



Inovasi Pendidikan di Masa Pandemi



Manajemen Berbasis Sekolah

Inovasi Pendidikan

di Masa Pandemi

Inovasi Pendidikan di Masa Pandemi

©2020 Direktorat Sekolah Menengah Atas, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Pengarah:

Purwadi Sutanto (Direktur Sekolah Menengah Atas)

Penanggungjawab:

Dhany Hamiddan Khoir

Tim Penulis:

Yeni Heryani
Mantasia
Basuni

Tim Editor:

Windu Astuti
Untung Wismoyo
Dyah Permatasari
Akhmad Supriyatna

Kontributor:

Abdul Fatah, Abdul Rokhim, Abu Yazid, Ade Gunawan, Agus Purwanto, Ahmad Suryadi Nomi, Asep Jamal Nurarifin, Ayi Mustofa, Ayudya Parama Dewi, Bambang Aryan Soekisno, Bambang Sutoyo, Desi Purnama Sari, Dian Pangarso, Fajar Haryadi, Firstyan Ariful Rizal, Fitriana Suryaningrum, Kukuh Pramono, Lulus Tri Wahyuni, Martelia Puspa, Mulyana, Muntianah, Mutia, Niswatin, Ratna Budiarti, Satiri, Setyowati, Soripada Harahap, Sri Haristiani Yuniastuti, Sudirman, Supiana, Suyanto, Tri Suharnowo, Yuliani, Yusuf Sulaeman, Zainal Abidin

Diterbitkan oleh Direktorat Sekolah Menengah Atas

Jl. RS Fatmawati Cipete Jakarta Selatan

Telp: 021-75911532

www.sma.kemdikbud.go.id

Manajemen Berbasis Sekolah

Inovasi Pendidikan di Masa Pandemi

**Direktorat Sekolah Menengah Atas
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,
Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2020**

KATA PENGANTAR



PURWADI SUTANTO
Direktur SMA

Situasi pandemi merupakan situasi yang tidak biasa. Aktivitas kehidupan manusia mengalami perubahan yang sangat drastis. Hal ini berdampak pada dunia pendidikan. Layanan pendidikan pun tidak dapat dilakukan dengan cara-cara yang biasa. Bukan hanya dalam pembelajaran, pandemi menyebabkan layanan pendidikan secara keseluruhan harus dilakukan dengan cara berbeda dan tidak biasa.

Oleh karena itu, satuan pendidikan perlu melakukan inovasi terhadap layanan pendidikan secara menyeluruh. Mulai dari aspek suasana belajar yang berbeda, proses pembelajaran yang berbeda, serta tata kelola yang berbeda. Semua itu menuntut manajemen pengelolaan yang berbeda dan membutuhkan beragam inovasi.

Manajemen pendidikan di masa pandemi membutuhkan inovasi dan kreativitas untuk dapat memberikan variasi layanan pendidikan kepada peserta didik agar proses pendidikan tetap dapat berjalan secara optimal. Dengan demikian, prinsip manajemen berbasis sekolah menjadi pijakan yang kuat bagi satuan pendidikan dalam memberikan layanan pendidikan di masa pandemi secara optimal.

Selamat membaca!

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii

BAGIAN 1.

PENDAHULUAN: KONDISI YANG TIDAK BIASA	1
A. TUNTUTAN ADAPTASI DAN INOVASI	3
B. PERUBAHAN YANG DIPERCEPAT	5

BAGIAN 2.

PANDEMI MENDORONG PERUBAHAN PENDIDIKAN	9
A. PANDEMI COVID-19.....	10
1. Penyakit dan Gejala Covid-19.....	16
2. Pencegahan.....	20
B. PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI.....	22
1. Pembelajaran Jarak Jauh	23
2. Optimalisasi Layanan Berbasis Digital	25
3. Revitalisasi Ruang Belajar	26
4. Sanitasi Sekolah Hal Utama	27
5. Pergeseran Konten Pembelajaran	31
6. Pergeseran Pengalaman Belajar.....	33

BAGIAN 3.

PENGELOLAAN PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI & KEBIASAAN BARU.....	37
--	----

A. FAKTOR PENTING PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI ...	38
1. Faktor Kurikulum.....	39
2. Faktor Sumber Daya Manusia	39
3. Faktor Tantangan Inovasi dan Implementasi	41
4. Faktor Sarana dan Prasarana.....	41
B. PENGELOLAAN PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI	42
1. Kenali Kondisi yang Terjadi	43
2. Identifikasi Kondisi Peserta didik, Orang Tua, Guru dan Sekolah	43
3. Daftar Kebutuhan	46
4. Rancang Bersama Proses Pendidikan yang Akan Dilakukan.....	46
5. Implementasi Proses Pendidikan Konsisten di Semua Aspek	47
6. Evaluasi, Tindak Lanjut dan Pengembangan.....	47

BAGIAN 4.	
INOVASI PENGELOLAAN PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI.....	49
A. PENGELOLAAN PENDIDIKAN.....	50
1. Suasana Belajar	50
2. Proses Pembelajaran di Masa Pandemi.....	52
3. Tata Kelola Pendidikan.....	52
B. INOVASI MODEL PENGELOLAAN PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI.....	56
1. Pengelolaan Daring, Luring, dan <i>Blended</i>	57
2. Pengelolaan Berbasis Aktivitas Kehidupan Nyata	62
3. Pengelolaan Berbasis Projek (<i>Project Based Learning</i>).....	65

BAGIAN 5.	
SARANA PRASARANA PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI..	69
A. SARANA, PRASARANA DAN APLIKASI	70
1. Sarana Prasarana Pembelajaran dari Rumah	70
2. Sarana Prasarana Pembelajaran Masa Kebiasaan Baru....	72
3. Aplikasi Pembelajaran.....	74
B. LAYANAN SUMBER BELAJAR DIGITAL	79
C. PERPUSTAKAAN DIGITAL	84
D. LAYANAN LABORATORIUM DIGITAL	85

BAGIAN 6	
PENUTUP: PERLU ADAPTABILITAS	91
REFERENSI	96



Bagian 1

Pendahuluan Kondisi yang Tidak Biasa



Perubahan adalah keniscayaan. Tak ada yang kekal, selain perubahan itu sendiri. Inilah prinsip realitas yang kita hadapi di dunia ini. Pada kenyataannya zaman memang terus berubah. Era yang terjadi saat ini merupakan perkembangan dari zaman-zaman sebelumnya. Dari zaman perburuan, pertanian, zaman industri, dan era teknologi informasi. Bahkan kemajuan dunia teknologi informasi kini memunculkan zaman baru yang disebut sebagai era revolusi industri tahap ke-4 atau populer dengan julukan Revolusi Industri 4.0.

Itulah realita yang harus kita hadapi. Berbagai bidang kehidupan terus berevolusi sesuai dengan zamannya. Sebagai contoh, dalam berkomunikasi sejak zaman dahulu manusia telah menciptakan berbagai alat pendukung untuk mempermudah berkomunikasi. Mulai dari merpati pos, telegram, telepon rumah, telepon seluler analog, hingga *gadget* dengan dukungan teknologi informasi dan komunikasi modern. Berkembangnya dunia digital bahkan tak hanya membuat alat komunikasi makin canggih tetapi juga mengubah pola komunikasi dan peradaban manusia.

Pun demikian yang terjadi dalam bidang transportasi yang menjadi salah satu penunjang aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Sarana transportasi mengalami kemajuan yang pesat. Jika dulu dibantu dengan pemanfaatan tenaga hewan, perkembangan transportasi setelah era industrialisasi berjalan dengan sangat cepat. Mulai dari penerapan mesin uap untuk angkutan kereta api dan kapal laut, kemudian mesin berbahan bakar minyak. Perkembangan selanjutnya di bidang transportasi adalah dengan dikembangkannya mesin turbin gas, kemudian menjadi turbo jet yang digunakan pada pesawat terbang. Kini dunia transportasi

diwarnai dengan hadirnya kendaraan bertenaga listrik yang ramah lingkungan.

Di era Revolusi Industri 4.0, perubahan di berbagai sektor kehidupan bahkan makin terasa. Tidak sekadar dalam bidang teknologi informasi, tetapi juga sektor lainnya. Kemajuan teknologi manufaktur sudah masuk pada tren otomasi dan pertukaran data. Hal tersebut mencakup sistem *cyber-physic*, *internet of things* (IoT), komputasi awan, dan komputasi kognitif. Imbasnya, lahirnya teknologi digital di era Revolusi Industri 4.0 ini berpengaruh besar terhadap kehidupan manusia di muka bumi ini.

A. TUNTUTAN ADAPTASI DAN INOVASI

Perkembangan dan zaman yang terus berubah, adalah realita yang kita hadapi saat ini. Realita yang harus disikapi dengan bijak karena kita dituntut untuk mampu beradaptasi dan bahkan bisa memenangi “pertarungan” dalam menghadapi perubahan yang terjadi. Tidak cukup dengan adaptasi, kita juga dituntut untuk berkreasi dan inovasi di tengah perubahan yang terjadi.

Adaptasi menyikapi perubahan tentu tidak lantas diartikan harus melakukan sesuatu yang benar-benar baru, tetapi bisa cukup dengan cara yang baru. Artinya, dalam beradaptasi sebagai perwujudan cara menyikapi perubahan harus dilakukan dengan berpikir kreatif dan inovatif.

Kemampuan tersebut akan didapat manakala kita memiliki sikap adaptif terhadap perubahan yang terjadi yang dibarengi dengan sikap terbuka. Tidak menyangkal dan semestinya memang tidak

menutup diri untuk mencoba hal baru (inovasi) untuk menyikapi perubahan. Dengan kata lain, hal mendasar yang juga harus diubah adalah pola pikir atau *mindset*. Semakin terbuka *mindset* seseorang, perubahan apa pun yang ia hadapi, ia akan siap dan bahkan mampu mengatasinya.

Sebagai sebuah siklus, kita tentu saja tidak akan mampu menghindari perubahan di berbagai aspek kehidupan. Demikian juga dengan dunia pendidikan, tuntutan perubahan menjadi dinamika yang pasti adanya. Namun faktanya, sekolah belum banyak melakukan perubahan mendasar. Pola pembelajaran klasikal, misalnya, dari zaman dahulu hingga kini masih sama, dengan karakteristik sebagai berikut:

- Lingkungan sekolah dianggap tidak menjadi faktor penting keberhasilan pendidikan;
- Guru lebih banyak menjalankan metode ceramah dalam pembelajaran;
- Frame sekolah dan para guru tentang belajar masih sama, bahwa belajar itu di kelas;
- Orientasi pembelajaran lebih kepada materi ajar.

Dengan demikian, selintas saja kita dapat melihat bahwa belum terjadi proses kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran untuk mengikuti perkembangan zaman.

Jadi, ketika banyak aspek di kehidupan berubah sesuai dengan zamannya, dunia pendidikan kita seakan stagnan. Inilah yang seja-tinya sejak dahulu diingatkan tokoh pendidikan bangsa

Ki Hajar Dewantara, bahwa manajemen perubahan dalam pendidikan sejatinya harus terus berubah sebagai bentuk adaptasi perubahan zaman.

Manajemen perubahan tersebut menjadi substansi penting dan menjadi fitrah yang dihadapi manusia. Karena itu, perubahan dalam dunia pendidikan juga menjadi hal fundamental yang harus diperhatikan para pemangku kepentingan.

Banyak faktor yang harus dipertimbangkan dalam perubahan di dunia pendidikan. Di antaranya tidak terlepas dari faktor peserta didik. Perlu diperhatikan, misalnya, ada dua kodrat yang melekat pada diri peserta didik, yakni kodrat alam dan kodrat zaman. Kodrat alam merupakan tempat masyarakat berada yang sangat mempengaruhi bagaimana kebudayaan dibentuk dan apa perubahan yang harus dilakukan serta dibutuhkan. Sementara kodrat zaman, meskipun alamnya sama tapi zaman yang terjadi pasti berbeda dan ini akan menuntut konsekuensi perubahan yang berbeda pula.

B. PERUBAHAN YANG DIPERCEPAT

Perubahan yang dihadapi manusia tidak selalu terjadi secara gradual, kadang perubahan terjadi ke arah yang tidak diduga sebelumnya. Zaman memang mengisyaratkan era yang disebut sebagai VUCA (*volatility, uncertainty, complexity, ambiguity*), sebuah tatanan kehidupan yang tidak menentu. Ditambah lagi perubahan dapat terjadi karena hal yang sama sekali tidak terbayangkan sebelumnya. Salah satunya adalah pandemi yang melanda dunia di awal tahun 2020.

Konteks urgensi pendidikan dalam menyikapi perubahan saat ini menemukan momentum penting ketika dunia dilanda wabah pandemi penyakit yang disebut sebagai Covid-19 (*Corona Virus Disease 2019*). Pandemi ini memaksa seluruh aktivitas warga dunia, juga bangsa Indonesia, harus beradaptasi dalam pola kehidupan baru untuk mencegah penyebaran Covid-19, tak terkecuali dunia pendidikan.

Penyakit Covid-19 terjadi akibat penularan cepat virus corona jenis SARS-Cov2 dari orang ke orang melalui percikan air liur (*droplets*) yang terjadi ketika berbicara, bersin, atau penularan secara tidak langsung dari benda-benda yang terpercik *droplets* pasien yang terserang covid-19. Upaya pencegahan yang dapat dilakukan antara lain dengan mengurangi kontak jarak dekat antarorang, membiasakan menjaga kebersihan seperti mencuci tangan pakai sabun, dan menggunakan masker dalam keseharian. Mengurangi pertemuan antarorang memberi dampak luas. Aktivitas berkerumun di pasar, restoran, kegiatan kantor, aktivitas ekonomi, dan juga bersekolah menjadi aktivitas yang riskan terjadi penularan. Oleh karena itu, bagaimana aktivitas tetap berjalan dengan menjaga jarak, bahkan semua orang didorong tetap di rumah.

Dalam menyikapi pandemi, Kemendikbud mengambil kebijakan yang mendorong seluruh satuan pendidikan melaksanakan “Belajar dari Rumah”. Peserta didik tidak lagi belajar bersama-sama di ruang kelas, melainkan tetap berada di rumah. Kendati demikian proses pembelajaran harus tetap berjalan.

Prioritas langkah ini tentu saja demi keselamatan peserta didik

dan warga sekolah lainnya. Berbagai adaptasi dan penyesuaian pembelajaran pun ditempuh. Karena bagaimana pun kondisi yang terjadi, pendidikan bagi anak-anak negeri tidak boleh terhenti karena pandemi.

