

Inovasi di Bidang Pendidikan pada Masa Pandemi Covid-19

Richard Leonando Aoetpah

Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

942021022@student.uksw.edu

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui inovasi yang terjadi dalam bidang pendidikan khususnya di masapandemi covid-19, Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan kajian pustak, Sumber-sumber yang diambil baik dari buku, artikel, penelitian dan juga internet, hasil dari penelitian ditemukan inovasi-inovasi yaitu , Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring, Inovasi pada metode pengajaran PBI (*Problem Based Instruction*) Berbasis *Whatsapp*, Media Pembelajaran Video *Powerpoint*, Pembuatan Google Form bagi Guru SD Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), gim edukasi berbasis *android*, Media Pembelajaran Berbasis Android, Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan *Adobe Flash Cs6*, dan Menggunakan Media Audio Dan Vidio, Pelatihan Inovasi Belajar Berbasis Digital. upaya inovasi pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan membantu proses pembelajaran saat pandemi *Covid19* diharapkan dapat memberikan kebaruan dan manfaat bagi terwujudnya pendidikan yang baik.

Kata kunci : *Pandemi covid-19; Inovasi; Pendidikan*

Abstract: *This study aims to find out innovations that occur in the field of education, especially in the covid-19 pandemic, This study uses a descriptive qualitative method with a literature review approach, The sources are taken from books, articles, research and also the internet, the results of the research found innovations - innovations, namely, the use of video tutorials to support online learning, the innovation of the Whatsapp-based PBI (Problem Based Instruction) Learning Model, Powerpoint Video Learning Media, Making Google Forms for Elementary School Teachers as Distance Learning Evaluation Media (PJJ), android-based educational games, Android-Based Learning Media, Adobe Flash Cs6-Aided Technology-Based Learning Media, and Using Audio and Video Media, Digital-Based Learning Innovation Training. Learning innovation efforts carried out with the aim of helping the learning process during the Covid19 pandemic are expected to provide novelty and benefits for the realization of effective and efficient education.*

Keywords *Covid-19 pandemic; Innovation; Education*

A. Pendahuluan

Berawal dari ditemukannya Virus Corona di Wuhan, Provinsi Hubei, China pada Desember 2019, berkembang sangat pesat dan kini sudah mencapai lebih dari 200 kasus. Pemerintah Indonesia telah mengeluarkan banyak kebijakan. Ada beberapa peraturan untuk mencegah penyebaran *Covid-19* (virus corona), yaitu pengaplikasian karantina wilayah, dan *social distancing* (pengurangan aktivitas sosial dan mengharuskan digunakan masker dalam setiap kegiatan sosial (MUHAJIR, 2020)

Melalui Kementerian Pendidikan serta Kebudayaan, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menerbitkan Surat Edaran angka 4 Tahun 2020 di tanggal 24 Maret 2020 tentang aplikasi kebijakan pendidikan selama masa darurat penyebaran Covid-19. Pemberitahuan tersebut menyatakan bahwa sebab restriksi sosial, semua mahasiswa hingga mahasiswa wajib belajar secara online (dalam jaringan) atau pada tempat tinggal (jarak jauh) buat meminimalkan penyebaran virus corona (Yantoro et al., 2021)

Selama pandemi Covid-19, hampir semua kegiatan belajar mengajar berlangsung di rumah, suka atau tidak suka, oleh guru dan siswa secara online atau tidak. Menurut (Ambarita, 2021) Bagi guru yang ingin membuat kursus online lebih inovatif, diperlukan media pembelajaran yang memungkinkan siswa berdiskusi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, karena selama ini pembelajaran dilakukan secara offline atau offline (offline).

Proses belajar mengajar tatap muka. Semua pembelajaran 'wajib' harus dilakukan secara online. Pertemuan tatap muka dan pertemuan kelompok dilarang, membuat manusia tampak bukan makhluk sosial. Pada saat yang sama, tuntutan akan lembaga pendidikan sebagai tempat tumbuhnya benih-benih pengetahuan manusia dan mengasah keterampilan berpikir tidak pernah berkurang. Sekolah harus menjadi mikrokosmos masyarakat sebagai tempat interaksi dengan berbagai kelas sosial dalam masyarakat (Yuliningsih et al., 2018)

Sejumlah lembaga-lembaga penyelenggara pendidikan ditingkat sekolah dasar, menengah dan atas mencoba mencari pilihan akan media. Banyak sekali inovasi yang terjadi di dunia pendidikan. Menurut Dalam konteks ini, inovasi muncul Karena situasi yang membuat orang memecahkan masalah di sekitarnya diharapkan berjalan secara adaptif dari waktu ke waktu, proses belajar tidak ketinggalan dan menjalankan kompleks (Khotimah, 2021). Menurut (Dewi, 2020) E-learning dapat dijadikan sebagai alat untuk mengembangkan inovasi pedagogik untuk menjawab tantangan ketersediaan sumber belajar yang beragam .

