

REKOMENDASI MODEL PEMBELAJARAN YANG SESUAI DI SMK SAAT KEGIATAN PEMBELAJARAN SECARA DARING

Sandi Kurniawan*

IKIP PGRI Kalimantan Timur

*E-mail : Sandykurniawan4949@gmail.com

ABSTRAK

Abad XXI merupakan suatu era dimana terjadi perubahan secara besar-besaran di segala aspek kehidupan manusia. Aspek pendidikan merupakan salah satu yang paling terdampak. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang wajib mengikuti tuntutan era XXI dikarenakan SMK berorientasi kerja. Tuntutan kompetensi lulusan SMK juga semakin beragam diantaranya *skills, knowledge, attitude, values*, dan *ethics*. Untuk mencapai kompetensi abad XXI kegiatan belajar mengajar (KBM) di SMK harus di rancang dan dilaksanakan dengan baik sesuai dengan karakteristik peserta didik agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran yang mulanya berjalan dengan baik menjadi terkendala dikarenakan wabah penyakit yang terjadi di seluruh penjuru dunia. Wabah tersebut merupakan wabah Covid-19, yang saat ini disebut sebagai pandemic covid-19. Karena pandemic covid-19 tersebut kegiatan pembelajaran yang awalnya dilaksanakan dengan tatap muka yang sering disebut dengan luar jejaring (*luring*) dialihkan menjadi pembelajaran online atau sering di sebut pembelajaran dalam jejaring (*daring*). Berakhirnya wabah penyakit tersebut membuat pembelajaran daring masih kerap dijadikan alternatif proses pembelajaran jika pendidik berhalangan hadir secara langsung. Oleh sebab itu untuk mencapai kompetensi tersebut dan dibatasi dengan pembelajaran hanya bisa dilakukan dengan pembelajaran daring maka perlu menggunakan model pembelajaran yang menarik agar peserta didik tetap bersemangat dalam proses pembelajaran meski pembelajarannya dilaksanakan secara daring.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Kegiatan Belajar Mengajar, Daring

RECOMMENDATIONS FOR APPROPRIATE LEARNING MODELS IN VOCATIONAL SCHOOLS DURING ONLINE LEARNING ACTIVITIES

Abstract

The XXI century is an era where massive changes occur in all aspects of human life. The educational aspect is one of the most affected. Vocational High Schools (VHS) are educational institutions that are required to comply with the demands of the XXI era because Vocational Schools are work-oriented. The competency demands of vocational school graduates are also increasingly diverse, including skills, knowledge, attitude, values and ethics. To achieve 21st century competency, teaching and learning activities (KBM) in vocational schools must be designed and implemented well in accordance with the characteristics of students so that the learning activities carried out can be meaningful for students. Learning that initially went well became hampered due to disease outbreaks that occurred throughout the world. This outbreak is the Covid-19 outbreak, which is currently referred to as the Covid-19 pandemic. Due to the Covid-

19 pandemic, learning activities which were initially carried out face-to-face, which is often called offline learning, have been shifted to online learning or often called online learning. The end of the disease outbreak means that online learning is still often used as an alternative learning process if educators are unable to attend in person. Therefore, to achieve these competencies and is limited to learning that can only be done with online learning, it is necessary to use an interesting learning model so that students remain enthusiastic in the learning process even though the learning is carried out online.

Keywords: *Learning Models, Teaching and Learning Activities, Online*

I. PENDAHULUAN

Dunia memasuki abad XXI, yaitu suatu era dengan tuntutan yang lebih rumit dan menantang, dan suatu era yang memiliki spesifikasi tertentu yang ternyata sangat besar pengaruhnya terhadap segala aspek kehidupan manusia. Dunia pendidikan mendapatkan sorotan yang sangat tajam berkaitan dengan tuntutan untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas yaitu sumber daya manusia yang mampu atau bisa “hidup” atau unggul di era XXI (Degeng, 2000:4). Kompetensi yang harus dimiliki oleh manusia yang disebut unggul antara lain adalah: SDM yang mampu berpikir kreatif, produktif, mampu mengambil keputusan tepat, mampu dalam pemecahan masalah, mampu belajar bagaimana belajar, mampu berkolaborasi, dan mampu dalam pengelolaan diri (Degeng, 2000:5).

