so that the are able to present online learning effectively and quality.

Keywords : Online learning design, Learning Models, Efective Learning

1. PENDAHULUAN

Salah satu problem yang dihadapi dunia pendidikan secara khusus pada masa pandemic covid-19 mengharuskan semua pendidik (guru,dosen) melakukan tugas-tugas mengajar dari rumah. Istilah -istilah seperti *work from home*, *study at home*, dan *teach from home* menjadi familiar ditelinga kita, pasalnya pemerintah telah memberikan aturan dan ketentuan bahwa semua kegiatan pendidikan tidak lagi dilakukan di gedung (sekolah, kampus) melainkan dari rumah secara online.

Wabah *pademic covid-19* telah mengubah kebiasaan-kebiasan kita dengan melakukan berbagai protokol kesehatan sepeti *social distancing*, *phisycal distancing*, cuci tangan , memakai masker dll. Dunia pendidikan pun mengalami perubahan yang sangat besar, para guru dan dosen tidak lagi melakukan tugasnya di kelas-kelas pembelajaran melainkan berbasis daring (*online*). Istilah ini menjadi mengemuka dalam beberapa bulan belakangan ini dan diimplementasikan secara luas oleh praktisi pendidikan. Di Indonesia wabah pandemic ini direspon oleh Mendikbud dengan emberikan *policy* antara lain meniadakan ujian nasional dan mengganti dengan ujian sekolah,

memperpanjang masa belaku akreditasi perguruan tinggi, dan mengeluarkan petunjuk pembelajaran untuk tahun akademik 2020/2021.

Pengaruh covid-19 tidak bisa dipungkiri telah mengubah konsep, metode dan disain pembelajaran yang ada. Ahmad Rusdiana dkk, menjelaskan bahwa masa covid 19 merubah pembelajaran konvensional, salah satu diantaranya guru, dosen dan nara didik harus terbiasa dengan pembelajaran daring [1]. Dalam penelitian ini disebutkan masa covid -19 secara luas mendorong dosen menerapkan pola pembelajaran *student center learning*. Pembatasan perjumpaan dosen dengan mahasiswa mengharuskan kreatifitas dan inovatif dalam mendisain pola pembelajaran.

Sebelum covid-19 merebak sebenarnya pola pembelajaran *daring (online)* sudah lama dikenal apalagi dipengaruhi globalisasi dan disrupsi. Tjandra menyebutkan bahwa teknologi telah menjadi keseharian bagi manusia. Dalam dunia pembelajaran istilah yang dikenal dengan pendidikan era industri 4.0, menggiring semua praktisi pendidikan termasuk mahasiswa untuk menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran [2]. Teknologi tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan, dosen harus terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran *daring (online)*.

Layanan pendidikan dengan *daring (online)* pada umumnya dilakukan dengan berbagai aplikasi seperti *zoom, google classroom, webex meeting*, dll. Pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Aplikasi ini bertujuan untuk mendistribusikan bahan ajar kepada mahasiswa. Keuntungan aplikasi ini tetap memberikan peluang terhubungnya dosen dan mahasiswa meskipun secara *online*. Hakim mengatakan *google classrom* adalah model pembelajaran kombinasi yang dikembangkan bertujuan menyederhanakan distribusi pembelajaran, layanan berbasis internet ini dirancang dengan sistem *e-learning* bagi para dosen dan mampu membagikan materi secara *paperless* [3]. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran diharapkan *delivery of learning* terjamin dengan efektif.

Berdasarkan latar belakang di atas fokus penelitian ini menemukan konsep disain dan model pembelajaran online yang diterapkan dosen dalam era dan pasca covid-19. Pemilihan disain pembelajaran online ini diharapkan tetap menjaga kualitas pembelajaran dan layanan kepada mahasiswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kepustakaan yang akan mengkaji berbagai literatur dan sumber-sumber ilmiah terkait. Peneliti membaca dan menganalisis serta menyimpulkan dan menetapkan disain pembelajaran yang dapat dipakai dalam masa pandemic covid-19.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Disain pembelajaran (*instructional design*) dapat diartikan bentuk bangun rancang proses pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa belajar dengan baik. Dosen memiliki kreasi yang inovatif menciptakan bentuk-bentuk model pembelajaran yang variatif sehingga kegiatan belajar dan mengajar berlangsung dengan kondusif. Menurut Wina Sanjaya disain pembelajaran diartikan bangun rancang proses pembelajaran yang meliputi strategi dan metode, media dan teknik yang digunakan sehingga mencapai tujuan pembelajaran [4]. Penjelasan di atas memberikan rujukan kepada dosen untuk memperhatikan pemilihan strategi, metode, media dan teknik sehingga proses distribusi bahan ajar berlangsung dengan efektif.

Herbert Simon seperti dikutip Wina Sanjaya menjelaskan disain adalah sebuah proses pemecahan masalah. Tujuan disain memecahkan permasalahan dengan memanfaatkan informasi dan media yang ada. Dalam konteks disain pembelajaran maka penentuan bentuk dan model disain harus linier dengan kebutuhan mahasiswa [4]. Munculnya disain pembelajaran pada hakekatnya dilatarbelakangi masalah dan kebutuhan. Pembelajaran masa covid-19 tentu memiliki sejumlah masalah yang diperhadapkan kepada dosen dan mahasiswa. Bagi dosen upaya menyampaikan isi pembelajaran bertalian dengan *delivery content* sesuai kurikulum kepada mahasiswa. Ini menyangkut

metode dan strategi yang digunakan. Bagi mahasiswa pembelajaran adalah upaya menerima sebanyak mungkin materi yang dapat mengembangkan kemampuannya.

Selain pemahaman di atas, Syaiful Sagala menjelaskan disain pembelajaran harus terarah pada sistem pembelajaran yang merekayasa mahasiswa untuk memiliki kreativitas, inovasi dan kemandirian, sehingga terjamin kualitas pembelajaran [5]. Makruf menjelaskan bahwa sistem dan disain pembelajaran harusnya memiliki unsur-unsur seperti *raw input*, *instumental input*, *process*, *environmental input* dan *out put*, masing-masing sangat penting bagi proses pembelajaran [6]. Dari dua penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa disain pembelajaran adalah upaya dosen menciptakan dan menerapkan model-model belajar yang baik dengan memperhatikan berbagai faktor lingkungan pembelajaran, untuk mencapai pembelajaran dengan efektif.

Tujuan disain pembelajaran menciptakan interaksi dosen dengan mahasiswa yang edukatif. Sasarannya materi yang dikomunikasikan dosen dapat dipahami mahasiswa dengan baik, bukan hanya pemahaman kognitif, afektif dan implementasi. Disain pembelajaran melahirkan model pembelajaran yang mengaplikasikan teknik dan metode pembelajaran. Natalia Y.Johannes menyebutkan model dan disain pembelajaran memberi sumbangsih untuk keberhasilan belajar dan mengajar [7]. Semua proses pembelajaran, secara khusus dimasa pandemic covid-19 tidak bisa lepas dari disain yang diterapkan. Kondisi covid-19 menjadi dasar bagi dosen dan mahasiswa menetapkan model disain pembelajaran online dengan memperhatikan sarana dan prasarana yang tersedia.

