

PROSACH: SEBAGAI ACUAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN PLATFORM DIGITAL DI MASA PANDEMIK COVID-19

Budi Santoso
Tadris Matematika,FTIK IAIN Metro, Metro
budi02227@gmail.com

Abstrak

Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) di Indonesia masih terus bertambah, secara tidak langsung mempengaruhi sektor pendidikan. Sekarang ini seluruh pembelajaran dilakukan dari rumah menggunakan platform digital. Dengan metode studi pustaka, berdasarkan penelitian beberapa ahli pembelajaran Blended Learning terdapat kekurangan dalam efisiensi. Padahal, pembelajaran matematika dikenal sulit walaupun dengan tetap muka. Sebagai acuan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran menggunakan platform digital, penulis memberikan konsep PROSACH, meliputi Process, Assessment, dan Achievement, Sehingga tidak menimbulkan kemonotonan, dan kebosanan dalam pembelajaran, penilaian peserta didik, maupun pencapaian yang perlu ditekankan di masa pandemik covid-19. Yang semua itu perlu diseimbangkan antara satu dan yang lainnya.

Kata Kunci: Covid-19, Platform Digital, PROSACH

Abstract

Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) di Indonesia masih terus bertambah, secara tidak langsung mempengaruhi sektor pendidikan. Sekarang ini seluruh pembelajaran dilakukan dari rumah menggunakan platform digital. Dengan metode studi pustaka, berdasarkan penelitian beberapa ahli pembelajaran Blended Learning terdapat kekurangan dalam efisiensi. Padahal, pembelajaran matematika dikenal sulit walaupun dengan tetap muka. Sebagai acuan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran menggunakan platform digital, penulis memberikan konsep PROSACH, meliputi Process, Assessment, dan Achievement, Sehingga tidak menimbulkan kemonotonan, dan kebosanan dalam pembelajaran, penilaian peserta didik, maupun pencapaian yang perlu ditekankan di masa pandemik covid-19. Yang semua itu perlu diseimbangkan antara satu dan yang lainnya.

Key Word: Covid-19, Digital Platform, PROSACH

PENDAHULUAN

Negara Indonesia menjadi salah satu negara yang terdampak pandemik covid, yang lebih dikenal dengan virus corona di kalangan masyarakat pada bulan Maret 2019. Perkembangan jumlah orang yang terpapar oleh virus tersebut di Indonesia terus bertambah.

Berdasarkan informasi yang di dapat bersumber dari PHEOC Kemkes RI, pada tanggal 11 Juni 2020, jumlah kasus terkonfirmasi positif berjumlah 35.295, kasus sembuh berjumlah 12.636 kasus sembuh, dan 2000 kasus meninggal.

Dengan adanya pandemik covid-19, berbagai sektor secara tidak langsung terhambat dalam pelaksanaannya, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan.

Pada sektor pendidikan, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, bergerak cepat dengan mengambil langkah responsive dengan menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang membahas mengenai Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19).

Kebijakan-kebijakan yang tercantum dalam SE 4/2020, yaitu: membatalkan pelaksanaan Ujian Nasional (UN), himbauan proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), mekanisme kelulusan, pelaksanaan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), dan alokasi dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS). Sedangkan, pada jenjang perguruan tinggi mengalami sebuah reformasi ulang masa belajar penyelenggaraan program pendidikan menjadi *study from home* atau belajar dari rumah.

Hal itu mengakibatkan proses belajar mengajar atau pembelajaran yang biasanya dilakukan di dalam kelas, harus dilaksanakan di rumah masing-masing melalui dunia virtual. Sehingga, menjadikan tantangan lebih untuk peserta didik dan pendidik untuk memperoleh tujuan dari pembelajaran itu sendiri, terutama dalam pembelajaran matematika yang pada umumnya, peserta didik merasa kesulitan untuk menerima materi dan menemukan pemecahan dari masalah yang diberikan.

Bedasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, pembelajaran memiliki arti proses, cara, perbuatan menjadikan belajar. Sedangkan, matematika merupakan ilmu tentang bilangan, hubungan bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Sehingga, dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran Matematika merupakan proses atau cara belajar mengenai bilangan, hubungan bilangan, dan prosedural yang digunakan dalam dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.

Menurut Afgani (2011), kebermaknaan dalam belajar matematika akan muncul manakala aktivitas yang dikembangkan dalam belajar matematika memuat standar proses pembelajaran matematika, yakni pemahaman, penalaran, komunikasi, koneksi, pemecahan masalah, dan representasi.