Lingkup dunia, kompetensi yang dibutuhkan untuk memasuki kehidupan, terutama dunia kerja di abad XXI pada prinsipnya mencakup skills, knowledge, attitude, values, dan ethics. Proses pembelajaran yang berkualitas dan efektif adalah proses pembelajaran yang mampu menimbulkan prakarsa atau keinginan dan aktivitas belajar secara mandiri atau sering disebut dengan kemandirian belajar peserta didik sehingga peserta didik berhasil mencapai tujuan-tujuan belajar dan pembelajaran yang memiliki daya tarik yang tinggi atau berdaya tarik bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa untuk menghasilkan SDM yang berkualitas yaitu SDM yang unggul dan berkarakter perlu dilaksanakannya pembelajaran secara berkualitas dan efektif mengarah pada timbulnya atau berkembangnya prakarsa atau kemandirian belajar peserta didik dan perkuliahan menimbulkan daya tarik pembelajaran yang tinggi sehingga peserta didik cenderung untuk ingin terus belajar dan hadir dalam proses pembelajaran suatu mata pelajaran oleh karena proses di lembaga yang berkualitas tersebut. Ini berarti bahwa proses pembelajaran yang berkualitas menyebabkan timbul dan berkembangnya daya tarik pembelajaran.

Aktualnya, dalam pelaksanaan pembelajaran pada umumnya menunjukkan gejala bahwa kemandirian belajar dan daya tarik pembelajaran suatu mata pelajaran pada peserta didik masih rendah. Ditambah lagi kondisi pandemi Covid-19 menyebabkan pelaksanaan pembelajaran tidak bisa dilakukan secara langsung dengan tatap muka (luring). Hal tersebut menjadikan pelaksanaan pendidikan menjadi terhambat secara keseluruhan. Pembelajaran yang awalnya dilakukan dengan tatap muka sekarang harus dilakukan melalui daring via zoom, google meet, dan lain sebagainya.

Penyakit koronavirus 2019 (Covid-19) adalah penyakit menular yang disebabkan oleh SARS-CoV-2, salah satu jenis koronavirus (Alexander, Gorbabelnya, dkk. 2020). Penyakit ini mengakibatkan pandemi koronavirus 2019–2020. Penderita Covid-19 dapat mengalami demam, batuk kering, dan kesulitan bernapas (Huang, Wang, dkk. 2019). Infeksi menyebar dari satu orang ke orang lain melalui percikan (droplet) dari saluran pernapasan yang sering dihasilkan saat batuk atau bersin, kontak fisik (WHO, 4 Maret 2020). Dengan adanya pandemi Covid-19 ini seluruh aktivitas belajar mengajar di himbau oleh pemerintah pelaksanaannya keseluruhan secara daring untuk menekan tingkat penyebaran virus. Hal tersebut tentu saja menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Permasalahan tersebut tentu saja harus segera diatasi agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai minimal 80%. Berakhirnya wabah penyakit tersebut membuat pembelajaran daring masih kerap dijadikan alternatif proses pembelajaran jika pendidik berhalangan hadir secara langsung. Hal yang harus dilakukan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yaitu dengan menciptakan suasana pembelajaran daring yang menarik serta menggugah minat belajar dan pengembangan diri peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Untuk menciptakan suasana pembelajaran daring yang baik dan menarik perlu menggunakan model pembelajaran interaktif dan cenderung tidak membosankan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan datanya berupa studi literatur. Data yang digunakan penulis bersumber dari literatur yang relevan dengan kasus permasalahan. Beberapa diantaranya bersumber dari buku, jurnal, dan abstrak dari hasil penelitian. Data yang telah diperoleh dari studi literatur kemudian dipilih sesuai kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Pengolahan data ini dilakukan dengan mengaitkan data

yang ada dengan objek gagasan sehingga diperoleh konsep gagasan yang bisa memecahkan permasalahan. Analisis data dalam karya tulis ilmiah ini dilakukan secara deskriptif.