Tujuan lain dari desain pembelajaran yakni meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa. Situmorang menjelaskan rendahnya minat belajar merupakan hal yang umum ditemui dalam pembelajaran, ini disebabkan pembelajaran berpusat pada dosen (*teacher centered*) dan pola-pola konvensional dalam metode pembelajaran [7]. Bertitik tolak pada pemahaman ini tentu disain pembelajaran memiliki urgensi yang penting. Pemilihan disain menolong proses pembelajaran berlangsung dengan baik yang berdampak pada kualitas interaksi dosen dan mahasiswa. Selain itu capaian pembelajaran dapat dicapai sesuai standart yang ditetapkan.

Fungsi disain pembelajaran merupakan *tools* yang membantu para dosen menyajikan pembelajaran dengan baik. Disain merujuk kepada strategi metode, teknik dan media pembelajaran, dosen diharapkan mampu memadukan unsur-unsur ini dalam pemilihan model dan disain pembelajaran. Beberapa karakteristik disain pembelajaran antara lain: berpusat pada peserta didik, berorientasi pada tujuan, berpusat pada pengembangan peserta didik, mengarahkan hasil yang dapat diukur secara valid, bersifat empirik dan dapat berulang serta dikoreksi [8]. Sebagai upaya meningkatkan kreativitas dan keaktifan mahasiswa desain pembelajaran memperhatikan keragaman latar belakang, meliputi usia, kecerdasan, minat, dll. Desain juga harus memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yakni pengembangan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa model disain pembelajaran adalah bangun rancang pembelajaran dengan implementasi strategi, metode, teknik dan media pembelajaran dalam interaksi dosen dan mahasiswa, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan efektif yang ditandai dengan kualitas dan capaian belajar memenuhi standart.

3.1 Proses Pembelajaran dan Disain Pembelajaran

Setelah memahami dengan komprehensif konsep disain pembelajaran pada bagian ini akan dihibungkan dengan proses pembelajaran. Disain pembelajaran dibagi beberapa tahap yakni perencanaan, implementasi dan evaluasi. Tahap perencanaan disain dimaknai upaya mempersiapkan hal-hal yang berkenaan dengan kegiatan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran adalah upaya mempersiapkan hal-hal yang akan dilakukan dalam kelas meliputi tujuan yang harus dicapai, strategi mencapai tujuan, sumberdaya yang mendukung dan implementas [9]. Ditahapn perencanaan dosen memastikan segala hal yang bertalian pelaksanaan pembelajaran. Sesuai dengan penjelasan di atas maka pemilihan strategi harus dikaitkan dengan materi, alat bantu yang dipakai, dan juga mempertimbangkan kesiapan mahasiswa dan dosen.

Pada tahap implementasi disain bukan lagi merupakan konsep melainkan melaksanakan proses pembelajaran. Di tahap ini dosen dan mahasiswa dalam interaksi yang edukatif. Dosen bertugas memfasilitasi kegiatan belajar mengajar, sedangkan mahasiswa mempersiapkan diri untuk interaksi belajar. Ananda menjelaskan bahwa pembelajaran adalah hubungan interaktif antara dosen

dengan mahasiswa dengan memanfaatkan ruang dan waktu sehingga terjadi distribusi bahan ajar yang direspons mahasiswa dengan aktif [9]. Tahapan inilah semua bangun rancang disain baik yang menyangkut strategi, teknik, metode dan media pembelajaran digunakan.

Implementasi strategi harus dengan tepat dilakukan dosen, ini dipengaruhi oleh materi yang disampaikan, juga berkaitan dengan tingkat kecerdasan mahasiswa yang diajar. Pemilihan metode pembelajaran mempertimbangkan bahan kajian, situasi kelas dan ketersediaan alat bantu pendidikan. Hal ini penting mengingat tujuan metode adalah memudahkan penyampaian materi sehingga dipahami tepat. Penggunaan teknik dan media pembelajaran dipengaruhi tingkat kecerdasan mahasiswa. Dengan mempertimbangkan klasifikasi mahasiswa auditori, visual, intelektual dan kinestetik, akan memungkinkan dosen menerapkan disain yang tepat.

Salah satu tujuan implementasi disain pembelajaran adalah menghasilkan rencana atau blueprint untuk mengarahkan pengembangan pembelajaran. Ini adalah langkah-langkah terorganisir yang terdiri dari analisa, perancangan, pengembangan, pengaplikasian dan penilaian pembelajaran [8]. Lima langkah ini akan membangun pembelajaran yang efektif. Analisa mendalam sebagai dasar pengembangan disain menyangkut kebutuhan mahasiswa, konteks pembelajaran dan keragaman latar belakang mahasiswa. Semua ini akan dijadikan fondasi dalam membuat disain pembelajaran.

Pemilihan disain pembelajaran akan memberikan sumbangsih positif bagi proses dan interaksi belajar mengajar. Disain pembelajaran dihubungkan dengan jenis mata kuliah yang akan disajikan misalnya jika mata kuliah menuntut adanya produk yang akan dihasilkan maka disain pembelajarannya bisa memilih pembelajaran berbasis proyek. Seperti dijelaskan oleh Widowati dkk dalam penelitiannya untuk meningkatkan hasil belajar maka pemilihan desain pembelajaran menjadi penting. Dalam penelitiannya pemilihan disain pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan pada mata kuliah pengembangan desain meningkatkan hasil belajar pada tahap 1 sebesar 84,7% dan tahap ke-2 sebesar 96% [10]. Data ini menunjukkan bahwa cirikhas mata kuliah akan menentukan pemilihan disain pembelajaran, yang pada akhirnya memberi sumbangsih positif bagi keberhasilan proses pembelajaran.

Hal lain yang perlu diperhatikan dalam pemilihan disain pembelajaran ialah alokasi waktu untuk proses pembelajaran. Ketersediaan waktu yang memadai akan memberi keleluasaan bagi dosen dan mahasiswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan desain yang disepakati. Pemilihan ini juga harus didasarkan pada ciri khas desain pembelajaran dengan mempertimbangkan isi atau content pembelajaran. Ketepatan pemilihan ini akan berdampak pada efektivitas proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar. Dapat disimpulkan bahwa disain pembelajaran akan menentukan kualitas pembelajaran baik pada proses maupun evaluasi pembelajaran.