Adaptasi dan penyesuaian di masa pandemi, satuan pendidikan memiliki peran kunci dalam menjalankan proses pembelajaran. Perubahan yang menjadi proses alamiah yang dihadapi satuan pendidikan, menjadi wajib dilakukan dan bahkan “dipercepat” karena mewabahnya virus corona.

Kondisi yang sama sekali di luar prediksi ini membuat tantangan di dunia pendidikan menjadi tidak mudah. Semua menjadi hal yang baru. Bukan hanya adaptasi, perubahan signifikan harus dilakukan untuk menghadapi pandemi. Perbedaan yang terjadi secara drastis ini mempercepat perubahan dalam layanan pendidikan.

Di saat inilah, nyata bahwa kodrat alam dan kodrat zaman tengah bekerja. Dunia pendidikan harus berubah ketika alam dengan adanya wabah dan zaman yang menuntut kita mampu memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Keduanya menjadi satu paket yang bukan lagi pilihan, tetapi wajib dilakukan agar kita tetap mampu menjalankan tugas untuk mengembangkan pendidikan. Dengan demikian pendidikan anak-anak bangsa tetap bisa berjalan. Sekolah dan para guru dituntut untuk mampu menjalankan proses pembelajaran. Tidak ada alasan, meski wabah melanda dunia. ■



Bagian 2

Pandemi Mendorong Perubahan Pendidikan

Wabah pandemi Covid-19 telah menyerang seluruh aspek kehidupan manusia di awal tahun 2020. Tidak terkecuali bidang pendidikan. Di Indonesia, menyikapi wabah yang penyebarannya cukup ganas ini, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengambil langkah tegas dengan meluncurkan program Belajar Dari Rumah. Peserta didik, guru, dan tenaga kependidikan yang semula melakukan aktivitas pembelajaran bersama di sekolah, kini pembelajaran dilakukan dari rumah masing-masing.

Kebijakan ini tentu berdampak pada aktivitas warga sekolah. Pembelajaran dialihkan ke rumah, melalui berbagai proses. Peserta didik dan para guru pun berbenah, beradaptasi sekaligus dituntut mengembangkan inovasi agar mutu pembelajaran tetap tercapai meski tidak melaku pembelajaran tatap muka. Di lain pihak, pemanfaatan dan juga penguasaan teknologi informasi dan komunikasi juga menjadi keharusan.

Perubahan cepat dan kondisi yang benar-benar baru ini tentu menimbulkan beragam tantangan. Untuk menyelami apa yang terjadi dan apa yang dilakukan dunia pendidikan, berikut uraiannya.

A. PANDEMI COVID-19

Pada awal tahun 2020, Organisasi Kesehatan Dunia (World Health Organization/WHO) menerima laporan resmi munculnya wabah pneumonia di Kota Wuhan, Tiongkok. Wabah ini terjadi karena penyakit yang telah diidentifikasi sejak tahun sebelumnya.

Wabah ini disebabkan oleh virus yang dikenal sebagai Novel

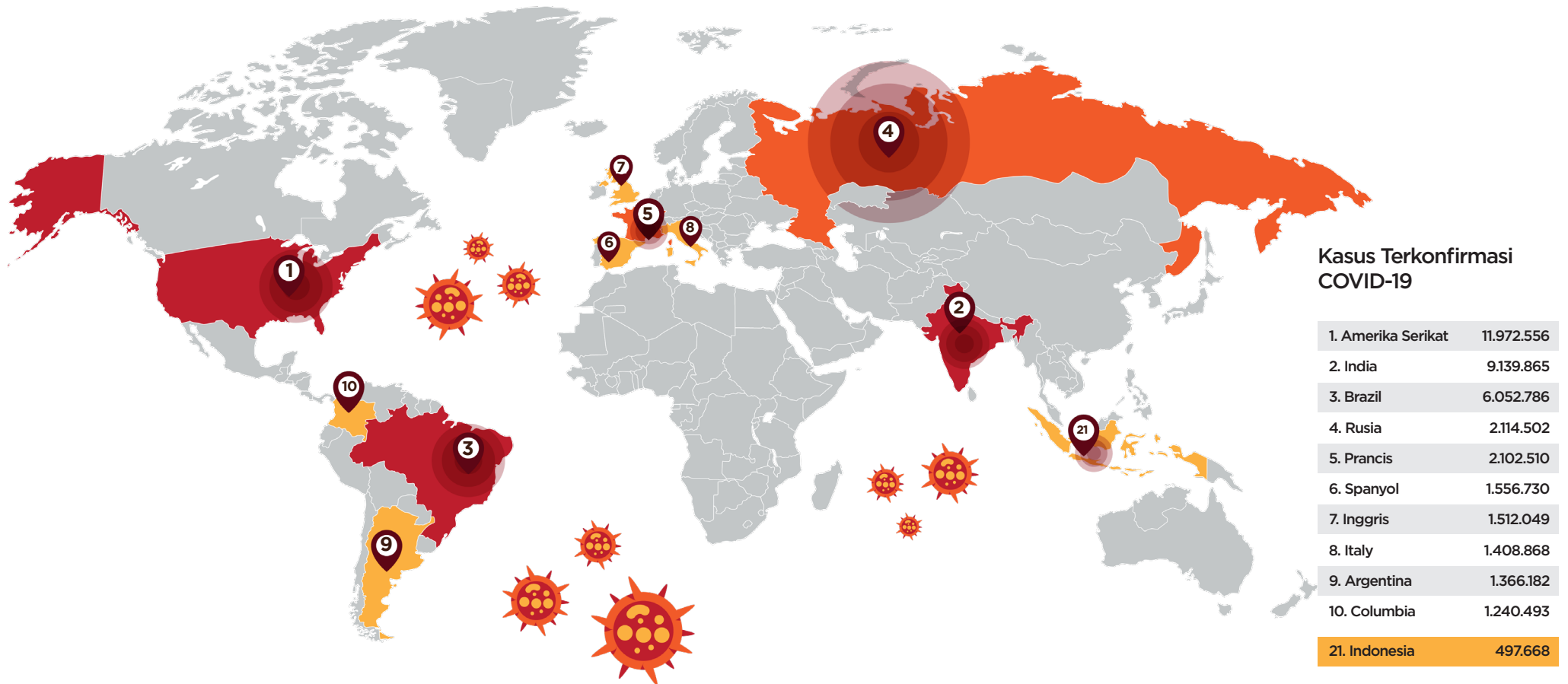
Coronavirus, yang secara lebih spesifik disebut sebagai SARS-CoV2. Virus ini merupakan strain baru dari keluarga besar virus corona, sejenis dengan virus yang menimbulkan wabah sebelumnya, yakni SARS dan MERS. SARS adalah penyakit pernafasan akut (*Severe Acute Respiratory Syndrome*) yang terjadi pada tahun 2002. Sedangkan MERS adalah *Middle East Respiratory Syndrome*, penyakit sejenis yang muncul di Timur Tengah pada 2012.

Virus ini masuk ke dalam sel dalam saluran pernafasan manusia. Karena tidak memiliki ciri-ciri makhluk hidup secara lengkap, virus tidak dikelompokkan sebagai makhluk hidup. Akan tetapi, virus sendiri merupakan kode genetik yang dapat direplikasi sel. Oleh karena itu, ketika virus masuk ke dalam sel, kemudian sel membaca kode genetik virus dan memperbanyak kode genetik tersebut. Kondisi demikian menimbulkan gangguan pada kesehatan manusia. Gejalanya mirip flu.

Kepala WHO Tedros Adhanom Ghebreyesus pada 12 Februari 2020 di Jenewa, Swis, mengumumkan nama resmi penyakit yang ditimbulkannya sebagai Covid-19, sebagai akronim dari kata *Corona Virus Disease*. Angka 2019 menunjukkan tahun awal kemunculannya. Untuk menguatkan pemahaman tentang pandemi Covid-19, berbagai terminologi dapat dilihat pada Gambar 2.1.

Seperti dijelaskan dalam laman WHO dan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, penyebab Covid-19 merupakan jenis baru virus corona yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Virus ini menyebabkan penyakit flu biasa hingga penyakit pernapasan serius.

Peta Sebaran COVID-19 Dunia



Sumber : World Health Organization
Data per tanggal 23 November 2020, 17.02 GMT+1

Istilah dalam Pandemi Covid-19

Virus Corona (Coronavirus)

adalah keluarga besar virus yang dapat menyebabkan penyakit pada hewan atau manusia.

SARS-CoV-2

Adalah nama virus yang menyebabkan penyakit Covid-19

Covid-19

Adalah nama penyakit yang disebabkan oleh virus corona jenis SARS-CoV-2

Epidemi

Penyebaran penyakit secara cepat dengan jumlah terjangkit banyak dan tidak normal. Penyebaran di satu wilayah.

Pandemi

Penyebaran penyakit dengan cepat secara global.

Klaster

Sistem yang digunakan untuk mengkategorikan dari mana asal penyebaran virus itu terjadi.

ODP

Orang dalam pantauan

OTG

Orang tanpa gejala

PDP

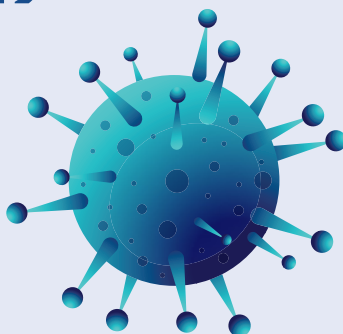
Pasien dalam Pengawasan

Suspek

Diduga terkena virus karena sudah menunjukkan gejala dan pernah berkontak atau bertemu dengan orang yang positif Covid-19

Positif

Dinyatakan menderita penyakit setelah melalui cek lab atau pemeriksaan lain.



KLB

Singkatan dari Kejadian Luar Biasa. Adalah timbulnya atau meningkatnya kejadian kesakitan atau kematian yang bermakna secara epidemiologi pada suatu daerah dalam kurun waktu tertentu dan merupakan keadaan yang dapat menjurus kepada terjadinya wabah.

Local Transmission

Pasien tertular di wilayah di mana kasus ditemukan.



APD

Alat pelindung diri

Face Shield

Alat penutup muka dari bahan tembus pandang yang dapat menutup wajah secara keseluruhan.

Hazmat Suit

Alat pelindung diri yang kerap dipakai para petugas medis dan dokter yang merawat pasien. Umumnya mereka menggunakan pelengkap berupa kacamata atau sarung tangan. Pakaian ini dinilai dapat melindungi diri dari paparan virus apapun.

Lockdown

Mengunci masuk keluar dari suatu wilayah/daerah/negara.

Social Distancing

Menjauhi segala bentuk perkumpulan, menjaga jarak antarmanusia, menghindari berbagai pertemuan yang melibatkan banyak orang.

Isolasi

(untuk yang sakit)

Mengendalikan penyebaran penyakit dengan membatasi perpindahan orang. Mencegah perpindahan penyakit ke orang yang sehat.

Karantina

(untuk yang sehat)

Mengendalikan penyebaran penyakit dengan membatasi perpindahan orang. Mencegah perpindahan penyakit ke orang yang sehat.

Work From Home (WFH)

Bekerja dari rumah

Hand Sanitizer

Cairan pembersih tangan yang tidak memerlukan air untuk membilasnya.

Fasyankes

Kependekan dari Fasilitas Pelayanan Kesehatan. Adalah suatu alat dan tempat yang digunakan untuk menyelenggarakan upaya pelayanan kesehatan.

Masker N95

Merupakan jenis masker anti-polusi yang biasa dipakai untuk melindungi dari asap atau kabut. Masker ini dapat menyaring polutan atau partikel halus hingga 95%.

1. Penyakit dan Gejala Covid-19

Sebagai penyakit pernapasan lainnya, infeksi Covid-19 bisa menyebabkan gejala seperti pilek, sakit tenggorokan, batuk, dan demam. Beberapa orang mungkin akan menderita sakit yang parah, seperti disertai pneumonia atau kesulitan bernafas. Bagi orang yang berusia lanjut dan orang-orang dengan kondisi gangguan medis seperti, diabetes dan penyakit jantung, atau orang dengan sistem kekebalan tubuh yang lemah, biasanya rentan sakit parah dan dapat memicu kematian. Gejala Covid-19 secara lengkap dapat dilihat pada Gambar 2.2.

Masa inkubasi virus ini belum diketahui pasti. Namun, jika merujuk data kasus penyakit akibat coronavirus sebelumnya, seperti MERS dan SARS, masa inkubasi Covid-19 rata-rata gejala akan timbul pada hari ke 2 s.d.14 setelah virus pertama masuk ke dalam tubuh.

Sepanjang tahun 2020, pandemi Covid-19 masih melanda seluruh negara di dunia. Berbagai upaya dikembangkan banyak negara untuk menemukan obat untuk mengobati pasien yang terkena Covid-19. Selain obat, yang juga terus dikembangkan oleh banyak negara adalah vaksin untuk mencegah serangan virus pada manusia. Indonesia tak ketinggalan mengembangkan Vaksin Merah Putih untuk mengatasi penyebaran Covid-19.

Covid-19 adalah penyakit yang menular melalui droplets atau tetesan cairan yang berasal dari batuk dan bersin, kontak pribadi seperti menyentuh dan berjabat tangan, menyentuh



Sumber: Kemenkes

Gambar 2.2. Informasi tentang Covid-19

benda atau permukaan yang terdapat virus kemudian menyentuh mulut, hidung, atau mata sebelum mencuci tangan.

Gejala awal infeksi virus corona bisa menyerupai gejala flu, yaitu demam, pilek, batuk kering, sakit tenggorokan, dan sakit kepala. Namun secara umum, ada tiga gejala yang bisa menandai seseorang terinfeksi virus Covid-19, yaitu:

1. Demam (suhu tubuh di atas 38 derajat Celsius);
2. Batuk kering;
3. Sesak napas;

Ada beberapa gejala lain yang juga bisa muncul pada infeksi virus Corona meskipun lebih jarang, yaitu:

- Diare;
- Sakit kepala;
- Konjungtivitis;
- Hilangnya kemampuan mengecap rasa atau mencium bau;
- Ruam di kulit.

Gejala-gejala Covid-19 ini umumnya muncul dalam kurun waktu 14 hari setelah penderita terpapar virus. Sebagian pasien yang terinfeksi bisa mengalami penurunan oksigen tanpa adanya gejala apa pun. Kondisi ini disebut *happy hypoxia*. Perlu pemeriksaan yang teliti untuk memastikan apakah gejala-gejala tersebut merupakan gejala dari virus Covid-19.