III. PEMBAHASAN

3.1. Karakteristik Peserta Didik Saat Pembelajaran Daring

Terdapat beberapa pendapat mengenai kondisi-kondisi yang seharusnya ada pada pendidik dan peserta didik saat pembelajaran daring diantaranya, Uno dan Nina (2010: 114) mengemukakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan yang berbasis teknologi informasi, antara lain: (1) perhatian, (2) percaya diri, (3) pengalaman, (4) kreatifitas dalam menggunakan alat, dan (5) terjalinya interaksi antar pendidik dan peserta didik. Salah satu komponen penting untuk memaksimalkan hasil pembelajaran adalah model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan model pembelajaran Jonassen yang dikutip Isjoni & Firdaus, (2007:76) terdapat 7 kunci strategi pembelajaran yang diperlukan untuk mematikan kejayaan pembelajaran berasaskan teknologi yaitu (1) aktif, (2) konstruktif, (3) kolaboratif; (4) keinginan, (5) perbincangan, dan (6) konstektual dan reflektif.

Dabbagh dalam Diana Ariani (2012) mengidentifikasi karakteristik dan kemampuan yang harus dimiliki untuk menjadi peserta didik pembelajaran daring yang berhasil; (1) lancar dalam menggunakan teknologi pembelajaran daring, (2) mampu melakukan afilias, (3) memahami dan menggunakan pembelajaran interaksi dan kolaborasi, (4) memiliki kontrol internal yang kuat, (5) memiliki konsep akademik diri yang kuat, dan (6) memiliki pengalaman dan inisiasi dalam pembelajaran secara mandiri. Powell juga mendeskripsikan peserta didik pada pembelajaran daring merupakan seseorang yang mampu mengarahkan diri, mengatur sendiri, disiplin diri, bertanggung jawab, *independent*, dan fokus, tidak mudah tergoda, akrab dengan komunikasi tertulis, cerdas dalam menggunakan teknologi web, serta akrab dengan komputer.

Berdasarkan pandangan dari beberapa pendapat tersebut, dapat dikemukakan kompetensi awal yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam pembelajaran daring meliputi: (1) mandiri, (2) kemampuan dalam menggunakan teknologi, (3) kepribadian, (4) tanggungjawab belajar, (5) motivasi tinggi, (6) interaktif, dan (7) kreatif dan inovatif. Mandiri berarti pembelajaran jarak jauh menuntut peserta didik untuk lebih mandiri dibanding pembelajaran tatap muka, hal ini dikarenakan pada pembelajaran jarak jauh peserta didik hanya bertatap muka dengan pendidik pada saat dilangsungkan evaluasi pembelajaran, atau pada saat-saat tertentu saja. Oleh karena itu

apabila peserta didik ingin lebih menguasai materi dan paham dengan materi pembelajaran maka peserta didik harus berusaha untuk mendapatkannya sendiri apabila pendidik tidak memberikannya.

Kemampuan dalam menggunakan teknologi mencakup penyampaian materi dilakukan melalui internet, diskusi secara *synchronous* melalui video conference/web camp seperti zoom, google meet, dan lain sebagainya, ataupun *asynchronous* melalui berbagai fitur seperti e-mail, mailing-list, komentar, dan sebagainya. Oleh karenanya, seorang pebelajar dengan online learning atau e-learning harus memiliki kemampuan untuk dapat mengoperasikan dan memahami berbagai fasilitas teknologi komputer yang ada. Dan kepribadian yang dimaksud berupa mental seorang peserta didik dalam pembelajaran daring harus benar-benar teguh dan kokoh. Teguh dalam pendirianya untuk belajar dan mencari ilmu melalui pembelajaran daring, serta kokoh motivasi dan tujuannya dalam menuntut ilmu guna menjadi manusia yang lebih baik dimasa depan. Sehingga tidak mudah tergoda dan terganggu oleh hal-hal yang mampu merusak mentalitasnya untuk belajar.