3.2 Dosen dan Disain Pembelajaran

Penentuan model disain pembelajaran merupakan tugas dosen yang harus dilakukan secara intens. Dosen-dosen harus memiliki kemampuan dalam memilih dan menetapkan disain tersebut sehingga menjamin mutu proses pembelajaran yang akan diselenggarakan. Untuk dapat menerapkan disain pembelajaran yang tepat dosen atau pendidik harus memiliki kemampuan dan pemahaman dalam beberapa hal: *pertama*, memahami konsep desain yang akan dipakai, *kedua* memahami teori pembelajaran yang melandasi kegiatan belajar, *ketiga*, paradigma desain pembelajaran, *empat*, strategi pengembangan desain [11].

Pemahaman konsep disain akan memudahkan dosen dalam merancang dan menerapkan disain pembelajaran. Hal ini dihubungkan dengan teori-teori dan bentuk-bentuk pembelajaran yang digunakan sehingga memberi kontribusi yang positif bagi pengembangan mahasiswa. Desain pembelajaran bukanlah sesuatu yang kaku dan tidak bisa berubah, sebaliknya sesuai dengan keadaan dan berdasar pada fakta dilapangan, dosen dapat melakukan merekonstruksi disain pembelajaran. Dosenlah yang bertanggung jawab dalam menentukan disain dengan mempertimbangkan berbagai aspek untuk kelancaran proses pembelajaran.

Dalam penelitian Nurul Umamah menjelaskan bahwa guru atau dosen menentukan disain pembelajaran paling banyak melalui pengalaman. Data yang disajikan dalam penelitiannya menjelaskan bahwa 69,2 % melaksanakan dengan pengalaman, 15,4 berdasarkan penelitian, lainnya 15,4% [11]. Berdasarkan hasil penelitian ini kecenderungan pendidik atau dosen menerapkan disain

berbasis pengalaman, hal ini sangat lumrah untuk dipahami sebab pengalaman akan menjadikan dosen terbiasa dan mahir dengan desain itu. Sebaliknya negatifnya ialah dosen tidak terdorong melakukan inovasi-inovasi baru dalam menerapkan desain pembelajaran yang lain.

Semakin lama seorang dosen menggunakan desain tertentu akan trampil dalam menerapkannya, namun ada hal yang perlu diperhatikan bahwa desain yang telah dikuasai tidak selamanya cocok dengan materi kuliah yang diajarkan. Hal ini dipengaruhi jenis dan ciri matakuliah pasti berbeda-beda. Misalnya mata kuliah biblia yang mempelajari bahasa-bahasa asli pasti memerlukan desain yang berbeda dengan mata kuliah biblia yang menyangkut teologi. Meski keduanya dalam rumpun matakuliah yang sama, namun dalam operasionalnya memerlukan desain yang berbeda.

Perancangan desain pembelajaran yang dilakukan dosen merupakan hal yang penting dalam rangka mengefektikan kegiatan pembelajaran. Kemampuan merancang ini dapat disebut sebagai kompetensi dosen, kompetensi ini meliputi kompetensi paedagogik dan profesional. Disebut sebagai kompetensi paedagogik karena berhubungan dengan perancangan desain yang mempengaruhi cara belajar mahasiswa. Desain pembelajaran akan sangat erat kaitannya dengan keberhasilan belajar mahasiswa, sebab semua desain pasti memperhatikan aspek-aspek yang menyangkut mahasiswa. Selanjutnya berkaitan dengan kompetensi profesional karena berhubungan dengan tugas-tugas mengajar dosen, hal ini pasti bersinggungan dengan bagaimana dosen trampil mengajar, distribusi materi dan mendrive kelas pembelajaran.

Soejarwo menjelaskan beberapa hal yang terkait dengan kompetensi paedagogik antara lain: memahami landasan pendidikan, pengembangan silabus dan bahan ajar, pemahaman peserta didik, perancangan desain, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Sedangkan yang termasuk kompetensi profesional yaitu penguasaan materi yang dalam, penerapan metode, konsep keilmuan dan teknologi dalam pembelajaran [12]. Berdasarkan pendapat di atas, maka kemampuan dosen dalam merancang desain pembelajaran merupakan hal yang mutlak dimiliki. Tidak hanya merancang melainkan juga mengimplementasikan dalam pembelajaran.

3.3 Disain Pembelajaran Online Era dan Pasca Pandemi covid-19

Kondisi era dan pasca pandemi covid-19 pada dasarnya menyadarkan dunia pendidikan bahwa kampus (gedung) bukanlah satu-satunya tempat untuk belajar, belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Lebih lanjut situasi ini pun memberikan penegasan kepada para dosen bahwa mereka bukanlah satu-satunya sumber belajar, mahasiswa bisa mendapatkan sumber-sumber lain yang memadai. Selanjutnya pola pikir tentang pembelajaran dari *teacher center learning* berubah menjadi *student center learning*. Sehubungan dengan hal ini, maka pilihan-pilihan pembelajaran sangat bervariasi.

Disain pembelajaran bertalian dengan empat hal yang mendasar yakni strategi, metode, teknik dan media dalam kegiatan pembelajaran. Keempat hal ini menjadi penting diperhatikan dalam kaitan masa pandemi dan pasca pandemi covid-19. Oleh karena semua pembelajaran online (*study from home*), maka pemikiran tentang pemilihan desain tidak bisa lepas dari kondisi ini. Dosen dan mahasiswa tidak melakukan pembelajaran secara tatap muka melainkan kelas *online* atau *daring*, memperhatikan kondisi ini maka pemilihan dan penerapan desain akan menentukan keberhasilan pembelajaran.

Era dan pasca covid-19 mendorong dosen memilih pembelajaran jarak jauh atau daring dengan berbagai metode. Metode-metode yang dipakai antara lain: webinar, pemanfaatan aplikasi *zoom*, *whatsapp*, *web*, *video youtube*, dll. Penelitian Dian Ratu Ayu Uswatun dkk, menjelaskan bahwa pemanfaatan webinar disertai dengan tutorialnya menolong mahasiswa, didapatkan data bahwa 82% mahasiswa mendukung pelaksanaan webinar, 95% bergairah dengan tutorial belajar dan 62% semangat mereka meningkat dalam melaksanakan pembelajaran [13]. Berbeda dengan penelitian di atas Mursyid menjelaskan implementasi *zoom* dalam pembelajaran lebih efisien dibanding dengan *google class room* dan *whatsapp grup*. Dalam penelitiannya disebutkan aplikasi *zoom* memberikan kuota gratis dan memberi ruang interaksi kepada mahasiswa dan dosen [14].