Beberapa lembaga pendidikan setingkat SD, SMP, dan SMA sedang bereksperimen mengembangkan bahan ajar jarak jauh dengan beberapa alternatif, yang disesuaikan dengan keadaan sekolah, tenaga pendidikan dan keadaan dari peserta didik serta sarana/prasarana pendidikan dan penunjang. Meski kurang efisien, sekolah berusaha mengefektifkan pilihan yang diambil sambil terus mengembangkan dengan tujuan untuk mempromosikan pembelajaran yang efektif dengan beberapa keterbatasan yang ada (Marpaung et al., 2021)

(Rahmi, 2020) Perlu adanya inovasi dalam menjembatani kegiatan belajar mengajar untuk kinerja yang lebih baik, dimana penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu peluang agar pendidikan tetap dapat diberikan kepada siswa. Meski tidak mudah, hanya itu yang bisa menjembatani implementasi pendidikan di tengah pandemi saat ini. Inovasi juga diartikan sebagai ide-ide baru yang dirasakan oleh semua pihak, baik secara individu maupun kolektif, jelas

Sururi dalam jurnalnya Rahmi. Ide ini dapat dilihat dari apa yang dihasilkan oleh teknologi informasi. Dengan itu maka diperlukan inovasi yang ada dan dapat diterapkan disekolah, sehingga dengan peneltian ini diharapkan guru mempunyai wawasan tambahan tentang inovasi di bidang pendidikan.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yang dengan mengkaji lalu menjelaskan konflik secara jelas menggunakan sumber dari kajian pustaka (*library research*) menggunakan fakta yang terlihat sebagai rujukan (Muhadjir, 1996). Data-data yang didapat berasal dari media cetak, artikel, penelitian yang relevan, dan dari media internet. yang akan terjadi yang di bisa dipaparkan secara deskriptif buat menjelaskan bentuk-bentuk penemuan inovasi yang ada di masa Covid-19.(NORMA,2021)

C. Temuan dan Pembahasan

Pandemi Covid-19 telah berdampak pada setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pendidikan diartikan sebagai wahana untuk membina manusia yang dapat secara langsung menghadapi tantangan zaman, sehingga pendidikan itu sendiri juga harus siap menghadapi perubahan zaman dalam berbagai bentuk. Oleh karena itu, diperlukan adaptasi dan inovasi baru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran. Berikut inovasi-inovasi yang ada di masa pandemi COVID-19

Penggunaan Video

Fasilitas pembelajaran online dapat dilengkapi dengan video tutorial selama masa pandemi virus corona. Menurut (Batubara & Batubara, 2020) Oleh karena itu, guru dapat menggunakan video tutorial sebagai bahan diskusi, materi latihan, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan pada pertemuan online. Tanggapan siswa terhadap pemilihan media video tutorial secara umum mendapat skor 4,09 atau kategori baik. Nilai respon siswa meliputi margin cukup, senilai 4,29 kategori sangat baik, konsistensi, senilai 4,20 (baik), kompleksitas, senilai 3,83 kategori baik, dan eksperimen, senilai tiga,84 (baik). dan bagian observability layak 4,28 (sangat baik), sehingga dalam penerapan media Video sangat disarankan untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

Inovasi Model Pembelajaran PBI (*Problem Based Instruction*) Berbasis Whatsapp

Dengan menggunakan model pembelajaran PBI berbasis WhatsApp ini, siswa mendapatkan respon dan penjelasan yang baik melalui inovasi pembelajaran online. Selain itu, menggunakan PBI untuk belajar ini merupakan cara belajar baru bagi siswa, yang menjadikan pembelajaran sangat menyenangkan dan siswa menjadi sangat aaktif dalam pembelajaran. Namun, ada hambatan yang tidak dapat disangkal untuk pembelajaran online tersebut, termasuk gadget dan kuota internet.