Tanggungjawab belajar seorang peserta didik dalam pembelajaran daring adalah individu yang mampu menyelesaikan segala aktivitas atau kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Memprioritaskan segala sesuatu yang memang harus dilakukan dalam pembelajaran daring, sesuai dengan keputusan yang telah diambil untuk menempuh pembelajaran daring, seperti mengerjakan tugas tepat waktu dan mengerjakannya sesuai kemampuan yang dimiliki, mempelajari bahan-bahan yang tersedia, harus memiliki semangat untuk belajar, dan mampu mengontrol diri. Sedangkan motivasi tinggi harus dimiliki karena tanpa motivasi yang tinggi dan jauh dari pengawasan pendidik, seorang pebelajar akan terbawa hanyut dalam berbagai fitur dan fasilitas permainan atau hiburan yang menjamin akan melunturkan motivasi belajarnya. Sehingga mereka dituntut untuk memiliki motivasi yang tinggi, agar mereka dapat belajar berdasarkan kemauan sendiri bukan karna terpaksa ataupun desakan dari orang lain.

Interaktif berarti peserta didik semangat dan fokus walaupun proses pembelajaran yang dilakukan melalui *asynchronous* atau *synchronous*, pebelajar harus mampu membuat kolaborasi dan saling bertukar pikiran serta berdiskusi tanya jawab dengan teman dan dosen melalui berbagai fasilitas fitur yang disediakan. Sehingga proses pembelajaran daring tetap memberi tantangan dan respon yang mampu meningkatkan pengonstruksian pengetahuan. Kreatif dan Inovatif merupakan kunci dari suksesnya pembelajaran daring. Kemampuan untuk memilah-milah informasi yang akan dipelajari dan menemukan serta mengemas materi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar

yang diinginkan, sehingga mudah dipelajari dan dapat menarik kesimpulan dengan baik dan benar.

3.2. Karakteristik Pendidik Saat Pembelajaran Daring

Robin dan Frank (2010: xxxii) mengemukakan kebutuhan bagi pendidik untuk melakukan pengembangan keterampilan agar menjadi pendidik dalam pembelajaran daring yang baik telah mengarah ke pertumbuhan program belajar daring. Dalam jagat pembelajaran daring, pendidik/dosen/tutor/instruktur menjadi seorang fasilitator, pemandu, atau bahkan narasumber ahli, tetapi tidak lagi menjadi satu-satunya penentu bagi pengalaman pembelajaran peserta didik (Robin dan Frank, 2010: xiv).

Menurut Dewi dan Evelin (2004: 193), Proses belajar mandiri mengubah peran pendidik menjadi seorang fasilitator yaitu membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar atau mitra belajar, dan seorang perancang proses pembelajaran yaitu mengolah materi ke dalam format sesuai dengan belajar mandiri. Dengan memahami peran-peran tersebut, dapat dianalisis beberapa kompetensi yang diharapkan ada pada seorang pendidik dalam pembelajaran daring, diantaranya: (1) Menguasai dan update perkembangan internet, (2) menguasai ilmu pengetahuan pokok dan pendamping, (3) kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pembelajaran, (4) mampu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk semangat dalam belajar, (5) kemampuan mengelola sistem pembelajaran daring, (6) ketepatan dalam memilih bahan ajar dan alat evaluasi dalam pembelajaran daring, dan (7) kemampuan dalam mengontrol jalannya proses pembelajaran ditinjau dari aspek sosial dan budaya.