Pemakaian aplikasi di atas dalam pembelajaran daring pada hakikatnya menjalankan prinsip *e-learning* atau *e-lesson*. Prinsip ini paling tidak mengaplikasikan minimal salah satu unsur dalam

pembelajaran yakni teks, audio, visual, dan juga interaktif berbasis internet. Pola-pola media yang dipakai ini umumnya merujuk pada prinsip-prinsip pembelajaran e-learning antara lain: (1) *learning is open* (belajar adalah terbuka), (2) *learning is social* (belajar adalah sosial), (3) *learning is personal* (belajar adalah personal), (4) *learning is augmented* (belajar adalah terbantuan), (5) *learning is multirepresented* (belajar adalah multi representatif) dan (6) *learning is mobile* (belajar adalah bergerak) [14]. Jika memahami esensi pembelajaran daring dalam masa covid-19 maka secara aplikasi praktis semua pembelajaran akan dilakukan berbasis internet atau jaringan. Karena semua berbasis jaringan maka pembelajaran pasti *mobile*, ini memberikan keuntungan kepada dosen dan mahasiswa yang tidak terikat kepada tempat belajar, pembelajaran dapat dilakukan dengan nyaman dengan ketentuan akses internet yang memadai. Keuntungan lain dari proses pembelajaran dengan *daring* atau *online* memberikan kemandirian kepada mahasiswa dalam mengelola cara belajar, termasuk pengelolaan waktu dan sumber-sumber belajar.

Beberapa model disain pembelajaran yang dapat dipakai dalam masa covid-19 dan juga pasca covid-19 yang dapat diterapkan, *pertama*, pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran ini memiliki keuntungan mendorong mahasiswa secara aktif dan inovatif menghasilkan produk dari proyek yang dikerjakan bersama. Ini bisa dilakukan dengan penyelidikan berbasis internet dan secara bersama-sama dengan kelompok mahasiswa dapat saling mempertajam hasil kajian. Hal lain yang dapat menjadi keuntungan pembelajaran berbasis proyek mengembangkan kecakapan personal, sosial, akademik dan vokasional [15]. Kecakapan personal karena masing-masing mahasiswa dituntut belajar secara mandiri. Pola ini tentu akan mendorong kedewasaan belajar, sebab tuntutan penyelesaian proyek menjadi urgent. Kecakapan sosial terbentuk dengan relasi kerjasama antara mahasiswa, jika proyek yang dikerjakan merupakan tanggung jawab bersama, maka setiap pribadi harus mampu membangun relasi sosial yang baik. Kecakapan akademik meliputi penyelesaian tugas-tugas matakuliah yang diharapkan selesai dengan proyek yang dikerjakan. Tuntutan penyelesaian proyek tersebut dinilai dan diukur berdasarkan standart akademik. Sedangkan kecakapan vokasional hal ini meliputi kemampuan mahasiswa menghasilkan produk, dalam konteks ini harus disesuaikan dengan tuntutan mata kuliah yang disajikan.

Kedua, model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah salah satu pilihan yang paling tepat sesuai dengan ketentuan setiap mahasiswa harus menjaga jarak (*physical distancing*) dan menerapkan belajar di rumah (*study at home*). Pendidikan ini sudah sejak lama diperkenalkan jauh sebelum era pandemi covid-19. Sekolah dan kampus pada umumnya telah melakukan ini secara baik. Implementasi pembelajaran berbasis TIK secara akurat dilakukan berdasarkan regulasi pendidikan yang dibuat oleh pemerintah.

Untuk dapat mengimplementasikan pembelajaran berbasis TIK maka sekolah dan kampus harus memperhatikan beberapa hal, antara lain: (1) ketersediaan infrastruktur TIK, (2) sistem yang mendukung di sekolah atau institusi yang bersangkutan, (3) kemampuan dosen dalam menggunakan TIK, (4) pengembangan konten yang relevan, (5) pembiayaan TIK [16]. Dengan memperhatikan hal-hal yang disebutkan di atas, maka hal yang sangat relevan dilakukan oleh dosen dan mahasiswa ialah mengembangkan kemampuan dalam penggunaan TIK. Dalam masa era dan pasca pandemi covid-19 proyeksi pemakaian ini diperkirakan pasti akan melonjak, apalagi dengan regulasi pendidikan yang harus disesuaikan dengan kebijakan *new normal*.

Prospek penerapan TIK dalam pembelajaran membutuhkan kebijakan pemerintah yang fundamental, apalagi jika dihubungkan dengan penyelenggaraan program studi di perguruan tinggi. Jika selama ini pembelajaran *online* (*daring*) dengan TIK hanya diberikan kepada perguruan tinggi tertentu dan memenuhi syarat akreditasi tertentu maka ini harus dibuka luas kepada semua perguruan tinggi. Salah satu tujuannya ialah memberi akses pendidikan kepada masyarakat kapan pun dan dimana pun mereka.

Ketiga, pembelajaran berbasis penelitian. Model pembelajaran ini dapat dilakukan mahasiswa secara mandiri maupun kelompok, tujuannya menemukan fakta-fakta diseperti masalah dan fokus penelitian. Isah Cahyani menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis penelitian mampu meningkatkan ketrampilan mahasiswa dalam menulis dan juga mengungkapkan konsep yang ditemukan dalam penelitian [17]. Selain hal tersebut keuntungan lain dari model pembelajaran berbasis penelitian ialah meningkatkan kemampuan berpikir dengan mengidentifikasi segala hal

terkait dengan topik penelitian tersebut. Mahasiswa akan didorong untuk mengembangkan wawasan, konsep, pemahaman data dan juga menyimpulkan hasil-hasil temuan dalam penelitian tersebut.

Model pembelajaran dengan penelitian tidak hanya berfungsi mengembangkan pola pikir dan juga kemampuan menuliskan ide-ide dan gagasan, tetapi juga memberi pengaruh kepada ketuntasan belajar. Salah satu hal yang menjadi tujuan pembelajaran yakni mengukur hasil belajar yang dicapai dengan memenuhi ketuntasan minimal. Mutia Imtihana dkk, dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pembelajaran dengan penelitian menyumbang secara positif ketuntasan belajar. Risalah penelitiannya menguji coba model ini di dua kelas yang berbeda ternyata hasilnya mencapai 93% dan 94 %, dengan angka itu disebutkan bahwa siswa-siswa mayoritas memenuhi ketuntasan [18]. Dengan melihat pola pembelajaran ini dosen dan mahasiswa berpeluang besar melakukan hal ini, secara khusus dalam konsep pengembangan kemampuan yang kompleks.

Keempat, model pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran ini menekankan cara belajar dimana mahasiswa didorong menyelesaikan masalah secara ilmiah, dengan cara dosen memberikan petunjuk dan langkah-langkah menyelesaikan masalah. Dosen dapat memberikan studi kasus atau masalah yang akan dibahas oleh mahasiswa. Model pembelajaran ini pada hakekatnya membantu mahasiswa mengembangkan konsep dan strategi penyelesaian masalah, hal ini juga dapat dihubungkan dengan situasi dan kondisi dimana mahasiswa itu ada.

Pembelajaran berbasis masalah paling tidak memiliki 4 karakteristik sebagai berikut: keterlibatan (*engagement*) diantara mahasiswa dalam merencanakan langkah-langkah penyelesaian masalah, *inquiry* dan investigasi dalam menggali informasi yang dibutuhkan, kinerja menyajikan temuan-temuan, dan melakukan refleksi atas masalah yang dibahas [19]. Empat karakteristik ini memberikan pengaruh yang signifikan bagi penyelesaian pembelajaran dengan berbasis masalah. Keuntungan dari model ini mendorong mahasiswa secara terstruktur belajar memetakan konsep, menghubungkan dengan masalah dan juga menemukan way out terhadap masalah.