Menurut (Rosmiati & Lestari, 2021) Menggunakan contoh pembelajaran PBI berbasis WhatsApp dalam pembelajaran online menjadi salah satu alternatif saat pandemic seperti ini. Rekomendasi dari inovasi ini adalah membuat media pembelajaran online yang kita nyalakan setiap saat karena kita membutuhkannya, dan memperbarui media pembelajaran agar proses dalam belajar mengajar menjadi lebih efisien dan bermanfaat, dan siswa lebih aktif dan meningkat meskipun pembelajaran dilakukan secara online mereka semangat untuk belajar.

Media Pembelajaran Video *Powerpoint* Sebagai

Menurut (Ika Mustika, Latifah, 2020) Membuat video powerpoint di MGMP Indonesia sangat mudah dan tidak memerlukan port atau biaya. Sehingga itu Setelah bimbingan guru yang antusias, ternyata beberapa siswa mengatakan bahwa penggunaan Microsoft bukan hal yang aneh, hanya menemukan bahwa media pembelajaran dapat dibentuk dalam bentuk video. Sehingga media pembelajaran yang lebih banyak variasi supaya siswa tidak cepat bosan dengan media yang sudah ada sebelumnya.

Inovasi Pembelajaran Daring

Munculnya Pandemi COVID-19 yang harus membuat proses belajar mengajar disekolah dilakukan secara online mengharuskan dilakukan penyesuaian yang harus dilakukan tenaga pendidik juga dengan peserta didik. penguasaanKeahlian dalam penggunaa teknologi yang tidak efisien baik oleh pendidik dan siswa menjadi suatu hal yang harus dievaluasi dan menjadi suatu tantangan dalam pembelajaran online yang mana menuntut penyesuaian dalam setiap proses pembelajaran.

Menurut (Syarifudin, 2020) Atas dasar tersebut maka dibutuhkan penemuan pembelajaran yang bisa mengakomodasi syarat yg terdapat asal pendidik serta peserta didik. Kemampuan dan dominasi IT pada proses pembelajaran daring absolut dibutuhkan baik oleh pendidika juga oleh peserta didik. Para pendidik diperlukan memiliki kompetensi yang relatif memadai buat bisa melaksanakan pembelajaran daring secara kolaboratif,tidak hanya memakai satu perangkat lunak saja, sehingga pembelajaran sebagai lebih menarik dan lebih variative, karena itu pembelajaran daring dapat dimaksimalkan tidak hanya menggunakan platform media digital pembelajaran yang sudah ada seperti *Google class* serta Zoom, tetapi kepada platform media digital lainnya rumah Belajar, Quipper School (Learning Management System/LMS), Zenius, Ruangguru, Sekolahmu, Google Suite for Education mirip Zoom Cloud Meetings, Google Hangouts Meet, Facebook Messenger Desktop, Skype, Cisco Webex, dan Jitsi Meet.

Inovasi pembuatan *Google form*

Menurut (Yusron et al., 2020) Output dari pelayanan kepada masyarakat dalam penelitian ini adalah: (1) 20 guru yang mengikuti *training* mampu membentuk dan mendesain sendiri google form sesuai dengan tuntutan setiap pelajaran, dan menjadi baha penilaian pembelajaran online; (2) Guru telah mengikuti Bimbingan Belajar Kuesioner yang diisi menunjukkan bahwa 90% guru tahu cara membuat google form sendiri(3) 100% guru puas dengan *training*, peneliti ingin untuk guru-guru di sekolah lain yang mempunyai konflik yang sama dengan peserta training, Guru menyampaikan saran dan juga mencoba mengundang pakar ahli untuk melakukan training di bidang teknologi pembelajaran serta pendampingan. Untuk sekolah mitra kami menyarankan usahakan diadakan pembinaan intensif buat guru-pengajar perihal penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga setiap proses pembelajaran dapat beradaptasi dengan era kemajuan global khususnya di bidang teknologi pembelajaran. tetapi, sebelum mengadakan training penggunaaa media teknologi perlu adanya persiapan matang dari sekolah seperti akses wifi dan internet, karena setiap media media ataupun teknologi dalam pendidikan membutuhkan akses internet yang memadai, sehingga dalam pelaksanaa training dapat terlaksana dengan baik.