Update dan menguasai tentang internet disini bermakna pendidik harus dapat memanfaatkan dan mengikuti perkembangan teknologi. Karena pada pembelajaran daring pendidik dituntut untuk dapat mengoperasikan *software* dan *hardware* yang merupakan basis dari pembelajaran daring. Sedangkan menguasai ilmu pengetahuan pokok dan pendamping, pendidik harus menguasai pengetahuan pokok tentang apa yang akan disampaikan, agar saat proses pembelajaran berlangsung bila timbul masalah dapat diselesaikan dengan logika yang dikuasai pendidik. Pengetahuan pendamping diperlukan karena pada pembelajaran daring ini pendidik tidak hanya dituntut untuk menguasai materi yang dikuasainya saja, namun juga harus memiliki pengetahuan lain yang tentunya membantu dalam proses belajar mengajar.

Pendidik harus memiliki jiwa kreatif dan inovatif agar materi yang disampaikan menjadi bermakna dan mendalam bagi peserta didik. Kekreatifan pendidik juga dapat menimbulkan kesan yang baik bagi peserta didik untuk tidak monoton dalam pembelajaran yang diikuti. Inovasi yang dimaksud disini adalah pendidik tidak harus mengajar sesuai ilmu yang dimilikinya saja, tetapi selalu terbuka dengan wawasan yang baru. Mampu memotivasi peserta didik untuk terus belajar meskipun terbatas oleh jarak dan waktu. Ini merupakan komponen penting dalam pembelajaran daring, dengan memotivasi peserta didik maka tujuan pembelajaran yang dirancang akan dapat terlaksana dengan baik.

Kemampuan dalam perencanaan dan perancangan desain pembelajaran daring. Karena pembelajaran daring hanya melewati jaringan maka pendidik harus mampu menyiapkan fasilitas pembelajaran yang menarik seperti video, gambar, musik, dan lain sebagainya. Serta kemampuan pendidik dalam mengelola sistem pembelajaran daring juga sangat penting agar semua kendala dalam proses pembelajaran dapat diminimalisir dengan baik. Ketepatan dalam pemilihan bahan ajar dan program evaluasi dalam pembelajaran daring ini saling berhubungan dengan komponen lainnya dan sama-sama berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dicanangkan.

Dilihat dari aspek sosial (kehidupan bermasyarakat) Pebelajar daring, peserta didik cenderung bersifat individualisme dan sibuk dengan teknologinya masing-masing. Pembelajaran melalui teknologi komputer sudah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan. Dalam kehidupan sosial, peserta didik menyadari bahwa kemampuan dan potensi yang dimiliki yang akan membawanya menuju kehidupan yang lebih baik. Sehingga mereka cenderung kompetitif, melakukan yang terbaik dan disiplin serta jujur dalam menyelesaikan tugas atau pekerjaannya. Mengerjakan segala sesuatu pekerjaan dengan tepat waktu dan percaya diri.

Peserta didik merupakan orang-orang yang bebas dengan pilihannya masing-masing, dan memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Pendidik dalam pembelajaran daring memiliki karakteristik yaitu mampu menyeimbangkan antara bagaimana teknologi dan kehidupan nyata dapat saling berdampingan untuk mencapai keseimbangan dalam pencapaian tujuan yang diinginkan. Peserta didik memanfaatkan teknologi komputer guna menyelesaikan pekerjaannya dengan efisien dan tepat waktu. Peserta didik juga menganggap bahwa teknologi komputer sudah menjadi kebutuhan yang penting dalam mengatur hubungannya atau interaksi dengan orang lain.