Pola pembelajaran berbasis masalah dalam era dan pasca pandemi covid-19 dapat dilaksanakan secara pribadi atau kelompok. Dengan memanfaatkan jaringan internet dan menemukan sumber-sumber digital, mahasiswa akan semakin dewasa dalam tugas belajarnya. Untuk melakukan pembelajaran ini diawali dengan orientasi memberikan hal-hal apa saja yang harus dilakukan mahasiswa, setelah itu memberikan aturan dan standart kerja kemudian melakukan investigasi seputar masalah, melakukan analisis mendalam dan membuat simpulan.

Kelima model pembelajaran modul. Pembelajaran berbasis modul merupakan satu pilihan yang bisa dilakukan pada era dan pasca pandemi covid-19. Modul merupakan bahan ajar yang dikompilasi oleh dosen dan menjadi buku panduan pembelajaran bagi mahasiswa. Pembuatan modul dapat berbentuk buku namun juga bisa juga berbasis eletronik seperti pdf atau berbasis *web*. Modul berisikan silabus perkuliahan, bahan ajar yang tersaji mengikuti rancangan pembelajaran satu semester. Salah satu keunikan dari modul dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang menolong mahasiswa berpikir kritis, analitis dan menyelesaikan tuntutan matakuliah [20]. Salah satu cara yang bisa memperkaya modul pembelajaran dilakukan pendekatan konstruktivisme dimana mahasiswa harus mampu melakukan pembentukan pengetahuan secara kreatif dan inovatif [21]. Dengan memperhatikan konsep di atas implementasi pembelajaran modul memiliki peluang yang besar dilakukan.

Keuntungan dan keunggulan pembelajaran berbasis modul mahasiswa bisa belajar secara mandiri karena semua petunjuk pelaksanaan dan panduan lengkap dalam modul. Selain itu modul juga akan menolong mahasiswa bisa belajar lebih terstruktur dan menjamin ketuntasan materi. Tugas dosen dalam hal ini menyiapkan modul secara lengkap dan komprehensif, sedangkan mahasiswa bekerja berdasarkan modul. Agar pembelajaran berbasis modul ini berjalan dengan baik, dosen menyediakan diri sebagai fasilitator yang memberi ruang bagi mahasiswa untuk bertanya.

Selain beberapa model pembelajaran di atas masih ada model pembelajaran lain seperti model pembelajaran *blended learning*, *discovery learning* dan *remote learning*, namun hal ini tidak dijelaskan secara detail. Semua pembelajaran ini dapat dilakukan di era dan pasca covid-19. Ini juga dapat dilakukan dengan nyaman dan aman dari rumah. Yang dibutuhkan dalam hal ini adalah kesiapan dosen dan mahasiswa dalam melaksanakannya.

Beberapa pilihan desain pembelajaran online era dan pasca covid-19 antara lain *ADDIE*, *ASSURE*, *POE2WE*, dan *ROPES* secara menyeluruh keempat model disain ini dijelaskan di bawah ini. Disain pembelajaran dengan model *ADDIE* dilakukan dengan lima langkah yakni

analysis, design, development, implementation dan evaluation. Disain pembelajaran ini dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda, salah satu fungsi *ADDIE* menjadi pedoman membangun perangkat pembelajaran yang efektif dan dinamis [22]. Langkah *pertama* membuat analisis, pada tahapan ini dosen atau pendidik mendefinisikan apa saja yang akan dipelajari mahasiswa dengan melakukan need assesment, baik secara langsung maupun tidak. Tujuan dari analisis ini untuk mengetahui tuntutan kompetensi apa yang harus didapatkan mahasiswa, bahan ajar apa yang sesuai dengan tuntutan kompetensi dan juga mendalami kemampuan, kapasitas dan pengetahuan yang dimiliki mahasiswa [23]. Dengan melakukan analisis ini dosen akan mampu mendalami berbagai aspek tentang latar belakang mahasiswa sebelum melakukan pembelajaran.

Selanjutnya langkah *kedua*, melakukan rancangan desain berdasarkan analisa yang dilakukan, bagian ini berfungsi untuk menentukan bangun rancang pola pembelajaran yang akan dilakukan. Hal yang utama dilakukan disini yakni menentukan tujuan pembelajaran dengan prinsip *SMART (Specific, Measurable, Aplicable, Realistic dan Timebound)*. Dari perumusan tujuan ini maka dosen menyusun metode apa yang akan digunakan, jenis tes yang bagaimana akan diterapkan dan termasuk pemilihan sumber-sumber belajar yang sesuai dengan tujuan. Hal yang lain dalam disain ini pasti ada kaitannya dengan media yang akan digunakan, jika semua ini telah ditentukan dan disusun maka dosen telah memiliki bangun rancang pembelajaran yang akan disajikan.

Langkah *ketiga* kegiatan pengembangan yang meliputi hal-hal yang mencakup kelengkapan disain yang dibuat. Hal utama dalam tahapan ini adalah melengkapi apa yang telah dilakukan dalam desain, jika ada kerangka konseptual yang telah disusun pada tahap ini akan dioperasionalkan melalui bangun rancang yang lebih spesifik. Misalnya jika ada metode dan media pembelajaran baru dalam desain yang telah dibuat, maka dalam tahap ini telah tersusun dengan rapi dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran [24]. Pada langkah implementasi hal yang dilakukan ialah menerapkan semua bangun rancang yang disusun (metode, media, strategi, pendekatan) dalam kelas. Pada posisi ini guru dan mahasiswa telah ada dalam kelas pembelajaran. Ini mencakup metode, media dan strategi pembelajaran kepada hal-hal yang lebih aktual. Sedangkan pada tahap akhir dosen melakukan evaluasi, ini dapat ditempuh dengan formatif atau sumatif, formatif dapat dilaksanakan sesuai kebutuhan sedangkan sumatif dilakukan diakhir semester. Pola ini jika dilakukan dalam era dan pasca pandemi covid-19 maka dosen bisa menyusunnya berbasis online. Kelima langkah ini jika dirumuskan dalam bentuk tabel kegiatan, dapat dilakukan sebagai berikut:

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Disain ADDIE

Tahapan	Hal yang dilakukan
Analysis	Pra perancangan terhadap (model, metode, media, strategi pembelajaran) Melakukan identifikasi tujuan belajar, isi materi, lingkungan belajar dan juga strategi pembelajaran
Design	Merancang konsep dalam bentuk tertulis dan disertai petunjuk pelaksanaan
Development	Mengembangkan perangkat (metode, bahan dan alat) sesuai dengan kebutuhan sesuai dengan bangun rancang, membuat indikator pencapaian pembelajaran
Implementation	Menggunakan desain dalam pembelajaran, interaksi dosen dan mahasiswa, dan membuat umpan balik sebagai langkah awal untuk evaluasi
Evaluation	Mengukur capaian pembelajaran, mengukur efektivitas penggunaan desain, dan juga melihat dampak pembelajaran, serta mencari faktor pembentuk keberhasilan pembelajaran