Selama ini terdapat sejumlah test untuk menguatkan indikasi seseorang terkena Covid-19, yakni:

- Rapid Test Antibodi
Rapid test adalah metode untuk mendeteksi antibodi, yaitu IgM dan IgG, yang diproduksi oleh tubuh untuk melawan virus Corona. Sampel yang diperiksa adalah darah. Antibodi ini akan terbentuk oleh metabolisme tubuh tatkala terserang virus Corona. Ketika terdeteksi antibodi ini, maka terdapat indikasi kuat bahwa orang tersebut pernah terpapar atau dimasuki oleh virus Corona. Deteksi keberadaan antibodi disebut sebagai "Reaktif".

Akan tetapi, pembentukan antibodi manusia memerlukan waktu, bahkan bisa sampai beberapa minggu. Oleh karena itu akurasi test ini masih terbilang rendah. Oleh karena itu, seseorang yang reaktif harus dilanjutkan dengan tes lanjutan untuk memastikan.

- Rapid Test Antigen
Selain rapid test untuk antibodi, baru-baru ini juga dibuat rapid test untuk mendeteksi antigen atau protein yang membentuk badan virus penyebab Covid-19 atau SARS-CoV-2. Kalau terdeteksi ada antigen pembentuk badan virus SARS-CoV-2 besar kemungkinan orang tersebut terpapar virus. Hanya saja, umumnya efektif apabila orang tersebut terpapar virus dalam jumlah besar. Sedangkan yang terpapar virus dalam jumlah sedikit kerap tidak terdeteksi.

- PCR Test

Tes yang dapat memastikan apakah seseorang positif terinfeksi virus Corona sejauh ini hanyalah pemeriksaan *polymerase chain reaction* (PCR). Pemeriksaan ini secara langsung mendeteksi keberadaan virus Corona, bukan melalui ada tidaknya antibodi terhadap virus ini. Sampel diambil dengan cara swab dari bagian nasofaring dan atau orofarings dengan alat semacam *cotton bud*.

2. Pencegahan

Pencegahan dari penyakit Covid-19 dapat dilakukan dengan prinsip sebagai berikut:

- Mencegah kontak dengan banyak orang. Dapat dilakukan dengan bekerja, belajar, beribadah di rumah, selalu menjaga jarak, menghindari berjabat tangan atau kontak fisik lainnya;
- Melindungi diri dari penularan Covid-19. Dapat dilakukan dengan memakai masker, *face shield*, dan atau pakaian tertutup;
- Menjaga kebersihan tangan dengan selalu mencuci tangan pakai sabun dan atau *hand sanitizer*;
- Menjaga kesehatan dan meningkatkan imunitas tubuh, dengan menjalani kehidupan yang sehat, berolahraga, dan tidur teratur dan cukup;
- Mengonsumsi makanan sehat dimasak dengan benar;

Berdasarkan prinsip tersebut, setiap orang dituntut kebiasaan baru sebagai berikut:

- Sering-seringlah mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir selama 20 detik hingga bersih;
- Selalu mengenakan masker;
- Senantiasa menjaga jarak dan menghindari kerumunan;
- Menghindari menyentuh wajah, hidung, atau mulut saat tangan dalam keadaan kotor atau belum dicuci;
- Menutup hidung dan mulut ketika bersin atau batuk dengan tisu. Kemudian, buanglah tisu dan cuci tangan hingga bersih;
- Menghindari kontak langsung atau berdekatan dengan orang yang sakit;
- Membersihkan dan mensterilkan permukaan benda yang sering digunakan;
- Tidak keluar rumah kecuali dalam kondisi penting;
- Ikuti protokol kesehatan yang dikeluarkan pemerintah.

Peristiwa besar yang melanda dunia ini mengubah kebiasaan baru setiap orang untuk berperilaku mencegah Covid-19. Dunia dituntut untuk menerapkan kebiasaan baru untuk menghindari meluasnya pandemi yang mengancam kelangsungan peradaban manusia. Perilaku baru ini menjadi tantangan bagi dunia pendidikan. Bukan hanya

menerapkan kebiasaan baru, melainkan juga melakukan aktivitas pendidikan dengan tuntutan kompetensi baru dan pengalaman belajar baru.

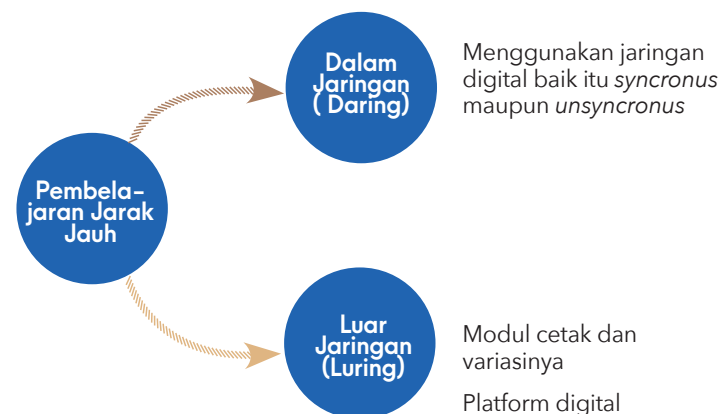
Sebagai langkah pencegahan, Pemerintah Indonesia juga mengembangkan vaksin. Vaksin adalah bentuk upaya pembuatan kekebalan tubuh untuk melawan penyakit. Langkah pencegahan ini dilakukan agar masyarakat tidak terpapar penyakit dahulu untuk menumbuhkan kekebalan tubuh atau imunitas.

Pemerintah mengadakan vaksin Covid-19 dengan mengembangkan sendiri Vaksin Merah Putih yang dilakukan Lembaga Biologi dan Molekuler Eijkman, dan kerja sama dengan negara-negara yang sedang mengembangkan vaksin. Pemerintah dalam pengembangan dan pengadaannya pun sesuai pedoman dan saran Badan Kesehatan Dunia atau World Health Organization (WHO), Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM), para ahli serta para ulama dan umara termasuk Majelis Ulama Indonesia (MUI).

B. PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI

Situasi pandemi juga memunculkan beragam perubahan dalam dunia pendidikan. Perubahan yang menjadi wujud adaptasi sekaligus respons atas kondisi yang terjadi akibat pandemik.

Perubahan dunia pendidikan di masa pandemi antara lain:



Gambar 2.3. Pembelajaran Jarak Jauh

1. Pembelajaran Jarak Jauh

Kebijakan Belajar dari Rumah yang ditempuh Kemendikbud sebagai langkah memprioritaskan keselamatan warga sekolah dari terpapar wabah Covid-19, berdampak pada pembelajaran yang tidak bisa dilaksanakan secara tatap muka langsung di sekolah. Tidak ada pilihan lain selain melaksanakan sistem pembelajaran jarak jauh atau PJJ.

PJJ mengakomodasi pembelajaran dengan keterbatasan kondisi peserta didik dan guru yang berada di tempat yang berbeda. Secara tradisional, PJJ dapat dilakukan dengan sistem modul cetak, atau dengan penugasan mandiri, baik tugas mandiri terstruktur maupun tidak terstruktur. Model PJJ ini telah lama diterapkan dalam dunia pendidikan, khususnya

di Universitas Terbuka. Model PJJ dengan cara membagikan buku, modul dan materi pelajaran, penugasan terstruktur kepada peserta didik, pembelajaran berbasis proyek (*project based*), dan pembelajaran berbasis masalah (*problem based*), kemudian peserta didik diminta belajar dan mengerjakan soal di rumah. Di lain hari, hasil pekerjaan rumah dari peserta didik diperiksa oleh guru. Pola ini bisa disebut dengan istilah pembelajaran luar jaringan (*luring*).

	SYNCRONUS Waktu bersamaan	UNSYNCRONUS Waktu Berbeda
CO-LOCATED Tempat Yang Sama	<ul style="list-style-type: none"> • Bersama di Ruang Kelas • Di LMS (Learning Management System) 	<ul style="list-style-type: none"> • Learning Center • Laboratory • Library • LMS
DISTANCE Tempat yang berbeda	<ul style="list-style-type: none"> • Audio/video conference [beragam aplikasi] • LMS [chat (teks, suara); papan tulis <i>online</i>] • <i>Sattelite delivery</i> • <i>Synchronus streaming</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • e-mail • LMS (forum diskusi) • Situs (www) • Rekaman video/audio • <i>Archived streaming</i>

Gambar 2.4. Berbagai alternatif pembelajaran dengan platform digital

Dengan perkembangan teknologi, PJJ juga bisa dilakukan dengan sistem dalam jaringan (*daring*) dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi. Pembelajaran di lokasi yang berbeda-beda dapat dilakukan secara online langsung

pada waktu bersamaan (*synchronus*), atau materi ajar yang telah terstruktur rapi di dunia maya dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik dalam waktu sesuai ketersediaan ruang mereka (*unsynchronus*).

Selain pola luring dan daring, PJJ juga dapat dilaksanakan melalui penggabungan dari sistem luring dan daring (*blended*). *Blended learning* dapat dilakukan secara individual, misalnya anak melakukan PJJ secara daring dan luring secara kombinasi.

Pola PJJ mana yang akan dilaksanakan di satuan pendidikan, semua bergantung pada kondisi di sekolah masing-masing. Sekolah berhak menentukan cara pembelajaran yang paling tepat yang sesuai dengan kondisi peserta didik, kondisi sekolah, serta kapasitas daya dukung dan kompetensi yang dimiliki oleh masing-masing satuan pendidikan.

2. Optimalisasi Layanan Berbasis Digital

Sangat beruntung bahwa dewasa ini daya dukung teknologi untuk melakukan layanan pendidikan jarak jauh, sudah cukup memadai. Satuan pendidikan, guru, dan juga peserta didik bisa melaksanakan pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi serta dapat mengoptimalkan layanan berbasis digital. Misalnya dengan memanfaatkan pembelajaran secara daring.

Layanan pendidikan secara daring kini tersedia dalam variasi yang beragam, baik aplikasi pembelajaran maupun aplikasi yang berisi konten bahan ajar.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam layanan pendidikan berbasis digital meliputi berbagai aktivitas, di antaranya:

- Pemanfaatan bahan ajar digital yang dapat diakses di mana saja, dan kapan saja;
- Administrasi layanan pendidikan menggunakan platform digital;
- Akses sumber informasi tersedia dalam bentuk digital seperti perpustakaan maupun sumber informasi pembelajaran lainnya;
- Pembelajaran praktikum berbasis digital;
- Proses pembelajaran tatap muka yang memanfaatkan platform digital, di antaranya aplikasi *video conference* yang dapat digunakan secara luas.

3. Revitalisasi Ruang Belajar

Di saat pandemi, ruang belajar di sekolah-sekolah menjadi tidak termanfaatkan secara optimal. Bahkan di sekolah yang menerapkan PJJ secara penuh, ruang kelas tidak termanfaatkan sama sekali. Sementara pada daerah yang diperbolehkan melaksanakan tatap muka pun, kapasitas maksimal hanya 50 persen dari daya tampung. Kondisi ini membuat satuan pendidikan perlu melakukan revitalisasi ruang belajar sekaligus menunjukkan bahwa proses pembelajaran sejatinya tidak terbatas pada ruang belajar secara fisik.

Prinsip belajar demikian sebenarnya sudah diprediksi jauh-

jauh hari. Bukan hanya karena pandemi, perkembangan teknologi yang pesat menyebabkan pembelajaran secara klasikal di ruang-ruang kelas menjadi tidak efektif. Teknologi saat ini memungkinkan setiap orang bisa belajar di mana saja, kapan saja, dengan siapa saja, dengan bahan ajar yang dapat diakses dari manapun dan kapanpun. Kenyataan demikian akan membawa konsekuensi pada revitalisasi ruang kelas fisik, menjadi ruang kelas virtual.

Revitalisasi ruang belajar yang dilakukan adalah:

- Belajar di mana saja disesuaikan dengan kondisi peserta didik;
- Ruang belajar tidak terbatas waktu;
- Ruang belajar tidak harus berupa kelas secara fisik;
- Kemudahan akses terhadap ruang belajar;
- Guru dan peserta didik berkolaborasi dalam menciptakan ruang belajar yang kondusif dan efektif.

4. Sanitasi Sekolah Menjadi Hal Utama

Satu faktor penting yang perlu mendapat perhatian untuk melakukan proses pembelajaran di masa pandemi dan kebiasaan baru adalah kebersihan lingkungan sekolah. Terciptanya sanitasi sehat menjadi keharusan agar warga sekolah terjaga kesehatannya. Sanitasi sehat di meliputi sarana dan prasarana kesehatan di lingkungan sekolah.

SANITASI SEKOLAH	KONDISI
AIR BERSIH	Tersedia sumber air bersih yang cukup dan terdistribusi ke toilet, tempat cuci tangan dan fasilitas lainnya secara memadai
TEMPAT CUCI TANGAN	Jumlah cukup, terjaga kebersihan, tersedia sabun dalam jumlah yang memadai
TOILET	Jumlah cukup, terjaga kebersihan, tersedia kelengkapan penunjang toilet dalam jumlah yang memadai
KANTIN SEHAT	Tempat yang bersih dan memadai, sarana bersih dan memadai, makanan sehat dan baik serta tidak menggunakan bahan berbahaya, tersedia tempat cuci tangan.
FASILITAS KESEHATAN (UKS)	Tersedia fasilitas kesehatan yang baik dan memadai
PENGELOLAAN SAMPAH	Tersedia sistem dan fasilitas pengelolaan sampah yang baik sehingga sekolah terbebas dari sampah
PEMBUANGAN AIR KOTOR	Terdapat saluran pembuangan air kotor yang memadai dan sesuai standar kesehatan

Gambar 2.4. Sarana Prasarana Sanitasi Sekolah

Secara terurai adalah sebagai berikut:

a. Sumber air bersih tercukupi.