Dilihat dari aspek budaya, Seorang pebelajar daring memiliki karakteristik budaya menyelesaikan tugas atau kewajiban tepat waktu dan efisien serta praktis, belajar dapat dilakukan

kapanpun dan dimanapun, pengetahuan dapat dicari dan ditemukan dengan cepat melalui pemanfaatan internet, segala sesuatu diselesaikan dengan kemampuan individu masing-masing, dan malu jika salah atau mencontek, serta berkarya dan mempublikasikannya. Demikian pula dengan pendidik dalam pembelajaran daring, mereka memiliki budaya untuk belajar dimanapun dan kapanpun tanpa terhalang oleh waktu dan tempat, menempatkan teknologi sebagai bagian dari hidup dengan menggantungkan pekerjaan-pekerjaan/aktivitas yang ada dengan teknologi, sadar akan perubahan dan perkembangan.

3.3. Rekomendasi Model Pembelajaran Daring

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan pendidik serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar (Shoimin, 2012). Idealnya proses belajar mengajar akan lebih bermakna jika menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya. Jadi peserta didik akan belajar dengan penuh semangat serta antusias terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik. Berikut ini merupakan rekomendasi beberapa model pembelajaran yang sesuai saat proses kegiatan belajar mengajar secara daring adalah sebagai berikut.

1. *Student Facilitator and Explaining*

Model pembelajaran ini merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan materi. Penerapan model pembelajaran harus bisa memperbanyak pengalaman serta meningkatkan motivasi belajar yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *student facilitator and explaining*. Dengan menggunakan model pembelajaran ini dapat meningkatkan antusias, motivasi, keaktifan, dan rasa senang. Oleh sebab itu, model pembelajaran ini sangat tepat digunakan pendidik saat proses pembelajaran karena dapat mendorong peserta didik untuk menguasai keterampilan berbicara, menyimak, dan memahami materi lebih mudah.

Langkah-langkah model pembelajaran *student facilitator and explaining* adalah: (1) pendidik menyampaikan materi dan kompetensi yang ingin dicapai, (2) pendidik mendemonstrasikan atau menyajikan garis-garis besar materi ajar, (3) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan kepada peserta didik lainnya, misalnya melalui began atau peta konsep. Hal ini bisa dilakukan secara bergiliran, (4) pendidik menyimpulkan ide atau

pendapat dari peserta didik, (5) pendidik menerangkan semua materi yang disajikan saat ini, dan (6) penutup. Langkah-langkah model pembelajaran *student facilitator and explaining* perlu adanya modifikasi sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran daring saat ini.

Langkah-langkah model pembelajaran *student facilitator and explaining* dalam pembelajaran daring adalah sebagai berikut: (1) Pendidik membuat room menggunakan zoom atau google meet sebagai media pembelajaran daring, (2) pendidik mendemonstrasikan atau menyajikan garis-garis besar materi ajar, (3) pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan kepada peserta didik lainnya, misalnya melalui began atau peta konsep. Hal ini bisa dilakukan secara bergiliran, (4) pendidik menyimpulkan ide atau pendapat dari peserta didik, (5) pendidik menerangkan semua materi yang disajikan saat ini, (6) pendidik memberikan penghargaan bagi peserta didik yang dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan baik, dan (7) penutup. Dengan memberikan penghargaan kepada peserta didik, itu akan membuat peserta didik semakin berlomba lomba dalam menguasai materi pembelajaran bahkan sebetulnya disampaikan oleh pendidik.

Model pembelajaran *student facilitator and explaining* merupakan model pembelajaran yang tepat digunakan saat proses pembelajaran secara daring dikarenakan kondisi belajar mengajar mengharuskan peserta didik aktif mencari dan memperkaya materi pembelajaran secara individu karena keterbatasan pendidik dalam menyampaikan materi dan kegiatan kontrol terhadap penguasaan materi akibat dari tidak adanya pertemuan tatap muka di sekolah. Penerapan model pembelajaran *student facilitator and explaining* terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep suatu mata pelajaran Yunita, dkk (2017) dan Mulyani (2016). Model pembelajaran *student facilitator and explaining* juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran (Muslim, 2015). Penerapan model pembelajaran *student facilitator and explaining* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mulyono, dkk 2018).