Disain yang kedua dikenal dengan nama *ASSURE* dilakukan dengan enam langkah sebagai berikut: *analyze learner* (menganalisis peserta belajar), *state objectives* (merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi), *select methods, media, and materials* (memilih metode, media dan bahan ajar), *utilize media and materials* (menggunakan media dan bahan ajar), *require learner participation* (mengembangkan peran serta peserta belajar) dan *evaluate and revise* (menilai dan memperbaiki) [25]. Langkah *pertama* menganalisis peserta belajar (mahasiswa) menjadi landasan penting yang dilakukan oleh dosen untuk mengetahui beberapa hal seperti karakteristik mereka dalam hal gaya belajar, tingkat kecerdasan, termasuk juga aspek psikologi yang mempengaruhi mahasiswa. Data analisa ini akan mempermudah dosen dalam merancang model pembelajaran.

Langkah *kedua* merumuskan tujuan pembelajaran yang berpedoman pada format ABCD (*audience, behaviour, conditions dan degree*). Keempat hal ini menjadi penting sehingga perumusan tujuannya spesifik dan terukur. Dosen harus memiliki ketrampilan dalam merumuskan tujuan sesuai kekhasan mata kuliah yang diberikan, juga harus memperhatikan capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK). Pembuatan tujuan pembelajaran harus disesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai karena itu dosen harus membuatnya dengan spesifik dan terukur.

Langkah *ketiga* memilih metode, media dan bahan ajar, Ketiga hal ini sangat berkorelasi dengan tujuan yang disusun, sinergitas ketiga hal ini akan mencerminkan bagaimana pembelajaran dilakukan. Dalam kondisi era dan pasca pandemi covid-19 yang mengharuskan dosen dan mahasiswa mematuhi physical distancing, maka metode pembelajaran online lebih cocok dilakukan dengan media internet semua proses pembelajaran dilaksanakan. Pemanfaatan berbagai aplikasi seperti zoom, google classroom, team link, cisco webex, video tayangan, youtube, atau media sosial lainnya dapat dimanfaatkan. Kurniawati mengutip pendapat Heinich mengatakan “*if intructional media are to be used effectively, there must be a match between the characteristics of the learner and the content of learning material and its presentation*”[26]. Kalimat ini menjelaskan bahwa pemilihan media menjadi sangat penting dalam rangka menyajikan bahan ajar kepada mahasiswa.

Langkah *keempat* ialah menggunakan teknologi, media dan bahan ajar, Pada kondisi ini dosen dan mahasiswa sudah dalam konteks interaksi edukatif, jika diterapkan dalam kelas pembelajaran. Jika pola pembelajarannya secara online, maka penggunaan teknologi berbasis internet (*online atau daring*) menjadi *tools* yang akan digunakan dalam *deliver* materi atau bahan ajar. Agar penggunaan teknologi dan media dalam penyampaian bahan ajar dapat berlangsung dengan baik maka ada baiknya dilakukan pratinjau terhadap teknologi yang akan digunakan. Hal ini memastikan proses pembelajaran berlangsung dengan baik, selain ini tentu harus menyiapkan kondisi yang kondusif. Dalam konteks pembelajaran daring, perangkat yang dipakai dipastikan nyaman, jaringan internet memadai, dan ketrampilan dosen dan mahasiswa dalam menggunakannya juga harus mumpuni.

Langkah *kelima* mendorong keikut sertaan para mahasiswa secara aktif. Dengan pola pembelajaran memanfaatkan aplikasi berbasis internet, maka dosen harus mendorong keaktifan dalam proses pembelajaran. Jika dilakukan dengan tatap muka online misalnya dengan aplikasi zoom, cisco webex, dll maka ukuran keaktifan jelas bisa dideteksi dengan fitur-fitur yang ada. Jika dilakukan dengan berbasis penelitian maka hasil atau progress laporan penelitian menjadi standar penilaian yang dipakai. Interaksi yang aktif dan intens harus dibangun dengan sistem belajar yang digunakan.

Pada akhirnya langkah *keenam*, melakukan revisi dan penilaian. Ini dapat dilakukan selama proses pembelajaran namun juga diakhir pembelajaran. Evaluasi tentu akan didasarkan pada pencapaian tujuan yang disusun, jika tujuan tercapai dengan baik, maka pola pembelajaran ini dapat dilanjutkan dan ditingkatkan. Namun apabila hasil evaluasinya tidak memenuhi standart maka dilakukan revisi. Revisi fungsinya bukan mengubah semua desain pembelajaran namun melakukan perbaikan dalam rekonstruksi model pembelajaran dan juga proses pembelajaran. Dengan melakukan revisi dosen akan memiliki peluang melakukan perbaikan-perbaikan, baik menyangkut materi, organisasi materi, pola pembelajaran dan penggunaan media. Semua ini bertujuan menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas.

Disain yang ketiga dikenal dengan istilah POE2WE (*Prediction, Observation, Explanation, Ellaboration, Write dan Evaluation*). Model pembelajaran ini bertujuan memberikan peluang kepada mahasiswa berpikir kritis, kreatif dan analitis. Dosen bertindak sebagai fasilitator bagi mahasiswa yang menyediakan platform pembelajaran. Disain pembelajaran POE2WE pada prinsipnya menggunakan konstruktivis yang bertujuan mendorong kemandirian mahasiswa dalam pembelajaran. Pola ini akan mengembangkan wawasan dan pola pikir tentang pengetahuan yang telah dimiliki.

Nana seperti dikutip Ayuni Nuraeni menyebutkan “*The POE2WE learning model gives the students the opportunity of predicting, expressing ideas, designing experiment, conducting experiment, discussing the result of observation and experiment, writing the result of discussion in their own language thus they will be able to understand better the concept and to mastery the linear movement material*”[27]. Berdasarkan penjelasan di atas maka salah satu hal yang menjadi

keuntungan disain ini membawa mahasiswa kepada kemandirian berpikir, melakukan eksperimen, dan membahasakan pengetahuan yang didapatkan dalam bahasa yang dipahami secara mandiri.