gim edukasi berbasis android

Menurut (Hasanah et al., 2021) pengembangan berbasis android dengan model gim edukasi dibuat dengan pendekatan model ADDIE, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dibuat dikatakan layak digunakan. Melalui tahap divalidasi oleh ahli materi serta pakar media, ahli materi yang mencakup indikator dalam penelitian ini, skor materi 93,2% serta aspek bahasa 93,3% dengan kriteria sangat tinggi. nilai ahli media dengan aspek kualitas isi, yaitu 90%, desain dan audio 95%, serta hubungan serta umpan balik 93,75% menggunakan kriteria sangat tinggi. hasil uji coba skala terbatas berasal indikator tampilan media, indikator materi, serta indikator kebermanfaatan media diperoleh rerata 96% dengan nilai sangat tinggi sebagai akibatnya bisa disarankan media *game* sebagai bahan edukasi bisa dipergunakan untuk proses pembelajaran. sehingga dapat dipergunakan menjadi penemuan dalam proses belajar dan mengajar saat ini khususnya dimasa pandemi covid-19.

Inovasi Media belajar dalam peningkatan Literasi sains berbasis Android

Menurut (Ramdani et al., 2020) Media pembelajaran berbasis android dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah menengah pertama, karena nilai homogenitas rata-rata menunjukkan bahwa aplikasi ini layak, dan siswa dapat menggunakan perangkat lunak pada smartphone mereka untuk mengetahui unsur-unsur dan sifat-sifatnyadan apa yang terkandung didalamnya, Selain itu, Siswa juga dapat menilai pengetahuannya melalui bagian kuis pada modul yang terdaoat pada android tersebut. Kelebihan dari alat ini ini adalah bisa digubakan sendiri tanpa bantuan orang lain di sekolah ataupun diluar sekolah, karena inovasi ini praktis dan hanya diunduh melalui google drive, sehingga dapat praktis dan dapat diunduh melalui gadget atau PC. Dilengkapi juga dengan diskusi, terdapat skor penilaian di akhir untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan siswa dengan menggunakan inovasi tersebut.

Inovasi Media Pembelajaran Berbantuan Teknologi dengan Adobe Flash Cs6

(Afriani & Fitria, 2021) Pengembangan media teknologi dalam proses pembelajaran dengan bantuan aplikasi *adobe flash cs 6*. *Adobe flash cs 6* dipakai dikarena software ini memudahkan pengajar buat menginovasi media dengan berkolaborasi dengan desain animasi, audio, video dan bisa dengan bagian-bagian seperti game didalamnya. Selain itu dari inovasi penelitian ini menunjukkan bahwa dalam penggunaan *adobe flash cs 6* mampu menaikkan kualitas pembelajaran dari peserta didik. Kelebihan ini yang menjadi alasan kuat untuk menggunakan tools *adobe flash cs 6* menjadi wahana dan inovasi dalam proses pembelajaran disekolah. Inovasi ini sangat layak buat terapkan dalam kegiatan belajar mengajar saat terjadi *pandemic covid-19* saat ini.

Menggunakan Media Audio Dan Vidio

Dalam proses pembelajaran secara online dibutuhkan suatu inovasi yang tepat dalam proses pembelajaran misalnya pada penggunaan Media. Model yang disinkronkan adalah dalam bentuk *podcast* dan media berbentuk video. Podcasting yang berarti, *Ipod* dan Radio, yang berarti suatu alat yang mencakup suara dan dapat di pakai dengan tujuan untuk menghidupi kreativitas dan imajinasi pendengar. Sedangkan Video adalah suatu alat yang berisi suara dan tampilan yang bergerak yang mempunyai informasi dalam pelajaran berupa penjelasan, informasi, dan sautu teori, dan mekanisme yang membantu siswa meningkatkan pemahamannya terhadap materi (Arifin, 2020)

Media Audio dan video pembelajaranyang digunakan saat pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi fleksibel, sederhana, kreatif, dan mudah diakses kapan saja, di lingkungan manapun media yang berfungsi dengan baik dalam menjelaskan topik pembelajaran jarak jauh. Namun, 2 media ini membutuhkan jaringan internet untuk mengaksesnya