2. *Student Team Achievement Division (STAD)*

Student Team Achievement Division (STAD) dikembangkan oleh Robert Slavin dan koleganya di universitas John Hopkin dan merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Pendidik menggunakan STAD, juga mengacu kepada belajar kelompok peserta didik, menyajikan informasi akademik baru kepada peserta didik setiap minggu menggunakan

presensi verbal atau text. Peserta didik dalam suatu kelompok tertentu dipecah menjadi kelompok dengan anggota 4-5 orang, setiap kelompok haruslah heterogen, terdiri dari laki-laki dan perempuan, berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. STAD terdiri atas 5 komponen utama yakni presentasi kelas, kerja kelompok (tim), kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi (penghargaan) kelompok.

Langkah-langkah model pembelajaran STAD adalah: (1) pendidik menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai dengan berbagai macam metode yang di pilih pendidik, (2) pendidik memberikan tes/kuis kepada setiap peserta didik secara individu sehingga akan diperoleh nilai awal kemampuan peserta didik, (3) pendidik membentuk beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota dengan kemampuan akademik yang berbeda (tinggi, sedang, rendah), (4) pendidik memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi-materi yang telah diberikan kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, (5) pendidik memberikan tes/kuis kepada setiap peserta didik secara individu, (6) pendidik memfasilitasi peserta didik dalam membuat rangkuman, mengarahkan, dan memberi penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari, dan (7) pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai kuis tertinggi. Langkah-langkah model pembelajaran STAD perlu adanya modifikasi sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran daring saat ini.

Langkah-langkah model pembelajaran STAD dalam pembelajaran daring adalah sebagai berikut: (1) Pendidik membuat room menggunakan zoom atau google meet sebagai media pembelajaran daring, (2) pendidik menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai dengan berbagai macam metode yang di pilih pendidik bisa menggunakan video, PPT, dan lain sebagainya, (3) pendidik memberikan tes/kuis kepada setiap peserta didik secara individu sehingga akan diperoleh nilai awal kemampuan peserta didik, (4) pendidik membentuk beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota dengan kemampuan akademik yang berbeda (tinggi, sedang, rendah), (5) pendidik memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi-materi yang telah diberikan kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi dengan memanfaatkan media pembelajaran daring (WA, Googlemeet, Zoom, Google Classroom, dan lain-lain) dengan waktu yang telah ditentukan, (6) pendidik memberikan tes/kuis kepada setiap peserta didik secara individu, (7) pendidik memfasilitasi peserta didik dalam membuat rangkuman, mengarahkan, dan memberi penegasan

pada materi pembelajaran yang telah dipelajari, dan (8) pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai kuis tertinggi.

Model pembelajaran STAD merupakan model pembelajaran yang tepat digunakan saat pandemic covid-19 dikarenakan kondisi belajar mengajar mengharuskan peserta didik aktif mencari dan memperkaya materi pembelajaran secara individu karena keterbatasan pendidik dalam menyampaikan materi dan kegiatan kontrol terhadap penguasaan materi akibat dari tidak adanya pertemuan tatap muka di sekolah. Penerapan model pembelajaran STAD terbukti dapat meningkatkan interaksi, aktivitas, dan hasil belajar peserta didik SMK hal tersebut selaras dengan hasil penelitian Zahra, dkk (2017); Yasir, dkk (2015). Model pembelajaran STAD juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Laa, dkk 2017) dan juga dapat meningkatkan keterampilan proses sains dan keterampilan sosial (Zaki, dkk 2013).

IV. KESIMPULAN

Pembelajaran bermakna merupakan kunci kesuksesan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah di tentukan. Setiap proses pembelajaran yang dilakukan belum bisa dikatakan bahwa semuanya merupakan pembelajaran bermakna, sebab pembelajaran bermakna akan membuat peserta didik nyaman serta lebih mudah dalam memahami, mendalami, dan mengaplikasikan materi yang dipelajarinya. Dengan memahami karakteristik peserta didik dan pendidik itu bisa dijadikan tolak ukur dalam merancang metode dan model pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan karakteristik peserta didik dan guru model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dan STAD merupakan model yang *rekomended* digunakan dalam proses pembelajaran daring saat ini.