Enam langkah disain pembelajaran POE2WE di bawah ini dijelaskan sebagai berikut: *pertama, prediction*, pada tahapan ini mahasiswa didorong berpikir tentang masalah yang disajikan dan menemukan jawaban sementara. Untuk dapat melakukan ini maka mahasiswa harus mengembangkan pertanyaan-pertanyaan, dosen mendorong mahasiswa mencari jawaban sementara terhadap pertanyaan tersebut. Langkah *kedua, observation*, tahapan ini mahasiswa diberi ruang untuk melakukan eksplorasi terhadap pertanyaan yang digumuli dan melakukan berbagai latihan dan eksperimen untuk menemukan jawaban. Tujuannya adalah untuk membuktikan dugaan pada tahap sebelumnya. Langkah *ketiga, explanation*, pada tahap ini mahasiswa didorong untuk menjelaskan apa saja yang menjadi temuan dalam observasi, mahasiswa dapat mempresentasikan proses observasi dan hasil temuan yang ada. Langkah *keempat, elaboration*. Pada tahap ini mahasiswa diberi kesempatan untuk menerapkan hasil temuan ini dalam bingkai kehidupan sehari-hari, tahap ini menurut beberapa ahli sama dengan prinsip konstruktivisme, Konsep baru yang didapatkan diuji cobakan dalam bidang kehidupan lain yang berbeda [28]. Pada tahap *kelima*, mahasiswa diberikan kesempatan untuk menulis (*write*), tujuannya untuk memberi ruang bagi mereka menuangkan buah pemikiran dalam bentuk tulisan. Hal ini akan mengembangkan bukan saja komunikasi secara *explanation* melainkan kemampuan menulis. Mahasiswa menjadi terampil bukan hanya berteori secara konsep bicara melainkan tertulis. Dan langkah yang *terakhir* *evaluation*, tujuan dari tahap ini pasti akan memberikan catatan bagi seluruh tahapan yang dilakukan, menemukan kelemahan dan kekuatan, bahkan mengetahui bangun rancang yang akan dilakukan dikemudian hari.

Untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan dosen dan mahasiswa dalam disain POE2WE, dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Tahapan Pelaksanaan POE2WE [29]

Tahapan	Tugas Dosen	Tugas Mahasiswa
<i>Prediction</i>	Menjelaskan tujuan pembelajaran, mengajukan pertanyaan dan identifikasi jawaban mahasiswa atas masalah yang dikemukakan	Memperhatikan penjelasan dosen, mencoba mencari jawab atas pertanyaan dan membuat prediksi
<i>Observation</i>	Membagi kelompok, mendorong mahasiswa berdiskusi dan membagikan lembar kerja	Berdiskusi dalam kelompok, mengerjakan tugas sesuai lembar kerja, melakukan pendalaman materi dan membuat simpulan
<i>Explanation</i>	Memberi kesempatan mahasiswa menjelaskan temuan, mempresentasikan dan memvalidasi temuan	Mempresentasikan temuan, menjelaskan temuan-temuan, dan mengklarifikasi hasil serta memberi kesempatan kepada mahasiswa lain bertanya
<i>Elaboration</i>	Memberi ruang bagi mahasiswa menjelaskan lebih lanjut tentang temuan baru dan konsep baru	Menerapkan konsep-konsep baru dalam situasi dan kondisi yang baru
<i>Write</i>	Memberi ruang bagi mahasiswa mencatat hasil percakapan dan juga konsep-konsep baru	Menuliskan hasil diskusi dan validasi dari dosen, dan menuangkan konsep baru dalam bentuk makalah
<i>Evaluation</i>	Memberi pertanyaan sebagai proses umpan balik dan menilai seluruh proses dan pengetahuan mahasiswa	Memberi jawab kepada pertanyaan bila ada, mendemonstrasikan konsep-konsep baru yang ditemukan.

Berdasarkan tabel di atas dapat ditemukan bahwa fungsi dosen lebih dominan sebagai fasilitator dan dinamisator pembelajaran. Dalam pelaksanaan secara *daring atau online* disain ini akan memaksimalkan mahasiswa belajar secara mandiri, dosen memberikan petunjuk pelaksanaan secara jelas. Dengan model disain ini akan didapatkan kemampuan mahasiswa belajar secara

bertanggung jawab dan dewasa. Dosen yang bertindak sebagai fasilitator memberi kerangka pembelajaran secara detail.

Model disain yang keempat disebut dengan *ROPES* (*Review, Overview, Presentation, Exercise dan Summary*). Disain pembelajaran ini diperkenalkan oleh Hunt dengan tujuan memberikan kesempatan kepada mahasiswa meningkatkan kreativitas baik secara individu maupun kelompok, dengan kemampuan melakukan analisa, presentasi dan membuat kesimpulan [30]. Lima langkah model disain *ROPES* ini sebagai berikut: (1) *review*, dalam tahap ini yang dilakukan apersepsi untuk mempersiapkan mahasiswa terhadap materi yang akan dipelajari, (2) *overview* yakni kegiatan secara singkat menjelaskan langkah-langkah pembelajaran, (3) *presentation* ini adalah proses *telling, showing and doing*, (4) *exercise*, kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa melakukan latihan-latihan; dan (5) *summary*, menyimpulkan materi yang dipelajari [31].

Pelaksanaan disain *ROPES* berbasis online di era dan pasca pandemi covid-19, dosen dapat melaksanakan dengan memberikan detail langkah-langkah secara tertulis atau dengan video tutorial melalui tayangan. Kelebihan menggunakan disain *ROPES* antara lain, mendorong mahasiswa bekerja secara aktif, kreatif melakukan eksperimen dan juga mengembangkan bakat secara individu, selain itu mereka akan merasa dihargai karena keterlibatan dalam proses pembelajaran. Kelemahan model ini jika mahasiswa tidak memahami materi kuliah maka membutuhkan waktu yang lebih lama menerapkannya, dan jika diberi waktu yang memadai maka akan memberi pengaruh yang tidak baik untuk pembelajaran selanjutnya [30].

Impelementasi disain pembelajaran *ROPES* dalam mata kuliah di program studi Pendidikan Agama Kristen, dapat dilakukan pada matakuliah yang bersifat praktikum, sekalipun tidak menutup kemungkinan bagi mata kuliah lainnya yang bertajuk teologi dan praktika. Dosen sebaiknya membuat buku petunjuk pelaksanaan penggunaan disain ini, dan setiap langkah atau tahapan memiliki penilaian tersendiri.

4. KESIMPULAN

Model Disain pembelajaran era dan pasca covid-19 hal yang esensi bagi kegiatan belajar mengajar. Sebelum dosen menyajikan perkuliahan harus memilih dan menetapkan model dan disain. Pemilihan model dan disain harus memperhatikan kekhasan mata kuliah yang diajarkan. Kondisi covid-19 mengharuskan dosen memilih pembelajaran online. Ada lima pilihan model pembelajaran antara lain: pembelajaran berbasis proyek, teknologi informasi komunikasi (TIK), penelitian, masalah dan modul dan juga ada empat disain pembelajaran yakni: *ADDIE, ASSURE, POE2WE dan ROPES*. Dengan mengimplementasikan model dan disain pembelajaran di atas, pembelajaran bergeser dari *teacher center menjadi student center* berbasis online. Dengan mengimplementasikan disain dan model di atas proses pembelajaran mendorong kualitas dan kemandirian mahasiswa dalam belajar.