Berdasarkan dari pendahuluan di atas, selanjutnya Penulis mengajukan kajian dalam bidang pendidikan dalam pembelajaran matematika di tengah pandemi melalui judul: “PROSACH: SEBAGAI ACUAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN PLATFORM DIGITAL DI MASA PANDEMIK COVID-19”

PLATFORM DIGITAL SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN

Beralih dari model pembelajaran tatap muka menjadi daring (online) membutuhkan penyesuaian yang tidak mudah, sehingga model blended learning merupakan metode yang tepat. Menurut Husamah (2015) bahwa secara umum, pembelajaran tatap muka memiliki berbagai kelebihan terhadap pengajar maupun peserta didik, antara lain: 1. Disiplin formal yang diterapkan pada pembelajaran tatap muka dapat membentuk disiplin mental; 2. Memudahkan pemberian penguatan (reinforcement) dengan segera; 3. Memudahkan proses penilaian oleh pengajar; 4. Menjadi wahana belajar berinteraksi terhadap peserta didik. Kelebihan lainnya yaitu kemampuan sosialisasi antara dosen/tutor dengan mahasiswa, maupun antar sesama teman. Namun, pada masa pandemik covid-19 pembelajaran tidak dapat dilakukan secara tatap muka, dalam rangka memutus penularan covid-19, sehingga pembelajaran dilakukan secara virtual menggunakan berbagai platform digital, misalkan: zoom, google classrom, whatsApp, YouTube, Instagram, dan sebagainya. Pembelajaran tersebut lebih dikenal dengan sebutan *Blended Learning*.

Berdasarkan Marsh dan Drexler dalam Lin, Tseng, & Chiang (2017) Blended Learning merupakan metode pembelajaran yang mewakili era digital karena terintegrasi dengan internet. Metode Blended Learning sangat mendukung dalam kondisi pandemik covid-19, tetap melakukan pembelajaran dengan mematuhi *social distencing*. Dengan tidak dilakukannya pembelajaran secara langsung, *Blended Learning* pun memiliki kelebihan yang perlu diperhatikan. Metode *Blended Learning* memiliki banyak keunggulan diantaranya meningkatkan proses pengontrolan pada siswa, mengurangi gangguan yang biasanya terjadi di kelas atau ruang kuliah, mempermudah pengelolaan tugas serta dapat meningkatkan kinerja siswa (Borba, Askar, Engelbrecht, Gadanidis, Llinares, & Aguilar, (2016)

Sebagai bentuk gambaran pembelajaran dengan pembelajaran Blended Learning, Berdasarkan penelitian Sugama Maskar dan Endah Wulantina (2019) bahwa Metode Blended Learning dengan menggunakan Google Classroom secara umum mendapatkan penilaian yang positif diukur dengan menggunakan dua variabel, yaitu sikap terhadap proses pembelajaran

dan sikap terhadap pemahaman materi, dengan didukung sembilan indikator. Namun dari 9 indikator tersebut terdapat satu indikator yang mendapatkan penilaian negatif, yaitu efisiensi.

Sehingga, pembelajaran matematika yang dikenal dengan pembelajaran yang sulit walaupun dengan tatap muka. Apalagi pada masa pandemik covid-19 yang harus dilakukan di rumah masing-masing, harus tetap menjaga keefektifan pembelajaran matematika yang telah dilakukan. Penulis memberikan sebuah komponen sebagai acuan untuk meningkatkan keefektifan dan menunjang pembelajaran matematika yang terdiri dari tiga bagian yaitu, *Process, Assessment, and Achievement*.

PROSACH: PROCESS, ASSESSMENT, AND ACHIEVEMENT

Pembelajaran matematika pada masa pandemik covid-19 dilakukan menggunakan berbagai platform digital yang digunakan dalam pendidikan, untuk menjaga bahkan meningkatkan keefektifan pembelajaran matematika diperlukan suatu inovasi yang dibuat untuk mempermudah bagi pendidik maupun peserta didik dalam memahami pembelajaran.

PROSACH diharapkan dapat menjadi acuan dalam pelaksanaan pembelajaran dimasa pandemik, yang berisi *Process, Assessment, and Achievement*.

Pertama, *Process*. Proses pembelajaran menjadi bagian penting dalam pembelajaran matematika dimasa pandemik covid-19. Tidak hanya beracuan pada hasil akhir, tetapi juga proses yang berlangsung. Diperlukan kerjasama antara pendidik, peserta didik, dan orang tua untuk menunjang pembelajaran matematika melalui platform digital. Menjadi tantangan berbagai pihak bagaimana proses pembelajaran matematika dapat berhasil, dengan menghindari pembelajaran yang membosankan, monoton, dikarenakan pembelajaran dilakukan hanya di rumah masing-masing. Misalkan, dengan animasi, teka-teki, dikemas dengan hiburan ataupun permainan dan sebagainya.