Ketersediaan air bersih yang cukup sangatlah penting bagi sekolah. Tanpa sumber air bersih, sekolah bukan tempat yang nyaman untuk belajar. Pembelajaran apapun di tempat tanpa air bersih tidak akan optimal. Ketersediaan air bersih mendukung kelancaran berbagai aktivitas di sekolah. Untuk kebutuhan toilet, mencuci tangan, kebutuhan di kantin, tempat ibadah dan lain sebagainya.

b. Tempat cuci tangan tercukupi

Salah satu cara untuk mencegah penularan dan penyebaran berbagai jenis penyakit adalah dengan mencuci tangan memakai sabun. Seluruh warga belajar dibiasakan untuk mencuci tangannya sebelum dan sesudah beraktivitas. Ketersediaan tempat cuci tangan mutlak harus dipenuhi. Tentu dengan memperhatikan kondisi dan kemampuan sekolah. Berbagai inovasi dapat dilakukan oleh sekolah dalam menyiapkan tempat cuci tangan. Fasilitas cuci tangan dilengkapi dengan sabun, dan kecukupan air bersih.

c. Toilet bersih tercukupi

Kebersihan suatu sekolah akan tampak dari bagaimana sekolah tersebut mengelola toiletnya. Toilet bersih mutlak dimiliki oleh setiap sekolah. tidak hanya pada saat dimasa pandemi saja. Namun, biasanya ada sekolah yang sering mengabaikan atau membiarkan kondisi toiletnya dalam keadaan kotor terutama toilet yang digunakan oleh peserta didik. Akan tetapi dalam momentum pandemi ini, sekolah dituntut untuk senantiasa menjaga kebersihan toiletnya sepanjang waktu.

d. Kantin Sehat

Kantin sehat merupakan fasilitas pendukung yang penting bagi sekolah. Selain sebagai sumber makanan, kantin juga sebagai sumber belajar. Dalam kegiatan

tatap muka yang akan dilaksanakan di sekolah dalam era kebiasaan baru, peranan kantin sebagai penyedia makanan bagi peserta didik dan warga sekolah menjadi perhatian utama. Terutama dalam penerapan kebersihan, keamanan dan kesehatan makanan yang disajikan dan lingkungan kantin itu sendiri.

e. Pengelolaan sampah

Sampah menjadi salah satu sumber penyebaran penyakit. Oleh karena itu sekolah harus memiliki sarana tempat sampah dan pengelolaannya. Langkah yang umum dilakukan dalam pengelolaan sampah adalah dengan konsep Tiga-R, yakni, *Reuse* (guna ulang) yaitu kegiatan penggunaan kembali sampah yang masih digunakan baik untuk fungsi yang sama maupun fungsi lain; *Reduce* (mengurangi) yaitu mengurangi segala sesuatu yang menyebabkan timbulnya sampah; dan *Recycle* (mendaur ulang) yaitu mengolah sampah menjadi produk baru yang memberi manfaat.

f. Saluran pembuangan air limbah

Air limbah yang sudah digunakan harus dibuang pada saluran yang tepat. Penggunaan sabun yang berlebihan juga harus menjadi perhatian sekolah agar tidak merusak tanah dan lingkungan sekitarnya. Air limbah sebaiknya didaur ulang sebelum masuk ke saluran pembuangan akhir.

5. Pergeseran Konten Pembelajaran

Pergeseran konten pembelajaran adalah sebuah tren yang diprediksi menjadi keniscayaan. *World Economic Forum* dalam publikasinya tentang *School of The Future*, mengupas tren pergeseran konten pembelajaran. Tren ini semakin menguat tatkala terjadi pandemi. Pergeseran konten pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

a. Keterampilan sebagai warga dunia

Dampak pandemi tidak hanya dirasakan oleh bangsa Indonesia, akan tetapi seluruh warga di dunia ikut merasakannya. Berbagai reaksi ditunjukkan oleh masyarakat Indonesia saat awal mula kemunculan Covid-19. Sikap acuh terhadap kondisi global ini ternyata banyak menyita perhatian dari dunia internasional. Ini menunjukkan bahwa bangsa Indonesia juga merupakan bagian dari dunia internasional dan harus memiliki keterampilan yang dimiliki oleh warga dunia. Kompetensi berupa keterampilan untuk menjadi warga dunia, menjadi hal yang sangat diperlukan bagi setiap individu dalam menjalani kehidupan saat ini dan di masa yang akan datang.

b. Keterampilan untuk berinovasi dan berkreasi

Berbagai tantangan muncul di saat pandemi Covid-19. Tidak hanya dalam bidang kesehatan, tapi juga bidang sosial, ekonomi dan budaya. Untuk mengatasi berbagai

tantangan yang dihadapi memerlukan inovasi dan kreatifitas. Sekolah adalah tempat untuk menguatkan kompetensi berinovasi dan berkreasi seluruh warga sekolah, khususnya peserta didik. Inovasi dan kreasi selayaknya menjadi landasan dalam melakukan segala hal.

c. Keterampilan di bidang teknologi

Teknologi informasi dan komunikasi memegang peran penting dalam mendukung pembelajaran di saat pandemi. Karena itu, keterampilan penguasaan bidang teknologi menjadi keharusan baik bagi peserta didik maupun para guru dalam rangka pencapaian mutu pembelajaran. Tanpa penguasaan teknologi, maka proses pembelajaran PJJ tidak dapat berjalan secara optimal.

d. Keterampilan interpersonal

Keterampilan interpersonal atau *interpersonal skill* menjadi kompetensi yang sangat dibutuhkan di masa pandemi. Keterbatasan komunikasi langsung, pembelajaran *online*, pembatasan aktivitas sosial misalnya, menghadapi tantangan besar jika peserta didik memiliki keterbatasan keterampilan interpersonal. Secara umum kemampuan interpersonal meliputi kecakapan mendengar, menjalin relasi dengan orang lain dan kecakapan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal.

6. Pergeseran Pengalaman Belajar

Proses belajar pada dasarnya adalah memberikan pengalaman belajar pada peserta didik. Secara alamiah, pengalaman belajar berubah sejalan dengan perubahan zaman. Masa pandemi mempercepat perubahan dalam proses pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar baru bagi semua peserta didik.

Pandemi menghadapkan seluruh warga sekolah dan para pemangku kepentingan pada kondisi yang benar-benar menjadi hal baru. Dengan pola Belajar dari Rumah yang disadari pada prinsip PJJ, memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran. Bahkan terjadi pergeseran pengalaman belajar. Pengalaman belajar yang terjadi adalah:

a. Pembelajaran sepanjang hayat berorientasi aktivitas kehidupan.

Momen pembelajaran di masa pandemi menyadarkan kita bahwa belajar merupakan proses yang harus terjadi sepanjang hayat. Karena itu, belajar tidak hanya berlangsung di lembaga-lembaga pendidikan formal. Nyatanya di rumah juga bisa dilaksanakan dan karenanya meliputi pendidikan formal dan informal. Pembelajaran juga harus berorientasi pada aktivitas kehidupan karena substansi belajar adalah sesuatu yang berlangsung sepanjang kehidupan seseorang (*continuing learning*).

b. Pembelajaran kolaboratif

Pembatasan aktivitas dan jaga jarak di masa pandemi, tentu berimplikasi pada pola pembelajaran yang membutuhkan pengalaman baru. Pun demikian ketika konsep Belajar Dari Rumah dilaksanakan. Kondisi jarak dan ruang membutuhkan pendekatan yang efektif guna mencapai mutu pembelajaran.

Pendekatan yang bisa dilakukan adalah pembelajaran kolaborasi (*Collaborative Learning*) yang merupakan paradigma baru dalam teori-teori belajar. Melalui kolaborasi peserta didik dapat membangun pengetahuannya melalui dialog, berbagi informasi sesama peserta didik dan guru sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuan mental pada tingkat tinggi. Melalui kolaborasi para peserta didik dapat bekerja sama membangun pemahaman dan konsep yang sama menyelesaikan setiap bagian dari masalah atau tugas.

c. Pembelajaran yang dapat diakses dengan inklusif

Kemampuan dan kompetensi peserta didik tentu berbeda satu dengan yang lain. Mereka tentu harus mendapatkan layanan inklusif dan optimal dengan melakukan berbagai modifikasi dan penyesuaian pembelajaran. Akses secara inklusi ini juga dibutuhkan pada masa pandemi, terlebih proses pembelajaran dilakukan melalui jarak jauh.

Keberadaan *learning management system* menjadi hal yang sangat penting bagi setiap satuan pendidikan. Di sana

semua materi ajar tersedia dan peserta didik dapat kapan saja mengaksesnya.

Prinsip pembelajaran inklusif:

- Prinsip pemerataan dan peningkatan mutu. Metodologi pembelajaran bervariasi yang bisa memberikan akses bagi semua peserta didik.
- Prinsip kebutuhan individual. Pembelajaran disesuaikan dengan kondisi tiap peserta didik.
- Prinsip Keberagaman. Pembelajaran inklusif tetap mengedepankan komunitas kelas, menerima keanekaragaman dan menghargai perbedaan.

d. Pembelajaran bersifat personal dan serbamandiri

Pengalaman pembelajaran selanjutnya di masa pandemi bersifat personal dan serbamandiri. Peserta didik melaksanakan pembelajaran secara personal dan mandiri. Strategi pembelajaran dilaksanakan peserta didik secara personal maupun kelompok di luar pembelajaran tatap muka ataupun tutorial. Pembelajaran mandiri perlu dikelola secara baik oleh guru, melalui proses perencanaan secara matang.



Bagian 3

Pengelolaan Pendidikan di Masa Pandemi & Kebiasaan Baru

Manajemen pendidikan merupakan suatu proses daur (siklus) penyelenggaraan pendidikan dimulai dari perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pelaksanaan, pemantauan, dan penilaian tentang usaha sekolah untuk mencapai tujuannya.

Di masa pandemi yang sangat berbeda dengan kondisi normal, manajemen pendidikan menghadapi tantangan besar. Satuan pendidikan harus mampu mengelola proses pendidikan model baru dengan baik, meski sekolah tidak berjalan sebagaimana biasa. Dengan pola pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran dengan kebiasaan baru, sekolah harus mampu melaksanakan proses pendidikan secara efektif dan efisien.

A. FAKTOR PENTING PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI

Kondisi pandemi, adalah situasi yang cukup membawa hikmah pada dunia pendidikan. Dalam situasi bagaimanapun, pendidikan tetap harus berjalan, bahkan menjadikan situasi pandemi sebagai salah satu bahan dan sumber belajar. Oleh karena itu, proses pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perubahan situasi, agar tetap memberi makna bagi perjalanan kehidupan manusia.

Untuk mencapai pendidikan yang bermakna di masa pandemi, pertimbangan matang harus diambil para pemangku kepentingan. Banyak faktor yang juga sangat menentukan dalam menentukan keberhasilan pada mutu pembelajaran. Hal-hal yang menjadi pertimbangan sekolah pada masa pandemi, antara lain:

1. Faktor Kurikulum
2. Faktor Sumber Daya Manusia
3. Faktor Inovasi dan Implementasi

4. Faktor Sarana Prasarana

Keempat faktor ini harus benar-benar diperhatikan guna memberikan layanan yang optimal.

1. Faktor Kurikulum

Dengan berbagai pertimbangan dan kondisi dalam masa pandemi Covid-19, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengambil kebijakan untuk penyederhanaan kurikulum. Kurikulum darurat ini berlaku selama satu tahun ajaran 2020/2021 dan difokuskan pada materi yang dianggap sebagai fondasi ke jenjang kompetensi berikutnya.

Langkah penyederhanaan ini harus diikuti sekolah dengan menetapkan materi esensial yang diberikan kepada setiap peserta didik pada setiap tingkat. Masih terkait kurikulum, satuan pendidikan dan para guru harus menetapkan pendekatan atau metode pembelajaran yang layak diterapkan di sekolah masing-masing. Dengan demikian, pelaksanaan pola PJJ dapat berlangsung dengan efektif.

2. Faktor Sumber Daya Manusia

Ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan dari sisi sumber daya manusia, yakni peserta didik, guru, dan orangtua.

a. Peserta didik

Peserta didik sebagai fokus utama dalam kegiatan pembelajaran harus dapat mempersiapkan diri baik secara materi ataupun nonmaterial. Yang cukup penting,

peserta didik dapat memahami bahwa belajar itu tidak harus berada di dalam kelas. Belajar adalah proses kognitif setiap orang yang terjadi sepanjang hidupnya, yang bertujuan peningkatan kompetensi. Peserta didik harus mendapatkan pemahaman yang lengkap tentang hal ini.

b. Guru

Guru dituntut mampu menguasai dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Inilah tantangan nyata yang dihadapi guru. Mereka harus kreatif dan inovatif dalam menjalankan pembelajaran.

Selain itu, guru harus dapat memberikan tugas terukur namun tetap memastikan pembelajaran peserta didik berjalan dan terlaksana tahap demi tahap.

Guru juga dituntut untuk memahami bahwa aktivitas mengajar tidak berarti bekerja di dalam kelas. Mengajar adalah proses mewujudkan suasana belajar dan melakukan proses pembelajaran menuju peningkatan kompetensi peserta didik.

c. Orang tua

Peran serta orang tua dalam melakukan bimbingan dan pemantauan pembelajaran setiap anaknya sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Fakta bahwa sebagian besar orang tua peserta didik tidak memiliki kemampuan dasar didaktik dan metodik. Akan tetapi,

orang tua dapat membimbing putra-putrinya dengan penguatan diri agar peserta didik memiliki kekuatan diri yang tinggi.

Kondisi orang tua tentu sangat bervariasi. Ini merupakan tantangan tersendiri. Yang terpenting adalah orang tua memberikan dukungan psikologis untuk mendorong proses belajar, dan menunjukkan suasana yang mendukung ketercapaian kompetensi putra-putrinya.

3. Faktor Tantangan Inovasi dan Implementasi

Di masa pandemi, sekolah menghadapi tantangan besar untuk melakukan berbagai inovasi dalam implementasi pembelajaran. Model pembelajaran yang akan diambil harus dipertimbangkan dengan matang dengan mengacu pada karakteristik sekolah masing-masing, terutama peserta didik.

Sekolah, dapat menetapkan pola PJJ yang paling sesuai dengan konteks di mana sekolahnya berada, apakah dengan daring, luring, kombinasi keduanya, atau dengan cara-cara lain yang relevan. Selain itu menguatkan dengan berbagai cara di antaranya *home visit* atau pembelajaran kluster. Semua itu disesuaikan dengan kondisi sosial ekonomi masyarakat dan daya dukung sekolah.

4. Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana prasarana pendidikan dibutuhkan untuk menunjang proses pendidikan. Sarana prasarana di satuan pendidikan harus sesuai dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan

sekolah. Keberadaan sarana prasarana juga menjadi jalan untuk pencapaian tujuan pendidikan dan agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien.

Di masa pandemi dan kebiasaan baru optimalisasi sarana prasarana pembelajaran berbeda fungsi dan kebermanfaatannya. Oleh karena itu, satuan pendidikan harus mampu mengoptimalkan fungsi sarana prasarana, termasuk melakukan penyesuaian dan bahkan penambahan sarana yang dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran.

Di masa pandemi, sarana prasarana pembelajaran yang harus diperhatikan dibagi menjadi dua kategori, yakni sarana prasarana pada pelaksanaan pembelajaran dari rumah dan sarana prasarana pembelajaran masa kebiasaan baru. Pada kedua kondisi tersebut kebutuhan sarana dan prasarana yang berbeda dengan kebutuhan di saat pelaksanaan pembelajaran normal.