Acknowledgement

Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan artikel ini. Kepada IKIP PGRI KALTIM , Ketua LPPM, dan seluruh rekan dosen pada Program Studi Pendidikan Vokasional Teknik Otomotif yang telah mendukung demi terselesaikannya artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, E., Gorbalenya., dkk. (2020). *Severe acute respiratory syndrome-related coronavirus: The species and its viruses – a statement of the Coronavirus Study Group*.
<https://doi.org/10.1101/2020.02.07.937862>. Diakses 20 September 2020.
- Ariani, D. (2012). *Karakteristik Peserta Didik*. online. Diakses: 20 September 2020. (<http://dianaariani.morethanlearning.com/?p=17>).
- Degeng, I.N.S. (2000). *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Debdikbud- Dikti.
- Dewi, S.P., & Siregar, E. 2004. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Huang, C., Wang, Y., dkk. 2019. Clinical features of patients infected with 2019 novel coronavirus in Wuhan, China. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(20\)30183-5](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(20)30183-5). Diakses 20 September 2020.
- Isjoni & Firdaus. (2007). “Pembelajaran Terkini Gabungan Indonesia-Malaysia.” Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Laa, N.; Winata, H.; Meilani, R. I. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Minat Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol.1_no.1_hal. 141-150_JULI 2017. Diakses 20 September 2020.
- Mulyani, E. (2016). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator And Explaining Terhadap Pemahaman Matematik Peserta Didik*. Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika vol. 2 no. 1, pp. 29–34, Maret 2016. Diakses 19 September 2020.
- Mulyono, D.; Asmawi, M.; Nuriah, T. (2018). *The Effect of Reciprocal Teaching, Student Facilitator and Explaining and Learning Independence on Mathematical Learning Results by Controlling the Initial Ability of Students*. INTERNATIONAL ELECTRONIC JOURNAL OF MATHEMATICS EDUCATION e-ISSN: 1306-3030. 2018, Vol. 13, No. 3, 199-205. Diakses 19 Oktober 2020.
- Muslim, S.R. (2015). *Pengaruh penggunaan metode student facilitator and explaining dalam pembelajaran kooperatif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik siswa SMK di Kota Tasikmalaya*. Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika vol. 1 no. 1, pp. 65–72, September 2015. Diakses 19 Oktober 2020.
- Robin, M., & Rennie, F. (2010). *E-Learning (Panduan Lengkap Memahami Dunia Digital Dan Internet)*. Yogyakarta: Pustaka Baca.
- Shoimin, A. (2013). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Uno, B.H., & Nina L. (2010). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yasir, M.; Karlina, E. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Stad Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi*. Research and Development Journal Of Education Vol. 2 No. 1 Oktober 2015. Diakses 20 September 2020. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator And Explaining (SFE) terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Talang Kelapa Materi Sistem Ekskresi. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA 2017 STEM Untuk Pembelajaran SAINS Abad 21, Palembang 23 September 2017. Diakses 20 September 2020.
- Yunita, D.; Slamet, A.; Santoso, M.L. (2017). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator And Explaining (SFE) terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Talang Kelapa Materi Sistem Ekskresi*
- Zahra, N.; Suherman, A.; Permana, T. (2017). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Aktivitas, Interaksi, dan Hasil Belajar Siswa SMK*. Journal of Mechanical Engineering Education, Vol. 4, No. 2, Desember 2017. Diakses 20 September 2020.
- Zaki, K. V.; Khanafiyah, S.; Khumaedi. (2013). *Peningkatan Keterampilan Proses Sains dan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions Berbasis Eksperimen*. Unnes Physic Education Journal 2 (2) (2013). Diakses 20 September 2020.