5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas disarankan kepada dosen untuk menggunakan model dan disain pembelajaran yang bervariasi jika ingin mengembangkan pembelajaran online yang kreatif. Untuk penelitian lebih lanjut disarankan menggunakan metode penelitian yang berbeda seperti penelitian tindakan, eksperimen, kolaborasi dua atau lebih model dan disain sehingga konsep teori dapat diimplementasikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini selesai tidak lepas dari dukungan berbagai pihak secara khusus rekan-rekan dosen dan pimpinan di STT Bethel Indonesia, untuk hal tersebut penulis menghaturkan banyak terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Rusdiana, M. Sulhan, I. Z. Arifin, and U. A. Kamludin, "Penerapan Model POE2WE Berbasis Blended Learning Google Classroom Pada Pembelajaran Masa WFH Pandemic Covid-19," *Karya Tulis Ilm. UIN Bandung* 2020, pp. 1–10, 2020.
- [2] D. S. Tjandra, "Impelementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Abad 21," *J. Pendidik. Agama Kristenn*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2020, [Online]. Available: <http://sttikat.ac.id/e-journal/index.php/sikip>.
- [3] A. B. Hakim, "Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle , Google Classroom Dan Edmodo," vol. 2, pp. 1–6, 2016.
- [4] W. Sanjaya, *Perencanaan dan Desian Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group, 2015.
- [5] S. Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- [6] S. A. Makruf, "Urgensi Desain Pembelajaran Berbasis Soft Skill di Perguruan Tinggi," *Cendekia J. Educ. Soc.*, vol. 15, no. 2, p. 21, 2017, doi: 10.21154/cendekia.v15i2.905.
- [7] N. Y. Yohannes, "PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TWO STAY TWO STRAY BAGI SISWA KELAS 5 SD NEGERI TOISAPU," *J. Pedagog. dan Din. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–11, 2017.
- [8] M. Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana, 2016.
- [9] R. Ananda, *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan, 2019.
- [10] M. K. Widowati, Sicilia Sawitri, "Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Pengembangan Desain," *Teknobuga*, vol. 2, no. 2, pp. 45–60, 2015.
- [11] N. Umamah, "KEMAMPUAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN DESAIN PEMBELAJARAN IPS SD SE-EKS KOTATIF JEMBER TAHUN 2008," *Ilmu Pengetah. Sos.*, vol. 10 No 4, 2008.
- [12] S. Sujarwo, "Pengembangan Dosen Berkelanjutan," *Makal. Perkuliahan Univ. Negeri Yogyakarta*, pp. 1–20, 2005.
- [13] D. R. A. U. Khasanah, H. Pramudibyanto, and B. Widuroyekti, "Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19," *J. Sinestesia*, vol. 10, no. 1, pp. 41–48, 2020.
- [14] M. K. Naserly, "Implementasi Zoom, Google Classroom, Dan Whatsapp Group Dalam Mendukung Pembelajaran Daring (Online) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut," *AKSARA PUBLIC*, vol. 4 Nomor 2, no. 9, pp. 155–165, 2020, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- [15] K. Arizona, Z. Abidin, and R. Rumansyah, "Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 64–70, 2020, doi: 10.29303/JIPP.V5I1.111.
- [16] H. I. O. Henry Praherdhiono, Eka Pramono Adi, Yulias Prihatmoko, Nunung Nindigraha,

- Yerry Soepriyanto, Henny Indreswari, *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DI ERA DAN PASCA PANDEMI COVID-19*. Malang: CV Seribu Bintang, 2020.
- [17] I. Cahyani, "Peningkatan Kemampuan Menulis Makalah Melalui Model Pembelajaran Berbasis Penelitian pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia," *Sosiohumanika J. Pendidik. sains Sos. dan Kemanus.*, vol. 3, no. 2, pp. 175–192, 2010, [Online]. Available: <http://mindamas-journals.com/index.php/sosiohumanika/article/view/411>.
- [18] B. P. I. Mutia Imtihana, F. Putut Martin, H.B, "PENGEMBANGAN BUKLET BERBASIS PENELITIAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATERI PENCEMARAN LINGKINGAN DI SMA," *Unnes J. Biol. Educ. Model Guid.*, vol. 3, no. 2, pp. 186–192, 2014.
- [19] Y. Sunaryo, "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan berpikir Kritis dan Kreatif Matematik Siswa SMA di Kota Tasikmalaya," Program Pascasarjana Universitas Terbuka, 2013.
- [20] N. U. R. Hidayati, "PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN TENTANG PERUBAHAN Abstrak," vol. XVI, no. April, pp. 25–34, 2020.
- [21] S. Sungkono, "Pengembangan Intrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran," pp. 1–16, 2012.
- [22] E. RUSYANI, "DESAIN PEMBELAJARAN," pp. 1–14, 2012, doi: 10.1007/978-1-4614-7990-1.
- [23] I. G. L. A. K. Putra, I. D. K. Tastra, and I. I. W. Suwatra, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat," *J. Edutech Univ. Pendidik. Ganesha*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2014.
- [24] E. Mulyatiningsih, "Pengembangan Model Pembelajaran," pp. 1–7, 2016.
- [25] "Assure sebagai sebuah model Desain Pembelajaran," pp. 1–9, 2005.
- [26] F. Kurniawati, "PENERAPAN LANGKAH-LANGKAH MODEL ASSURE DALAM PEMILIHAN MEDIA MATA PELAJARAN IPA OLEH GURU SD NEGERI KELAS RENDAH SE-KECAMATAN SEYEGAN," Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.
- [27] A. Nuraeni, "PENGUNAAN MODEL BLENDID POE2WE BERBANTUAN LABORATORIUM VIRTUAL TERHADAP PENGUASAAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN FISIKA." 2020.
- [28] N. Diana Rhifa, "IMPLEMENTASI MODEL POE2WE DALAM LKS MATERI ELASTISITAS BAHAN DENGAN MENGGUNAKAN MICROSOFT TEAMS UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN FISIKA," pp. 1–7, 2020.
- [29] N. Nana and E. Surahman, "Pengembangan Inovasi Pembelajaran Digital Menggunakan Model Blended POE2WE di Era Revolusi Industri 4.0," *Pros. SNFA (Seminar Nas. Fis. dan Apl.*, pp. 82–90, 2019, doi: 10.20961/prosidingsnfa.v4i0.35915.
- [30] A. A. Muhammad, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROPES (REVIEW, OVERVIEW, PRESENTATION, EXERCISE, SUMMARY) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI KELAS XI MAN 2 BANDAR LAMPUNG," UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG, 2019.

- [31] Z. A. Hijratullisa, Mustangin, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROPES (REVIEW, OVERVIEW, PRESENTATION, EXERCISE, SUMMARY) DENGAN TEKNIK TWO STAY TWO STRAY (TSTS) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIKA MATERI OPERASI BILANGAN BULAT DAN PECAHAN," vol. 13, 2019.