Kebutuhan sarana prasarana pada pelaksanaan pembelajaran dari rumah lebih fokus pada sarana berupa alat komunikasi, gawai, dan penunjang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Sementara pada pembelajaran masa kebiasaan baru lebih fokus pada sarana penunjang kesehatan warga sekolah.

B. PENGELOLAAN PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI

Dalam menghadapi situasi penuh ketidakpastian, proses pembelajaran harus terus berjalan. Sekolah perlu melakukan identifikasi masalah yang dihadapi dan kebutuhan yang diperlukan. Berikut langkah yang dapat dilakukan sekolah.

1. Kenali Kondisi yang Terjadi

Dalam kondisi pandemi dan era kebiasaan baru pasca pandemi, tatanan kehidupan berubah secara drastis. Beberapa hal yang berubah antara lain:

1. Pembelajaran tidak bisa dilakukan secara langsung tatap muka, melainkan secara jarak jauh. Pertemuan fisik dilakukan secara berjarak;
2. Penggunaan media komunikasi menjadi alat bantu utama;
3. Prosedur kesehatan menjadi prasyarat;
4. Komunitas sekolah memerlukan perilaku baru yang kelak akan menjadi budaya baru.

Dari beberapa perubahan yang terjadi perlu diidentifikasi dampak umum yang terjadi pada proses pembelajaran.

2. Identifikasi Kondisi Peserta didik, Orang Tua, Guru dan Sekolah

Identifikasi yang dilakukan fokus pada kondisi peserta didik dan orang tua serta sarana prasarana penunjang. Dalam konteks ini, sekolah harus mampu memprofilkan peserta didik dan orang tua berdasarkan data yang dimiliki. Hal ini dibutuhkan karena pada masa pandemi proses pembelajaran dilaksanakan di rumah dan tentu saja tidak semua orang tua memiliki kapasitas metodik dan didaktik, termasuk keterbatasan waktu untuk mendampingi anak-anak mereka dalam pembelajaran di rumah.

Mengacu pada kondisi yang terjadi, maka perlu diidentifikasi dampaknya kepada semua pihak warga sekolah dan masyarakat, di antaranya:

1. Kondisi peserta didik dalam hal kepemilikan alat komunikasi, kondisi di rumah, kemampuan menggunakan alat komunikasi, dan lain sebagainya;

2. Kondisi orang tua secara ekonomi, sosiologis, psikologis, dan faktor lain dalam menghadapi era kebiasaan baru;
3. Kondisi guru secara psikologis, pedagogis, kemampuan dalam mendidik anak, kemampuan menggunakan media pembelajaran, pemanfaatan perangkat teknologi informasi, dan lain sebagainya;

ALUR PENGELOLAAN PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI DAN ERA KEBIASAAN BARU



4. Kondisi sekolah dalam hal kesiapan daya dukung manusia, sarana prasarana dan piranti lunaknya. Dalam hal ini kesiapan sekolah ditentukan oleh kepemimpinan kepala sekolah yang kuat.

3. Daftar Kebutuhan

Dengan identifikasi yang tepat, sekolah dapat dengan pasti merancang kebutuhan pembelajaran, baik saat pembelajaran dari rumah maupun pada pelaksanaan pembelajaran masa kebiasaan baru. Pembagian kebutuhan sebagai berikut:

- Kebutuhan berupa sarana prasarana peserta didik, guru dan sekolah;
- Kompetensi yang harus dikuasai sebagai prasyarat peserta didik dan guru;
- Sistem pengelolaan

4. Rancang Bersama Proses Pendidikan yang Akan Dilakukan

Buat rancangan proses pendidikan secara bersama-sama melalui kolaborasi internal sekolah. Kebersamaan dalam menyusun rencana bersama akan menjadi kunci dalam keberhasilan implementasinya kelak.

Rancangan disusun berdasarkan kondisi peserta didik, guru dan sekolah sesuai tahapan sebelumnya. Setiap guru dapat mengimplementasikan proses pendidikan dengan cara yang berbeda sesuai kondisinya.

5. Implementasi Proses Pendidikan Konsisten di Semua Aspek

Muara dari kebijakan pembelajaran baik saat belajar dari rumah maupun pada masa kebiasaan baru adalah pada tahap implementasi. Kuncinya bukan hanya pada proses pembelajaran tetapi lebih pada bagaimana manajemen sekolah dijalankan.

Keberhasilan pencapaian mutu pembelajaran di masa pandemi bergantung penuh pada bagaimana manajemen sekolah menjalankan semua proses pengelolaan dengan baik, inovatif, dan mengedepankan kolaborasi dengan seluruh warga sekolah serta para pemangku kepentingan lainnya.

6. Evaluasi, Tindak Lanjut dan Kembangkan

Lakukan evaluasi berkelanjutan, tindak lanjuti hasil evaluasi, dan terus kembangkan proses pembelajaran agar sesuai dengan kondisi yang dihadapi.



Bagian 4

Inovasi Pengelolaan Pendidikan di Masa Pandemi

A. PENGELOLAAN PENDIDIKAN

Pengelolaan pendidikan adalah pengaturan kegiatan pendidikan di sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan. Di masa pandemi, pengaturan pendidikan mengalami perubahan yang drastis. Perubahan meliputi tiga aspek penting, yakni (1) Suasana belajar; (2) Proses pembelajaran dan (3) tata kelola pendidikan. Ketiganya merupakan satu kesatuan pengelolaan pendidikan dengan basis manajemen berbasis sekolah.

Setiap satuan pendidikan memiliki situasi dan kondisi yang berbeda-beda. Hal inilah yang mendasari adanya keluwesan yang diberikan kepada sekolah untuk mengelola pendidikan sesuai dengan kemampuan dan keunikannya.

Berikut bahasan setiap aspek yang perlu menjadi perhatian bagi setiap sekolah dalam mengelola pendidikan. yang inovatif menghadapi situasi yang tidak biasa.

1. Suasana Belajar

Suasana belajar adalah hal kunci. Suasana belajar harus dibangun dengan menghadirkan rasa nyaman, aman dan menyenangkan untuk mendukung proses pembelajaran. Suasana belajar di masa pandemi cirikan dengan beberapa hal, antara lain:

1. Tatap muka secara langsung sangat minimal. Proses pendidikan secara dominan dilakukan secara jarak jauh;
2. Tatap muka langsung dimungkinkan dengan syarat yang ketat meliputi:

- a. Jaga jarak dan interaksi yang minimal antarorang. Hal ini membutuhkan suasana sekolah yang berbeda dari biasanya, yakni:
 - Kapasitas tiap ruang kelas hanya 50% dari kapasitas normal. Atau berkisar 15 s.d. 18 orang.
 - Menghindari tempat kerumunan peserta didik;
 - Mengatur alur jalan ke luar masuk untuk mencegah kerumunan;
- b. Penerapan protokol kesehatan yang ketat;
 - Pengecekan suhu badan sebagai indikator kesehatan dilakukan setiap hari;
 - Pakaian yang tertutup dan menggunakan masker;
 - Kebiasaan mencuci tangan secara teratur;
 - Secara periodik, lingkungan sekolah dibersihkan dengan desinfektan;
- c. Menerapkan layanan pendidikan baru.
 - Perpustakaan digital;
 - Laboratorium digital;
 - Kantin sehat.

2. Proses Pembelajaran di Masa Pandemi

Proses pembelajaran di masa pandemi memperhatikan hal-hal berikut:

1. Capaian kompetensi tetap diupayakan secara optimal dengan mempertimbangkan proses pembelajaran;
2. Penyesuaian proses belajar dengan kondisi anak dan daya dukung keluarga dan lingkungan. Dorong proses pembelajaran berbasis aktivitas keluarga yang tidak membebani orang tua dengan aktivitas pembelajaran seperti di sekolah;
3. Materi ajar yang relevan dengan kehidupan nyata dan ada di lingkungan dan aktivitas keluarga;
4. Lakukan penilaian berbasis capaian kompetensi dengan indikator yang sesuai. Pengukuran capaian kompetensi dilakukan dengan cara inovatif dengan mengacu pada indikator yang dapat diamati, diukur dan dicapai;
5. Bahan ajar berbasis lingkungan dan keunggulan lokal.

3. Tata Kelola Pendidikan

Inovasi dalam tata kelola pendidikan di masa pandemi era kebiasaan baru meliputi beberapa hal, antara lain:

1. Pengadministrasian pendidikan dilakukan secara digital
Pengelolaan administrasi pembelajaran secara manual, berbasis kertas, sudah tidak memadai dan tidak mudah

dilakukan. Secara teknis administrasi pembelajaran tidak bisa dilakukan secara manual. Cara yang dapat dilakukan adalah dengan basis digital. Aplikasi komputer akan membantu melakukan pengadministrasian data secara otomatis. *Big data* akan menjadi sumber informasi pembelajaran.

Di masa pandemi, pemanfaatan sistem digital sangat terbuka untuk diterapkan. Terlebih kini tersedia layanan platform yang menawarkan sistem manajemen dan administrasi lebih hemat, cepat dan dapat membantu satuan pendidikan, dan bahkan bagi orang tua.

2. Kolaborasi antarguru mata pelajaran mutlak dilakukan

Pembelajaran yang efektif harus mampu merangsang peserta didik aktif, kreatif, inovatif, dan mampu bekerja sama. Langkah ini bisa dilakukan dengan melakukan penggabungan beberapa mata pelajaran menjadi satu aktivitas yang dilakukan peserta didik. Aktivitas pembelajaran dipilih yang paling relevan dengan kehidupan peserta didik.

Dengan asas kolaborasi, pembelajaran yang dilakukan tentu harus melibatkan kerja sama tak hanya peserta didik tetapi juga kerja sama antarguru mata pelajaran, juga keluarga sebagai pendukung aktivitas pembelajaran.

Kolaborasi yang bisa dilakukan antarguru mata pelajaran di satuan pendidikan mulai dari perencanaan pembelajaran, mentoring antarguru, dan saling mengobservasi kelas.

Kolaborasi juga harus diimplikasikan dalam proses pembelajaran, misalnya dengan menyelenggarakan pembelajaran berbasis aktivitas (*activity based learning*), pembelajaran berbasis projek (*project based learning*), atau pembelajaran berbasis produk (*product based learning*).

Pola kolaborasi antarmata pelajaran ini selain mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran juga membuat peserta didik lebih kreatif dan inovatif.

3. Optimalisasi supervisi dan pengawasan oleh kepala sekolah

Peran evaluasi sangat penting untuk meningkatkan mutu dan kualitas layanan pendidikan di sekolah. Hasil evaluasi yang diperoleh dapat dijadikan sebagai bahan untuk menentukan tindakan apa yang harus dilakukan untuk suatu perbaikan.

Supervisi dan pengawasan yang dilakukan oleh kepala sekolah sebagai salah satu tahapan dari kegiatan evaluasi terhadap kinerja guru dan layanan pendidikan. Masih banyak kepala sekolah yang belum optimal dalam melakukan supervisi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan. Laporan supervisi dan pengawasan hanya bersifat administratif untuk memenuhi tugas atau tagihan yang diminta oleh pengawas sekolah atau pemerintah saja.

Dalam pelaksanaannya, supervisi dan pengawasan kepala sekolah dapat dilakukan secara berkala. Data hasil supervisi dan pengawasan yang dilakukan dapat

dijadikan sebagai patokan untuk melakukan rencana tindak lanjut atau menentukan kebijakan kepala sekolah dalam meningkatkan mutu dan kualitas layanan pendidikan di sekolah.

4. Prinsip-prinsip supervisi dan pengawasan kepala sekolah.

Adapun prinsip-prinsip pelaksanaan supervisi dan pengawasan oleh kepala sekolah, antara lain sebagai berikut:

a. Objektif

Supervisi dan pengawasan yang dilakukan bersifat objektif. Tidak boleh ada unsur-unsur subjektivitas dalam pelaksanaannya. Kepala sekolah dapat memosisikan dirinya sebagai supervisor bukan memosisikan diri sebagai atasan dan bawahan apalagi sebagai rekan kerja. Data yang diberikan haruslah sesuai dengan apa yang diamati.

b. Terbuka

Supervisi yang dilakukan harus mampu menciptakan hubungan yang harmonis antara kepala sekolah dan guru. Guru yang disupervisi harus memberikan informasi yang dibutuhkan secara terbuka dan apa adanya.

c. Berkesinambungan

Supervisi dan pengawasan oleh kepala sekolah dilakukan secara berkesinambungan. Tidak sedikit supervisi yang dilakukan oleh kepala sekolah hanya bersifat tugas tambahan dan dilakukan sewaktu-waktu saja.

d. Demokratis

Hasil supervisi yang dilakukan secara demokratis. Supervisor tidak boleh terlalu dominan dalam pelaksanaan supervisi. Supervisi yang demokratis adalah aktif dan kooperatif.

e. Integral

Supervisi yang dilakukan haruslah sesuai dengan tujuan dari pendidikan itu sendiri.

f. Komprehensif

Program supervisi harus meliputi semua aspek pendidikan. Karena pada dasarnya satu aspek akan berkaitan dengan aspek yang lainnya.

B. INOVASI MODEL PENGELOLAAN PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI

Dengan adanya pandemi Covid-19, proses pembelajaran tidak dapat dilakukan secara tatap muka langsung. Meskipun bisa dilakukan dengan tatap muka maka harus dengan prosedur yang sangat ketat. Oleh karena itu, sekolah dapat melakukan proses pembelajaran dengan berbagai model yang sesuai. Beberapa model pembelajaran antara lain: (1) Dalam Jaringan (Daring), (2) Luar Jaringan (Luring), (3) *Blended* (Gabungan antara Daring dan Luring) atau aktivitas pembelajaran lain yang dilakukan sesuai konteks sekolah. Terutama pada situasi di mana tidak terjadi tatap muka langsung antara peserta didik dan pendidik.

Dalam menentukan pola pembelajaran yang digunakan sangat bergantung dari situasi dan kondisi di sekolah masing-masing. Jadikan kondisi yang dihadapi sekolah sebagai pertimbangan utama. Jangan mengikuti sekolah lain yang kondisinya berbeda. Langkah-langkah yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

- Identifikasi kondisi peserta didik dan keluarganya, dan ketahui kepemilikan sarana pembelajaran peserta didik;
- Identifikasi infrastruktur di sekolah dan lingkungan tempat peserta didik berada;
- Identifikasi kemampuan penyediaan paket data (kuota internet);
- Lakukan variasi layanan sesuai dengan kondisi peserta didik dan infrastruktur yang dimiliki;
- *Delivery* bahan ajar dari sumber yang dapat diakses sesuai kondisi dan kebutuhan peserta didik;
- Pertimbangkan kesesuaian proses belajar dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik dalam keluarga.