Kedua, *Assessment*. Penilaian dalam keadaan masa pandemik dengan pembelajaran virtual melalui platform digital, diperlukan sedikit ataupun banyak perombakan. Segi penilaian baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik perlu diseimbangkan. Dengan berbagai kendala yang mungkin diterima, kendala bukan menjadi alasan. Tetapi sebagai pembelaan. Bagaimana peserta didik masih berusaha untuk mengikuti pembelajaran. Penilaian ini perlu dispesifikan dan dikelola. Misalkan, karena terkendala kuota ataupun jaringan. Peserta didik tidak dapat mengikuti secara penuh namun secara personal meminta maaf dan tetap memperhatikan,

dapat menjadi point ke afektifan, begitu pula untuk psikomotorik dan kognitif. Pendidik perlu menekankan pembelajaran di masa pandemik dan belajar dirumah masing-masing.

Ketiga, *Achievement*. Pencapaian. Setiap pembelajaran akan mempunyai tujuan yang perlu dicapai yang dapat dijadikan gambaran keefektifan pembelajaran matematika. Pencapaian di perjelas dalam segi kompetensi dasar pelajaran matematika yang presentase komponen di tentukan oleh pendidik sehingga mendukung pembelajaran dan tidak terlalu menyulitkan peserta didik

Dimasa pandemik covid-19, kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring, hal tersebut tentu menjadi tantangan terutama pembelajaran matematika yang dikenal sebagai pelajaran yang sulit. Diperlukan pemahaman oleh berbagai pihak seperti pemerintah, pendidik, peserta didik, dan orang tua untuk ikut membantu dalam proses pembelajaran. Semoga gagasan PROSACH dapat menjadi acuan dalam penggunaan platform digital ketika pembelajaran matematika, bahkan juga untuk pelajaran lain. Sehingga tidak menimbulkan kemonotonan, dan kebosanan dalam pembelajaran, penilaian peserta didik, maupun pencapaian yang perlu ditekankan di masa pandemik covid-19. Yang semua itu perlu diseimbangkan antara satu dan yang lainnya.

KESIMPULAN

Penyebaran Coronavirus Disease (covid-19) di Indonesia masih terus bertambah hal tersebut secara tidak langsung mempengaruhi berbagai sektor termasuk sektor pendidikan. Sebagai respons Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan surat edaran yang berisi beberapa kebijakan di dunia pendidikan salah satunya pembelajaran di lakukan dari rumah atau *study from home*, sehingga para pendidik dan peserta didik harus menyesuaikan dengan kondisi yang sekarang ini.

Sebagian besar pembelajaran dilakukan dengan metode *Blended Learning*, menggunakan berbagai platform digital dalam pembelajaran seperti google classrom, zoom, whatsapp, dan sebagainya. Namun, tentu saja dalam proses pembelajaran matematika akan terdapat beberapa tantangan. Yang sudah menjadi rahasia umum bahwa pembelajaran matematika menjadi pelajaran yang dikenal sulit.

Berdasarkan penelitian Sugama Maskar dan Endah Wulantina (2019) bahwa Metode Blended Learning dengan menggunakan Google Classroom secara umum mendapatkan penilaian yang positif diukur dengan menggunakan dua variabel, yaitu sikap terhadap proses pembelajaran

dan sikap terhadap pemahaman materi, dengan didukung sembilan indikator. Namun dari 9 indikator tersebut terdapat satu indikator yang mendapatkan penilaian negatif, yaitu efisiensi.

Efisiensi menjadi permasalahan ketika melakukan pembelajaran menggunakan metode *Blended Learning*, sehingga penulis memberikan sebuah konsep ataupun gagasan yang diharapkan dapat menjadi acuan dalam proses pembelajaran, yang meliputi *Process* (proses), *Assessment* (penilaian), dan *Achievement* (pencapaian), untuk mempermudah pendidikan maupun peserta didik dalam melakukan pembelajaran di masa pandemik covid-19, ketika pembelajaran dilakukan menggunakan platform digital.

DAFTAR PUSTAKA

- ID Cloud Host, "Menelusuri Bagaimana Dampak Virus Corona Bagi Perekonomian Indonesia", <https://idcloudhost.com/menelusuri-bagaimana-dampak-virus-corona-covid-19-bagi-perekonomianindonesia/>, diakses pada 11 Juni 2020.
- Afgani D., Jarnawi. 2011. *Materi Pokok Analisis Kurikulum Matematika*. Universitas Terbuka, Jakarta
- Borba, M. C., Askar, P., Engelbrecht, J., Gadanidis, G., Llinares, S., & Aguilar, M. S. (2016). Blended Learning, E-learning and Mobile Learning in Mathematics Education. *ZDM*, 48(5), 589-610
- Dr. Milysa Sari, S.Pd., M. SS (2019). *Mengenal Lebih Dekat Model Blended Learning Dengan Facebook (MBL-FB): Model Pembelajaran Untuk Generasi Digital*, Yogyakarta: CV Budi Utama Deepublish.
- Husamah. (2015). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Lin, Y. W., Tseng, C. L., & Chiang, P. J. (2017). The Effect of Blended Learning in Mathematics Course. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 13(3). 741-770.
- Maskar, S., & Wulantina, E. (2019). Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom. *INOMATIKA*, 1(2), 110-121.