Pelatihan Inovasi Belajar Berbasis Digital

Berbagai metode yang digunakan seperti penggunaa sarana *Podcast* Audio, memaksimalkan peran media online menjadi media dalam proses pembelajaran, dan mengefektifkan pengunaa *tools* dalam *Powerpoint* serta cara penggunaannya didalam proses pembelajaran online ataupun daring. *Podcast* audio ialah sebuah *platform* yang penyampaiannya imformasi sudah direkam. Sehingga rekaman tersebut bisa didengarkan oleh semua orang. *Podcast* audio mampu digunakan disituasi apapun dan dieadaan apapun (Marpaung et al., 2021)

Selain mampu diakses secara online ataupun langsung , *podcast* audio juga mampu disave serta didownload. *Podcast* menampilkan list imformasi, seperti bidang usaha, bidang pendidikan, kesehatan, musik, sebagainya. Selain itu kita bisa mencari ataupun memilih sendiri topik ataupun imformasi yang kita sukai. *Podcast* didownload ataupun bisa di dengar langsung melalui platform seperti *Spotify*. Ada bagian umum yang dapat digunakan penggunaanya dalam proses kegiatan belajar mengajar secara online . Media-media umum kaitanya dengan plaform-platform sosial seperti aplikasi *whatsapp*, *facebook*, *instagram*, *youtube*, *twitter*, dan lain-lain. Penggunaanya bisa dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan imformasi yang berhubungan dengan,bahan ajar, nilai, tugas,pengerjaan tugas, dan yang masih berkaitan dengan proses pembelajaran, pengajar sendiri juga dapat memakai menjadi tempat untuk berbagi nilai –nilai dalam pembelajaran dan dapat mengawasi kegiatan dalam penggunaan media sosial dari siswa disekolah. Dengan penggunaan serta mengoptimalkan penggunaan media sosial, bisa diyakini lebih mudah untuk penggunaan dan pemanfaatan di era perkembangan teknologi saat ini.

D. Simpulan dan Saran

Pemerintah Republik Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengatur pembelajaran online atau yang disebut online (dalam jaringan) di lembaga pendidikan seperti sekolah dan universitas dan sebagainya memutuskan dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020. Hal ini membawa guru dan siswa yang berpartisipasi untuk menemukan solusi saat melakukan inovasi pembelajaran online. Inovasi akan menghasilkan pengetahuan baru yang bermanfaat, upaya inovasi pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan membantu proses pembelajaran saat pandemi Covid19 diharapkan dapat memberikan kebaruan dan manfaat bagi tercapainya kualitas pendidikan yang baik dan bermanfaat. Dengan melakukan proses belajar mengajar secara online dengan penggunaan media teknologi, pendidik,peserta didik dan orang tua mendapatkan imformasi dan pendidikan terkait dalam hal ini penggunaan teknologi pembelajaran, khususnya bagi mereka yang belum paham dengan kemajuan teknologi, sehingga kedepanya, inovasi dalam proses belajar dan mengajar dapat dimaksimalkan sebagai suatu jalan keluarataupun alternative yang digunakan selama pandemi Covid19 demi mendukung mutu pendidika di era yang akan datang dan dapat bersaing didalam negeri maupun di mancanegara.

Daftar Pustaka

- Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2141–2148. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1171>
- Arifin, A. Z. (2020). Inovasi pembelajaran online di era pandemi covid-19 menggunakan media audio dan video. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1–9. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/1127>
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 21. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>
- Hasanah, F. N., Taurusta, C., Sri Untari, R., Nurul Hidayah, D., & Rindiani, R. (2021). Gim edukasi berbasis android sebagai optimasi pembelajaran daring di masa pandemi Covid 19. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 55–67. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.15176>
- Ika Mustika, Latifah, dan R. B. P. (2020). Abdimas Siliwangi. *Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Kesantunan Berbahasa Di Media Sosial*, 03(01), 49–59.
- Marpaung, Z. S., Widodo, S., Semil, N., & Mardianto, M. (2021). Upaya Mendorong Pembelajaran Efektif Masa Pandemi Melalui Pelatihan Inovasi Belajar Berbasis Digital. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 4(2), 165–172. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v4i2.976>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 433. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>
- Rosmiati, U., & Lestari, P. (2021). Inovasi Model Pembelajaran PBI (Problem Based Instruction) Berbasis Whatsapp Sebagai Langkah Solutif Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(1), 188. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i1.3708>
- Syarifudin, A. (2020). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析* Title. 2507(February), 1–9.
- Yusron, R. M., Wijayanti, R., & Novitasari, A. T. (2020). Pelatihan Pembuatan Google Form bagi Guru SD Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Masa Pandemi. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 182. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15055>