1. *Pengelolaan Daring, Luring, dan Blended*

Pembelajaran dalam jaringan membutuhkan pengelolaan yang berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Agar berjalan efektif, ada beberapa langkah untuk tiap pengelolaan pembelajaran, yakni:

Pengelolaan Pembelajaran Daring

a. Persiapan pembelajaran

- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran secara daring. Pastikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik;
- Menentukan tema pembelajaran dengan fokus pada pembelajaran berbasis aktivitas kehidupan nyata dan pembelajaran berbasis proyek;
- Memastikan aplikasi yang digunakan bisa diakses oleh peserta didik dan juga guru;
- Memastikan tata cara pembelajaran atau kontrak belajar *online* dan menjadi kesepakatan bersama antara sekolah, guru, peserta didik, dan juga para orang tua;
- Memastikan sarana prasarana penunjang pembelajaran *online* sudah tersedia, baik peserta didik maupun guru.

b. Saat pembelajaran

- Memulai dan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa. Terutama daring yang dilakukan dalam waktu bersamaan;
- Membuat kesepakatan atau aturan selama pembelajaran berlangsung;

- Memastikan semua peserta didik mengikuti pembelajaran daring;
- Mengembangkan sistem pengawasan agar peserta didik benar-benar mengikuti pembelajaran *online*;
- Melaksanakan pembelajaran *online* dengan pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas nyata dan berbasis proyek. Seperti tema mengenai pandemi Covid-19.

c. Pasca pembelajaran

- Memastikan tugas yang harus dikerjakan peserta didik;
- Penugasan diberikan sesuai dengan jadwal.
- Berkoordinasi dengan manajemen sekolah dan berkomunikasi dengan orangtua/wali peserta didik terkait progres pembelajaran

Pengelolaan Pembelajaran Luring

Pembelajaran dengan pola Luring lebih fokus pada pembelajaran yang menggunakan media buku, modul, dan bahan ajar lainnya yang tersedia pada peserta didik. Meski demikian, Luring tetap dilaksanakan dengan pola pembelajaran jarak jauh. Langkah-langkah pada pembelajaran Luring adalah:

a. Persiapan pembelajaran

- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran luring dengan buku, modul atau lainnya;
- Menyiapkan bahan ajar, modul, jadwal, dan penugasan kemudian mengirimkannya ke peserta didik/orang tua/wali;
- Memastikan semua peserta didik telah mendapatkan lembar jadwal dan penugasan;
- Guru dan orang tua/wali peserta didik bertemu untuk menyerahkan jadwal dan penugasan diwajibkan melakukan prosedur sesuai protokol kesehatan;
- Jadwal pembelajaran dan penugasan belajar diambil oleh orang tua/wali peserta didik sekali seminggu di akhir minggu dan atau disebarkan melalui media komunikasi yang tersedia.

b. Saat pembelajaran

- Berdoa bersama sebelum dan sesudah belajar;
- Pembelajaran luring dibantu orang tua/wali peserta didik sesuai dengan jadwal dan penugasan yang telah diberikan;
- Guru dapat melakukan kunjungan ke rumah peserta didik untuk melakukan pengecekan dan pendampingan belajar. Jika ini dilaksanakan, wajib melakukan protokol kesehatan.

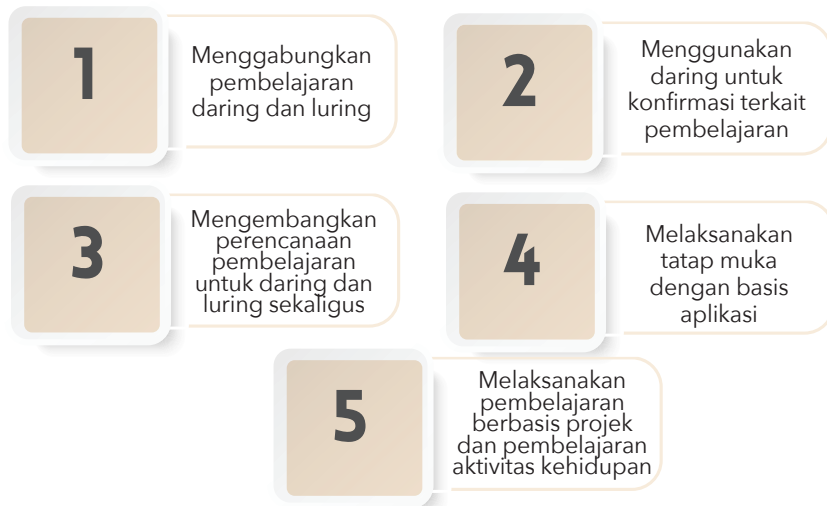
c. Pasca-pembelajaran

- Setiap peserta didik mengisi lembar aktivitas sebagai bahan pemantauan belajar harian;
- Orang tua/wali peserta didik memberikan tandatangan pada tiap sesi belajar yang telah tuntas di lembar pemantauan harian;
- Penugasan diberikan sesuai dengan jadwal;
- Hasil penugasan berikut lembar pemantauan aktivitas harian dikumpulkan setiap minggu sekaligus mengambil jadwal dan penugasan untuk minggu berikutnya. Ini dapat juga dikirim melalui alat komunikasi;
- Muatan penugasan adalah pendidikan kecakapan hidup, antara lain mengenai pandemi Covid-19. Selain itu perlu dipastikan adanya konten rekreasi dan ajakan melakukan olahraga/kegiatan fisik dalam upaya menjaga kesehatan mental dan fisik peserta didik selama periode BDR.

Pengelolaan Pembelajaran *Blended*

Kreativitas dalam mengembangkan pembelajaran di masa pandemi menjadi tuntutan bagi sekolah. Pengembangan model pembelajaran tak hanya mempertimbangkan kondisi yang terjadi, kebutuhan, tetapi juga karakter peserta didik dan kemampuan sekolah.

KARAKTERISTIK BLENDED LEARNING



Gambar 4.1 Karakteristik *Blended Learning*

Selain Daring dan Luring, bentuk kreativitas yang belakangan muncul adalah kombinasi (penggabungan) antara keduanya atau disebut *blended learning*. Penggabungan pembelajaran ini bahkan dianggap menjadi solusi tepat di tengah keterbatasan pembelajaran Daring dan masih terbatasnya pelaksanaan Luring karena pandemi yang masih berlangsung.

Namun yang perlu dicatat, *blended learning* ini hanya salah satu cara dari sekian banyak metode pembelajaran. Yang penting dan perlu dipahami adalah tujuan dari pendidikan itu sendiri.

2. Pengelolaan Berbasis Aktivitas Kehidupan Nyata

Pendidikan merupakan upaya mendewasakan seseorang. Jadi, substansi adalah bagaimana upaya meningkatkan pemahaman, sikap, dan keterampilan serta perkembangan diri anak dalam wujud karakter yang baik. Seperti kata Ki Hadjar Dewantara, pendidikan yang baik itu seharusnya dapat mengantarkan peserta didiknya dapat berdiri sendiri (*zelfstandig*), tidak bergantung kepada orang lain (*onafhankelijk*), dan dapat mengatur diri sendiri (*vrijheid, zelfbeschikking*) (Ki Hadjar Dewantara, 1977).

Hakikat pendidikan tersebut bisa dicapai dengan mengembangkan konsep pendidikan berbasis kehidupan nyata atau pembelajaran berbasis kehidupan. Peserta didik harus menjadi pembelajar, yang tidak hanya mampu mencapai kompetensi di bidang tertentu, tetapi juga mengembangkan kompetensi lainnya.

Selain itu, pembelajaran juga harus menjadi aktivitas yang penuh makna dan dijalani dengan menyenangkan. Semua bisa diwujudkan dengan mengembangkan pembelajaran berbasis aktivitas kehidupan.

Langkah pengelolaan pendidikan model aktivitas kehidupan nyata adalah sebagai berikut:

1. Menentukan aktivitas kehidupan yang diminati sebagai aktivitas pembelajaran. Aktivitas kehidupan dipilih yang diminati anak dan pasti dibutuhkan oleh setiap orang

TAHAPAN PENGELOLAAN PEMBELAJARAN DALAM AKTIVITAS KEHIDUPAN NYATA



Gambar 4.2 Tahapan Pengelolaan Pembelajaran dalam Aktivitas Kehidupan Nyata

dalam menjalani kehidupannya kelak. Misalnya, aktivitas memasak, membuat pakaian, kegiatan pertanian, industri kecil, teknologi tepat guna, dan lain sebagainya.

2. Melakukan identifikasi kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik. Semua guru melakukan identifikasi terhadap kompetensi yang terkait dengan aktivitas kehidupan yang akan dijadikan aktivitas pembelajaran. Identifikasi kompetensi kemudian dirinci dengan indikator pencapaiannya;

3. Melakukan proses pembelajaran. Langkah ini bisa mandiri atau bisa dilakukan bersama semua guru dan lintas mata pelajaran;
4. Memperkuat kompetensi. Secara bersama guru terlibat dalam aktivitas pembelajaran dengan fokus pada penguatan kompetensi sesuai mata pelajaran.

Dalam kondisi pandemi, aktivitas kehidupan nyata dapat dilakukan dalam keseharian aktivitas di rumah, yang dilaporkan secara periodik secara *paper based*, daring atau media komunikasi lainnya.

3. Pengelolaan Berbasis Projek (*Project Based Learning*)

Seperti halnya pengelolaan pembelajaran berbasis kehidupan nyata, *project based learning (PBL)* atau pembelajaran berbasis projek kegiatan pembelajaran dirancang ke dalam satu aktivitas. Namun berbeda dengan aktivitas kehidupan nyata yang melakukan aktivitas rutin harian sebagai kehidupan rutinitas masyarakat, PBL mengacu pada proyek tertentu yang mungkin saja sebuah inovasi, dan upaya untuk memecahkan masalah tertentu. Oleh karena itu PBL bisa saja berupa *Problem Based Learning*. Tahapan PBL secara umum sebagaimana ditampilkan dalam gambar.

Pengelolaan PBL, diawali dengan (1) identifikasi kompetensi tiap mata pelajaran secara bersama oleh guru. Dilanjutkan dengan (2) menjalin komunikasi dengan *stakeholder* tentang pembelajaran di masa pandemi atau era kebiasaan baru.

Barulah ditentukan tema, proyek yang akan dilakukan oleh peserta didik dengan bimbingan guru. Proyek bebas dengan berbagai pertimbangan. Contoh project misalnya: Di era Covid-19, peserta didik membuat project mengembangkan hand sanitizer alami, Membuat media sosialisasi tentang hidup di zaman pandemi, dan lain sebagainya.

Penilaian dilakukan berdasarkan indikator ketercapaian kompetensi yang ditunjukkan peserta didik pada mata pelajaran terkait dengan proyek tersebut. Ketika peserta didik membuat hand sanitizer misalnya, bisa dicek kompetensi reaksi kimia, kalkulasi matematika, penentuan harga dalam ekonomi, teks dalam Bahasa Indonesia dan Inggris, dan mata pelajaran lainnya.

Di masa pandemi, aktivitas pembelajaran ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok kecil. Dalam pengelolaannya, pembelajaran model ini bukan hanya dilihat sebagai proses pembelajaran, melainkan sebuah layanan pendidikan secara menyeluruh meliputi aspek suasana belajar, proses pembelajaran, kolaborasi dan kerja sama, serta tata kelola.

TAHAPAN PENGELOLAAN PEMBELAJARAN PBL



Gambar 4.3
Pengelolaan PBL



Bagian 5

Sarana Prasarana Pendidikan di Masa Pandemi



Di masa pandemi, kebutuhan sarana prasarana pendidikan sangat berbeda jauh dengan saat kondisi normal. Penyesuaian pendukung proses pembelajaran mengalami penambahan bahkan pengayaan dalam beberapa bidang. Tak hanya terkait sarana prasarana penunjang yang bersifat fisik, tetapi juga sarana pendukung berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

A. SARANA, PRASARANA DAN APLIKASI

Kebutuhan sarana prasarana pada masa pandemi bisa dibedakan pada dua kategori. Yakni kebutuhan pada saat pembelajaran dengan konsep belajar dari rumah dan pembelajaran di masa kebiasaan baru. Untuk pembelajaran dengan kedua konsep tersebut juga dibutuhkan dukungan aplikasi berbasis digital.

1. Sarana Prasarana Pembelajaran dari Rumah

Sesuai zamannya, pembelajaran dari rumah akan lebih optimal apabila memanfaatkan sarana prasarana digital. Sarana prasarana yang dibutuhkan antara lain:

- a. Ketersediaan gawai yang memadai yang sifatnya personal, wajib dimiliki oleh semua orang yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran yaitu guru dan peserta didik. Contohnya seperti smartphone atau laptop/PC.
- b. Kuota internet untuk mengakses pembelajaran dalam jaringan.
- c. Dukungan jaringan sinyal dan infrastruktur telekomunikasi yang merata.

Tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran dari rumah antara lain:

- Tidak semua peserta didik memiliki *smartphone*;
- Kemampuan membeli kuota internet masyarakat tidak sama;
- Ketidakmampuan ekonomi ini menjadi kondisi umum, tak hanya di pedesaan tetapi juga di perkotaan;
- Literasi digital yang masih terbatas;
- Jaringan infrastruktur telekomunikasi (internet) belum merata di seluruh kawasan Indonesia.



Gambar 5.1. Tantangan dalam Pembelajaran Daring

2. Sarana Prasarana Pembelajaran Masa Kebiasaan Baru

Sejalan dengan perkembangan pandemi khususnya Covid-19 yang masih berlangsung, pemerintah melalui Kemendikbud memperkenankan sekolah di zona hijau untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka langsung dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat.

Acuan yang menjadi landasan kebijakan tersebut adalah Keputusan Bersama Empat Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Covid-19. Fokus sarana prasarana di masa kebiasaan baru adalah:

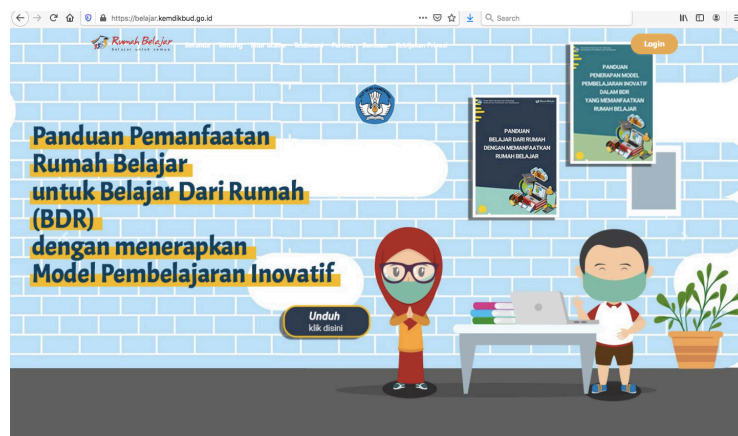
- Alat-alat kebersihan yang tersedia secara lengkap. Sekolah harus menyediakan semua alat-alat kebersihan untuk memastikan kelas selalu dalam keadaan steril. Seperti alat pel atau pun *vacuum cleaner* agar semua kotoran dapat dibersihkan dengan cepat dan berkala;
- Sanitasi sekolah yang baik, mulai dari ketersediaan air bersih, buangan air kotor, toilet, tempat cuci tangan, dan pengelolaan sampah.
- Wastafel harus tersedia di berbagai tempat agar peserta didik dan guru bisa dengan mudah mencuci tangan dengan sabun;
- Alat kesehatan selengkap mungkin untuk mengantisipasi warga sekolah yang sakit.
- Karena kontak fisik sangat tidak dianjurkan, sekolah juga membutuhkan APD untuk keadaan darurat;

- Ruang kelas steril sesuai regulasi. Semua kelas harus disterilkan dengan desinfektan sebelum digunakan;
- Ruang kelas lebih banyak untuk menghindari penyebaran Covid-19. Daya tampung yang dianjurkan oleh pemerintah adalah 50 persen per kelas;
- Loker pribadi dan rak sepatu khusus. Fasilitas lemari atau loker dimaksudkan untuk mengantisipasi pola penyebaran virus Covid-19 yang masih belum bisa dipastikan. Anjuran lain yang harus diperhatikan adalah larangan memakai sepatu atau alas kaki di dalam kelas. Oleh sebab itu, sekolah juga harus menyediakan rak sepatu untuk para peserta didik dan guru dengan jumlah yang memadai;
- Tenaga kesehatan sekolah. Sekolah harus menyediakan tenaga kesehatan untuk situasi darurat serta untuk kepentingan edukasi. Pada masa pandemi, semua tindakan harus dilakukan sesuai standar kesehatan yang tepat;
- Alat cek suhu badan. Alat untuk memeriksa suhu badan atau *thermo gun* harus disediakan oleh sekolah. Alat ini adalah instrumen protokol kesehatan wajib ada di sekolah. Semua orang harus diperiksa terlebih dahulu sebelum diizinkan masuk ke dalam gedung atau lingkungan sekolah.
- Kantin sehat yang menyediakan makanan sehat, bersih, higienis, dan bergizi.

3. Aplikasi Pembelajaran

Dengan metode pembelajaran jarak jauh, pembelajaran berbasis aplikasi sangat dibutuhkan untuk mendukung peserta didik dan guru. Karena itu, sekolah memiliki keleluasaan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran sendiri yang disesuaikan dengan kebutuhan.

Meski demikian, untuk memudahkan peserta didik dan guru melaksanakan proses pembelajaran, Kemendikbud RI mengembangkan aplikasi pembelajaran *Rumah Belajar*. Layanan gratis yang bisa diakses melalui laman <https://belajar.kemdikbud.go.id/> ini merupakan aplikasi belajar daring yang dikembangkan oleh Kemendikbud dengan tujuan untuk menyediakan alternatif sumber belajar dengan pemanfaatan teknologi.



Gambar 5.2. Aplikasi Rumah Belajar

Terdapat berbagai fitur seperti Sumber Belajar, Laboratorium Maya, Kelas Digital, Bank Soal, Buku Sekolah Elektronik, Peta Budaya, Karya Bahasa dan Sastra, serta fitur lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik secara gratis.

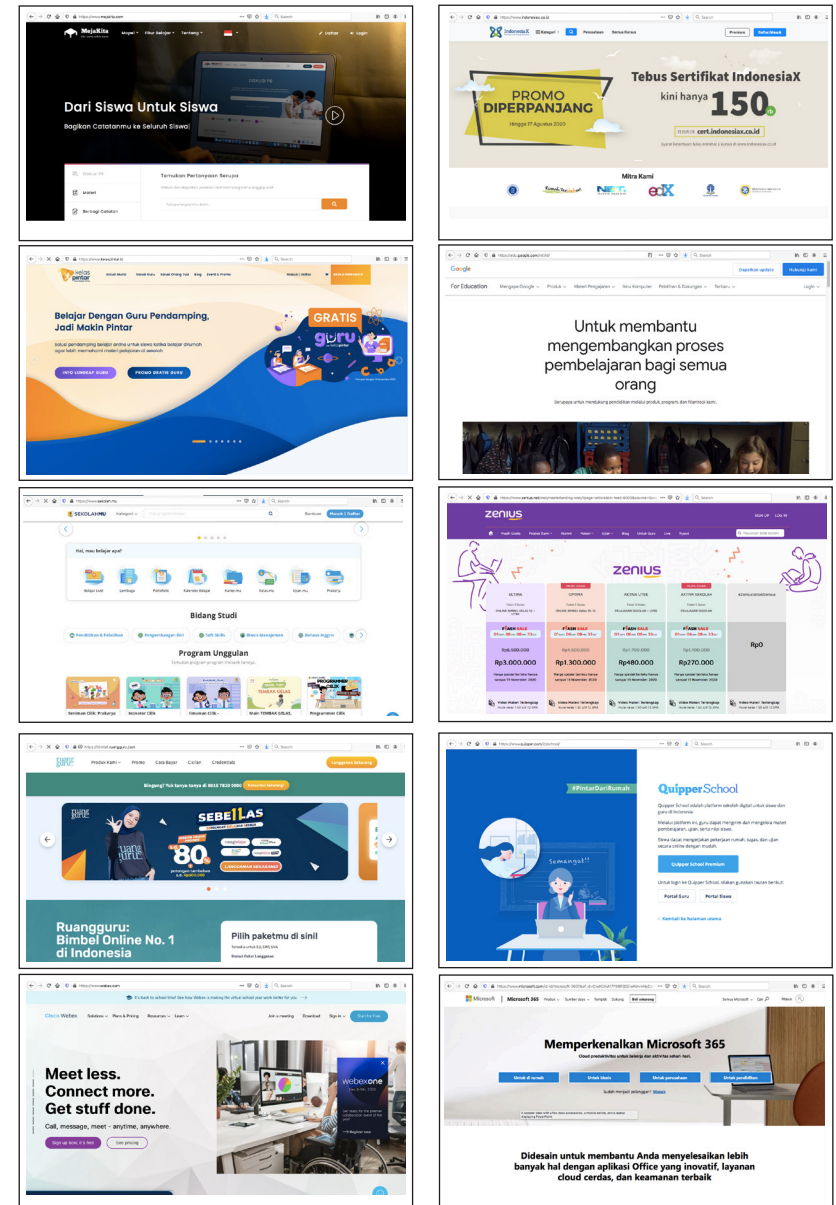
Selain mengembangkan aplikasi pembelajaran sendiri, Kemendikbud juga menjalin kerja sama berbagai platform menyediakan aplikasi pembelajaran dalam jaringan. Hal ini tentu akan memperkaya referensi bagi sekolah untuk mengembangkan pembelajaran berbasis aplikasi.

Berikut beberapa aplikasi yang banyak digunakan oleh satuan pendidikan.

1. **MejaKita.** Laman yang diakses melalui <http://mejakita.com/> ini menyajikan materi pembelajarannya secara tematis dan dilengkapi forum diskusi yang bisa dimanfaatkan untuk tanya jawab. Platform ini menyediakan materi pembelajaran dari SD-SMA yang gratis dan cukup lengkap, serta ribuan catatan yang sudah diunggah oleh murid-murid di komunitas pelajar di seluruh Indonesia;
2. **IndonesiaX.** Laman yang diakses melalui <https://www.indonesiax.co.id/>. Sejak diluncurkan pada 17 Agustus 2015, IndonesiaX berkomitmen meningkatkan kecerdasan bangsa melalui penyediaan kursus daring gratis untuk mengurangi disparitas atau kesenjangan pendidikan di negeri ini;
3. **Google for Education.** Untuk mendukung belajar daring pada masa pandemi Covid-19, Google for Education

menyediakan layanan menggunakan Chromebooks dan G-Suite yang memungkinkan pembelajaran virtual walaupun dengan konektivitas internet yang rendah. Layanan ini bisa diakses melalui laman <https://blog.google/outreach-initiatives/education/offline-access-covid19/>;

4. **Kelas Pintar.** Platform ini menyediakan sistem pendukung edukasi di era digital yang menggunakan teknologi terkini untuk membantu peserta didik dan guru dalam menciptakan proses pembelajaran terbaik. Dengan menghadirkan personalisasi dashboard untuk peserta didik, guru, dan orangtua. Layanan Kelas Pintar dapat diakses melalui <https://www.kelaspintar.id/>;
5. **Quipper School.** Platform aplikasi pembelajaran ini memberikan kemudahan bagi guru untuk mengelola tugas dan pekerjaan rumah yang lebih efektif. Dengan demikian potensi dan kompetensi peserta didik bisa dikenali lebih dalam oleh guru. Laman Quipper School bisa diakses melalui alamat <https://www.quipper.com/id/school/teachers/>;
6. **Ruangguru.** Aplikasi pembelajaran berbasis teknologi ini memiliki fitur layanan antara lain kelas virtual, platform ujian online, video belajar berlangganan, marketplace les privat, serta konten-konten pendidikan lainnya. Ruangguru menyediakan Sekolah Online Gratis selama masa pandemi Covid-19. Layanan Ruangguru diakses melalui alamat <https://sekolahonline.ruangguru.com/>;



Gambar 5.3. Sejumlah aplikasi pendidikan

7. Sekolahmu. Pada program Belajar Tanpa Batas, Sekolahmu menyediakan live streaming mata pelajaran dengan jenjang yang telah disediakan. Melalui laman <https://www.sekolah.mu/belajar-tanpa-batas> SekolahMu menjadi simpul kolaborasi ratusan sekolah dan organisasi yang telah dikurasi untuk berkarya, menyediakan program-program kurikulum yang sesuai kebutuhan;
8. **Zenius.** Platform pembelajaran digital ini memiliki program Belajar Mandiri di Rumah #BisaBareng dengan menyediakan puluhan ribu video materi belajar lengkap untuk jenjang SD, SMP, SMA untuk kurikulum KTSP, Kurikulum 2013, Kurikulum 2013 Revisi. Selain itu peserta didik dapat mengakses materi belajar lengkap untuk persiapan UNBK, UTBK, SPMB STAN, SIMAK UI, dan UTUL UGM. Konten-konten yang disediakan pada program ini dapat diakses gratis melalui <https://www.zenius.net/belajar-mandiri/>;
9. **Cisco Webex.** Melalui aplikasi ini, guru dapat mengajar seperti biasa melalui video termasuk berbagi konten presentasi dan berinteraksi dengan papan tulis digital melalui layar komputer/smartphone. Aplikasi yang bisa diakses melalui <https://cart.webex.com/sign-up?> juga menyediakan ruang kelas digital berbasis *messaging*, sehingga guru dan murid dapat tetap berdiskusi dan berbagi materi melalui fitur group chat di Cisco Webex Teams.

B. LAYANAN SUMBER BELAJAR DIGITAL

Pengembangan layanan sumber belajar berbasis digital, bukan hal baru bagi Kemendikbud. Jauh sebelum adanya pandemi, melalui laman pembelajaran <https://belajar.kemdikbud.go.id/> yang dikembangkan Pusat Data dan Informasi (Pusdatin), inovasi pembelajaran <https://belajar.kemdikbud.go.id/> era industri 4.0 telah diluncurkan. Sumber belajar digital ini memberikan layanan bagi jenjang pendidikan PAUD hingga SMA, baik bagi guru maupun peserta didik.



Kebermanfaatan sumber belajar ini pun makin terasa di saat pandemi Covid-19, pembelajaran dilakukan dari rumah. Sebagaimana prinsip Rumah Belajar, siapa pun dapat belajar di mana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja. Jadi, keterbatasan sumber ajar bukan lagi alasan bagi satuan pendidikan saat harus melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Terlebih seluruh konten yang ada di Rumah Belajar dapat diakses dan dimanfaatkan secara gratis. Sejauh ini guru yang bergabung sebagai pengguna Rumah Belajar tercatat sebanyak 266.045 guru dan peserta didik mencapai 640.874 peserta didik.

Berikut fitur utama rumah belajar:

- Kelas Maya.
Sebuah *Learning Management System* (LMS) yang dikembangkan khusus untuk memfasilitasi proses pembelajaran virtual antara guru dan peserta didik. Fitur ini memungkinkan guru dapat memberikan bahan ajar yang

dapat diakses dan dibagikan oleh peserta didik dalam bentuk digital kapan saja dan di mana saja.

- Sumber belajar

Fitur yang menyajikan materi ajar bagi peserta didik dan guru berdasarkan kurikulum. Materi ajar disajikan secara terstruktur dengan tampilan yang menarik dalam bentuk gambar, video, animasi, simulasi, evaluasi, dan permainan.

- Laboratorium Maya

Fitur simulasi praktikum laboratorium yang ada disajikan secara interaktif dan menarik, dikemas bersama lembar kerja peserta didik dan teori praktikum.

- Bank Soal

Fitur kumpulan soal dan materi evaluasi peserta didik yang dikelompokkan berdasarkan topik ajar. Tersedia juga berbagai akses soal latihan, ulangan, dan ujian.

- Fitur Pendukung:

Peta Budaya, Buku Sekolah Elektronik, Wahana Jelajah Angkasa, Karya Bahasa dan Sastra, Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan.

Sementara itu, khusus dalam menghadapi kondisi di saat pandemi, berdasarkan Surat Edaran 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, Kemendikbud memberikan rekomendasi sumber layanan pembelajaran digital selain *Rumah Belajar*, yakni:

1. TV edukasi Kemendikbud <https://tve.kemdikbud.go.id/live/>



2. Modul Digital SMA <http://gerbangkurikulum.sma.kemdikbud.go.id/e-modul/>



3. Tatap muka daring program Sapa Duta Rumah Belajar Pusdatin Kemendikbud pusdatin.webex.com



4. LMS SIAJAR oleh SEAMOLEC-Kemendikbud <http://lms.seamolec.org>



5. Guru Berbagi <http://guruberbagi.kemdikbud.go.id>



6. Membaca Digital <http://aksi.puspendik.kemdikbud.go.id/membacadigital>



7. Video Pembelajaran <http://video.kemdikbud.go.id>



8. Suara Edukasi Kemendikbud <http://suaraedukasi.kemdikbud.go.id>



9. Radio Edukasi Kemendikbud <https://radioedukasi.kemdikbud.go.id/>



10. Buku Sekolah Elektronik <http://bse.kemdikbud.go.id>



11. Mobile Edukasi Bahan Ajar Multimedia <https://m-edukasi.kemdikbud.go.id /medukasi/>



12. Sumber bahan SMA <https://sumberbelajar.seamolec.org/>



13. Kelas daring untuk peserta didik dan Mahasiswa <http://elearning.seamolec.org/>



14. Repositori Institusi Kemendikbud <http://repositori.kemdikbud.go.id>



15. Jurnal daring Kemendikbud <https://perpustakaan.kemdikbud.go.id/jurnal-kemdikbud>



16. Buku digital "open-access" <http://pustakadigital.kemdikbud.go.id>



17. EPERPUSDIKBUD (Google Play) <http://bit.ly/eperpusdikbud>



C. PERPUSTAKAAN DIGITAL

Perpustakaan digital yang merupakan wujud pengembangan teknologi informasi dan komunikasi, menjadi sarana untuk mendapatkan, menyimpan, dan menyebarkan info-info ilmu pengetahuan dalam bentuk digital sangat dibutuhkan dalam kondisi seperti masa pandemi ini.

Di masa pandemi, dengan beragam peraturan seperti pembatasan fisik dan sosial, keberadaan perpustakaan digital memiliki peran strategis. Referensi dan bahan bacaan dari perpustakaan digital tentu saja dapat diakses dengan leluasa tanpa perlu datang langsung ke gedung atau bangunan perpustakaan.

Di lingkungan Kemdikbud, perpustakaan digital yang tersedia antara lain:

- Pustaka Digital di laman <https://pustaka-digital.kemdikbud.go.id/slims/>
- Bahasa dan Sastra di laman <https://belajar.kemdikbud.go.id/BahasaSastra>, dan juga
- Pustaka Maya (Kamaya) di laman https://psbsekolah.kemdikbud.go.id/pustaka_maya.html. Sebagai pusat sumber belajar sekolah, Kamaya merupakan layanan perpustakaan digital dengan berbagai topik bahan bacaan.

Kamaya adalah Katalog Induk Perpustakaan Sekolah Indonesia yang menghimpun data katalog koleksi perpustakaan sekolah yang menggunakan SLiMS (*Senayan Library Management System*) sebagai sistem automasi perpustakaan.

Kamaya dikembangkan oleh Perpustakaan Kemendikbud bekerja sama dengan Pustekkom (kini Pusdatin) Kemendikbud dan SDC (*Senayan Developer Community*). Kamaya dapat menjadi sumber informasi dan referensi sekaligus peta perpustakaan sekolah di Indonesia yang telah terautomasi. Saat ini, melalui *School Integrated Library System*, koleksi Kamaya mencapai 127.482.

Selain perpustakaan digital yang dikembangkan Kemdikbud, ada juga dari Perpustakaan Nasional (Perpusnas). Untuk melayani pemustaka, Perpusnas melanggan berbagai bahan perpustakaan digital *online (e-Resources)* seperti jurnal, ebook, dan karya-karya referensi *online* lainnya. Layanan perpustakaan digital Perpusnas bisa diakses melalui <http://e-resources.perpusnas.go.id/>.

D. LAYANAN LABORATORIUM DIGITAL

Kondisi pandemi yang memaksa pembelajaran di rumah, tentu membuat kegiatan praktikum di laboratorium sekolah juga tak bisa dilaksanakan. Namun demikian, proses pembelajaran praktikum tetap bisa terwujud melalui layanan pembelajaran laboratorium digital.

Laboratorium digital telah dirancang Kemendikbud untuk memenuhi proses pembelajaran praktikum bagi peserta didik. Layanan laboratorium tersebut bisa diakses melalui kanal *vlab.belajar.kemdikbud.go.id* pada portal Rumah Belajar Kemdikbud. Dengan nama Laboratorium Maya, aplikasi ini merupakan *software* komputer yang memiliki kemampuan untuk melakukan modeling peralatan komputer secara matematis yang disajikan melalui sebuah simulasi.



Gambar 5.4. Tampilan Laboratorium Maya

Dengan kata lain, Laboratorium Maya adalah bentuk tiruan dari laboratorium klasikal yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran peserta didik. Karena itu, harus digarisbawahi, Laboratorium Maya bukanlah pengganti tetapi bagian dari laboratorium riil yang digunakan untuk melengkapi dan memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada. Selain alasan pandemi, keberadaan Lab Maya ini bisa menjadi alternatif bagi sekolah yang belum memiliki laboratorium secara fisik. Terlebih, Lab. Maya berisi fitur simulasi praktikum laboratorium interaktif dan menarik, dilengkapi lembar kerja sama dan teori praktikum. Misalnya ada praktikum daya hantar listrik larutan, grafik persamaan kuadrat, dan Hukum Hooke.

Sebagai sumber belajar peserta didik, Laboratorium Maya memiliki beberapa fitur, di antaranya:

- Mengintegrasikan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran;
- Melengkapi dan memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada pada praktik ruang lab.;
- Memiliki kemampuan *modeling* dan simulasi untuk memperjelas konsep;

Dalam pembelajaran di Laboratorium Maya, peserta didik dan guru harus memahami prinsip-prinsip pemanfaatannya:

a. Pemodelan

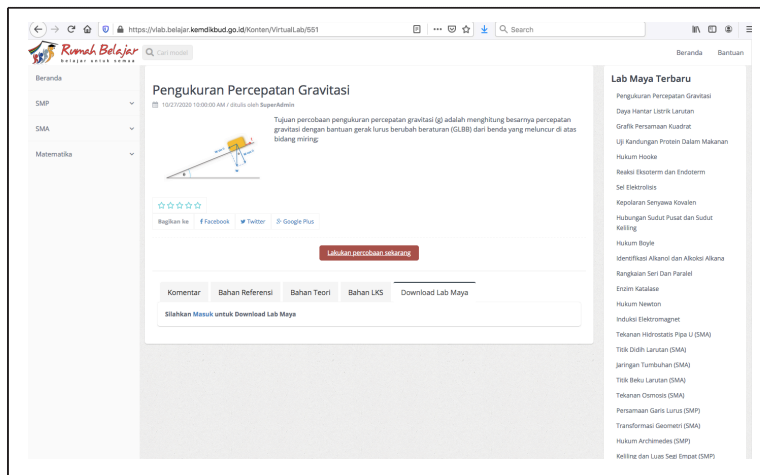
- Pemodelan sebagai proses untuk membangun representasi. Fungsinya untuk memperbaiki kekurangan pada proses pembelajaran yang mengedepankan metode ceramah dan latihan soal.
- Pemodelan digunakan dengan mengajak peserta didik dalam mendesain secara fisik yang diperlukan dalam proses untuk menggambarkan, menjelaskan dan memprediksi sebuah fenomena;

b. Simulasi

Layanan simulasi laboratorium maya menyediakan berbagai fitur antara lain:

- Simulasi merupakan program komputer yang mereproduksi fenomena alam melalui visualisasi dari sebuah model.

- Simulasi membantu peserta didik dalam mempelajari model fenomena alam dalam dunia nyata yang memiliki perilaku sistem kompleks.
- Simulasi membantu peserta didik untuk memahami dunia konseptual dari ilmu pengetahuan melalui animasi, yang dapat meningkatkan pemahaman dari konsep ilmiah yang abstrak.



Gambar 5.5. Percobaan di Laboratorium Maya



Bagian 6

Penutup

Perlu Adaptabilitas

Tantangan besar telah menanti kita di masa depan. Tidak ada yang pasti, kecuali ketidakpastian itu sendiri. Zaman yang berkembang pesat pun terus berubah dan mendisrupsi berbagai bidang kehidupan, terjadi kompleksitas, akan tetapi pada saat yang sama penuh dengan kesempatan. Tak terkecuali di dunia pendidikan.

Bagi para pemangku kepentingan, satuan pendidikan, para guru, dan juga peserta didik tentu harus mampu mengimbangi zaman yang bukan lagi berjalan cepat tetapi berlari cepat. Untuk dapat beradaptasi dan bahkan memenangi tantangan, satuan pendidikan harus mampu memberikan pembelajaran kepada peserta didik agar mereka memiliki kompetensi pemikiran tingkat tinggi, analitis, di luar dari rutinitas, dan tidak manual yang hanya mengikuti kebiasaan.

Terdapat dua hal penting yang selayaknya menjadi perhatian setiap sekolah dalam menghadapi setiap perubahan. Kedua hal tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tetap Fokus pada Proses Pendidikan di Era yang Berubah

Dalam menghadapi perubahan, dunia pendidikan ke depan setidaknya harus memiliki fokus pada tiga hal:

Pertama, kurikulum. Kurikulum merupakan pegangan sebagai bekal kegiatan belajar anak-anak di sekolah. Langkah riil yang bisa dilakukan, antara lain, adalah dengan menyiapkan kurikulum yang bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman. Kurikulum adaptif yang juga mampu

menyiapkan anak-anak yang bisa mempunyai pemikiran antisipatif, kritis, analitis, kreatif dalam memecahkan masalah, berinovasi, dan memiliki karakter yang bisa beradaptasi untuk hal-hal baru yang sebelumnya tidak terduga.

Kedua, pembelajaran. Pola pembelajaran yang dilakukan guru yang selama ini terkesan menjadi pekerjaan manual dengan aturan yang telah ditentukan. Maka ke depan guru harus mampu menyajikan pembelajaran dengan kreativitas dan inovasi. Paradigma mengajar inilah yang harus menjadi perhatian.

Ketiga, asesmen. Tes atau asesmen diperlukan untuk mengetahui keberhasilan suatu sistem belajar. Asesmen yang baik adalah yang benar-benar bisa menunjukkan kemajuan dan perkembangan seorang peserta didik dengan jujur, tanpa dibuat-buat, bisa memperbaiki diri sehingga belajarnya lebih baik.

2. Terus lakukan inovasi dalam situasi yang berubah

Mampu beradaptasi dengan beragam inovasi dalam menghadapi setiap perubahan. Inilah kunci dalam menghadapi masa depan yang penuh ketidakpastian, dalam bidang apa pun. Namun, seperti halnya dengan perubahan zaman, wabah pandemi juga harus dihadapi dengan sikap adaptif yang diikuti dengan inovasi dan kreativitas.

Dalam dunia pendidikan, kita dipaksa untuk melakukan inovasi pembelajaran karena pembelajaran tak bisa

dilaksanakan seperti normalnya sekolah biasa. Kebijakan Kemendikbud yang mengambil langkah menyelamatkan warga sekolah dari wabah pandemi melalui program Belajar dari Rumah, menuntut semua pihak untuk mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Maka muncullah pembelajaran dalam jaringan (daring), luar jaringan (luring), dan penggabungan di antara keduanya (*blended*).

Fakta ini membuka mata kita bahwa sejatinya dalam pendidikan, jangan sampai menghadirkan kurikulum dan metodologi pembelajaran yang kaku. Namun strategi pendidikan harus mampu menghadirkan ruang kemerdekaan bagi sekolah, guru dan juga peserta didik dalam merancang masa depan. Adaptif dan juga fleksibel.

Dengan demikian pembelajaran akan lebih berwarna penuh makna. Dengan kefleksibelannya, pembelajaran bahkan bisa dilaksanakan dengan ragam metode, bisa dengan daring, luring, *blended*, atau beragam model inovatif yang dikembangkan sekolah. Sumber belajar pun bisa bervariasi, bisa dari alam, budaya lokal, hingga dari dunia industri. Belajar pun hakikatnya bisa dilakukan di mana saja, tak terbatas ruang dan waktu.

Pandemi menyadarkan kita semua tentang satu hal yang harus terus dikembangkan di sekolah: inovasi. ■

Referensi

- Adler, M. J. (2009). *Program Paedia Silabus Pendidikan Humanistik*. PT. Indonesia Publishing.
- Anas, Z. (2019). *Guru Untuk Kehidupan*. Jakarta Selatan: AMP Press.
- Cartledge, G., & Milburn, J. A. (1981). *Teaching Social Skill To Children*. New York: Pergamon Press.
- DePorter, B., & Learning. (2009). *Quantum Learning*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Dewantara, K.H. (1977). *Pendidikan*. Yogyakarta: Madjelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Dewantara, K.H., (1977). *Kebudayaan*. Yogyakarta: Madjelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Dewey, J. (2009). *Pendidikan Dasar Barbasis Pengalaman*. PT. Indonesia Publishing.
- Goleman, D. (2009). *Emotional Intellegence*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Guthrie, E., & Matthews, K. (2003). *Anak Sempurna Atau Anak Bahagia*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Jacobs, Heidi, H. (2010). *Curriculum 21. Essential Education for a Changing World*. Virginia: ASCD Publication.
- Kennedy, M. M. (2005). *Inside Teaching*. London: Harvard University.
- Killon, J & Roy, P., (2009) *Becoming a Learning School*. New Jersey: National Staff Development Council.
- Kohn, A. (2009). *Memilih Sekolah Terbaik Untuk Anak*. Tangerang: Penerbit Buah Hati.
- Madjid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Orlich, Donald C. et all (2010). *Teaching Strategies: A Guide to Effective Instruction, Ninth Edition*. Boston: Wadsworth.
- Pink, D. H. (2009). *Otak Kanan Manusia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sahlberg, P. (2011). *Finish Lessons*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Said, A., & Budimanjaya, A. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intellegences*. Jakarta: PT. Prenadamedia Group.
- Santoso, A. (2003). *Right Brain*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Siberman, M. L. (2014). *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sutarno. (2020). *E-Learning pada era Covid dan Pasca Covid*. Bahan presentasi. Universitas Negeri Sebelas Maret.
- Tairedja, T., & Faridli, E. M. (2011). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019
- www.kemkes.go.id/
- www.infeksiemerging.kemkes.go.id
- www.gerbangkurikulum.sma.kemdikbud.go.id/e-modul/
- www.sehatnegeriku.kemkes.go.id

Manajemen Berbasis Sekolah

Inovasi Pendidikan di Masa Pandemi

Manajemen pendidikan di masa pandemi membutuhkan inovasi dan kreativitas untuk dapat memberikan variasi layanan kepada peserta didik agar proses pembelajaran tetap dapat berjalan secara optimal. Dengan demikian, prinsip manajemen berbasis sekolah menjadi pijakan yang kuat bagi satuan pendidikan dalam memberikan layanan pendidikan di masa pandemi secara optimal.

Buku ini menjadi salah satu referensi dan inspirasi bagi setiap satuan pendidikan SMA untuk berinovasi dalam memberikan layanan pendidikan dan pembelajaran berkualitas.

