



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M)
Jl. Mataram 1 Mangli, Kaliwates Telp: (0331) 487550, 427005 Fax. (0331) 427005, 68136
Websites : www.iain-jember.ac.id – email : iainjember.press14@gmail.com

SURAT TUGAS
NOMOR: B- 2485/In.20/L.1/TI.00/6/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. H. MUstajib, S.Ag., M.Pd.I
NIP : 197409052007101001
Jabatan : Ketua LP2M IAIN Jember
Unit Kerja : IAIN Jember

Menugaskan kepada :

Nama : Zahratul Maujudatul Mufidah, M.Pd
NIP/NUP : 199201222019032009
Jabatan : Dosen IAIN Jember

untuk melakukan Penelitian dengan judul “Pengembangan Model Instructional Design dan Teknologi di Era Pandemi untuk Meningkatkan Efektivitas E-Learning” sejak tanggal Juli 2020 sampai dengan Agustus 2020.

Demikian surat tugas ini diberikan untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan dipergunakan sebagaimana mestinya.



1 Juli 2020

Muustajib,

Muustajib

Tembusan :

1. Kabi-ro;
2. Fakultas;
3. Yang bersangkutan;
4. Arsip.

HALAMAN IDENTITAS DAN PENGESAHAN

1. a. Judul Penelitian : Pengembangan Model Instructional Design dan Teknologi di Era Pandemi untuk Meningkatkan Efektivitas *E-Learning*
- b. Jenis Penelitian : Kepustakaan
- c. Kategori Penelitian : Mandiri
2. Peneliti
- Ketua Tim** :
- Nama : Zahratul Maujudatul Mufidah, M.Pd
- NIP/NIDN : 2022019201
- Pangkat : III/b
- Jabatan : Asisten Ahli
- Prodi/Jurusan : Tadris Bahasa Inggris (TBI)
- Vak Wajib : Speaking
- Anggota** :
- Nama : Siti Khodijah, S.S., M.Pd
- NIP/NIDN : 198609192019032016
- Pangkat : III/b
- Jabatan : Asisten Ahli
- Prodi/Jurusan : Ekonomi Syariah
- Vak Wajib : Bahasa Inggris
3. Lokasi Penelitian : -
4. Biaya : Rp. 3.000.000,-
5. Sumber Dana : Mandiri

Jember, 20 Agustus 2020

Mengetahui,
Ketua LP2M

Peneliti,



Dr. MUSTAJAB, S.Ag, M.Pd.I
NIP.197409052007101001



Zahratul Maujudatul Mufidah,
M.Pd NIDN. 2022019201

MEMBACA ARAH ZAMAN

Di era informasi yang terus berkembang ini, membaca merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dimiliki. Dengan membaca, kita dapat memperluas wawasan, meningkatkan pengetahuan, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Membaca juga merupakan salah satu cara terbaik untuk menghabiskan waktu luang yang produktif. Dengan membaca, kita dapat menemukan inspirasi, hiburan, dan pengetahuan yang bermanfaat. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk membiasakan diri dengan membaca setiap hari. Dengan demikian, kita dapat mengikuti perkembangan zaman dan menjadi pribadi yang lebih sukses dan bermutu.

Membaca adalah salah satu cara terbaik untuk memperluas wawasan dan meningkatkan pengetahuan. Dengan membaca, kita dapat menemukan inspirasi, hiburan, dan pengetahuan yang bermanfaat. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk membiasakan diri dengan membaca setiap hari. Dengan demikian, kita dapat mengikuti perkembangan zaman dan menjadi pribadi yang lebih sukses dan bermutu.

Membaca adalah salah satu cara terbaik untuk memperluas wawasan dan meningkatkan pengetahuan. Dengan membaca, kita dapat menemukan inspirasi, hiburan, dan pengetahuan yang bermanfaat. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk membiasakan diri dengan membaca setiap hari. Dengan demikian, kita dapat mengikuti perkembangan zaman dan menjadi pribadi yang lebih sukses dan bermutu.

Amara
Penerbitan dan Distribusi



Jumlah Halaman: 100

MEMBACA ARAH ZAMAN

Amara

Amara (Pte) Ltd. No. 10, Jalan
Selayang, Kuala Lumpur.

Amara



MEMBACA ARAH ZAMAN

Model Pembelajaran Kurikulum
of 21st Century Learning

Amara (Pte) Ltd. No. 10, Jalan Selayang, Kuala Lumpur.
Amara (Pte) Ltd. No. 10, Jalan Selayang, Kuala Lumpur.
Amara (Pte) Ltd. No. 10, Jalan Selayang, Kuala Lumpur.

Zahratul Maujudatul Mufidah, Siti Khodijah

by Zahratul Maujudatul Mufidah Siti Khodijah

Submission date: 20-Aug-2020 11:42AM (UTC+0700)

Submission ID: 1371674463

File name: Zahratul_Maujudatul_Mufidah,_Siti_Khodijah.docx (191.43K)

Word count: 3352

Character count: 23027

Pengembangan Model Instructional Design dan Teknologi di Era Pandemi untuk Meningkatkan Efektivitas *E-Learning*

Oleh

Zahratul Maujudatul Mufidah

Siti Khodijah

IAIN JEMBER

- What I hear, I forget.*
- What I hear and see, I remember a little*
- What I hear, see and ask questions about or discuss with someone else, I begin to understand.*
- What I hear, see, discuss and do, I acquire knowledge and skill.*
- What I teach to another, I master.*

(Silberman)

Pendidikan memiliki peran penting dalam keberhasilan pembangunan dan peradaban suatu bangsa. Oleh karenanya, pendidikan merupakan sistem penggerak yang menentukan peradaban dan kemajuan suatu bangsa. Namun, akhir-akhir ini sistem pendidikan yang biasanya dilakukan diruang kelas, harus dilakukan dirumah masing-masing. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara *face to face* di bangku sekolah kini berubah sepenuhnya menjadi *e-learning* sejak kemunculan corona virus disease (covid-19) di Indonesia pada awal bulan Januari 2020 lalu. Biasanya, dosen dan mahasiswa berhadapan langsung. Namun, sekarang mereka harus berhadapan melalui bantuan elektronik yang dilakukan di tempat yang berbeda. Keberadaan virus tersebut telah melumpuhkan sendi-sendi kehidupan sebagian besar rakyat Indonesia. Perubahan tatanan social, ekonomi bahkan sistem pendidikan juga semakin tidak terhindarkan. Dampak mewabahnya virus corona mampu membuat dunia pendidikan bermetamorfosis agar tetap eksis dalam mendidik dan mencerdaskan generasi bangsa. Dalam hal ini UNESCO mencatat ada 113 Negara yang menutup fasilitas pendidikan dan 300 juta mahasiswa terancam tidak mendapatkan hak-hak pendidikan sebagaimana mestinya. Keadaan seperti ini membuat berbagai kalangan, khususnya para *expert* dibidang pendidikan turut prihatin terhadap keberlangsungan kegiatan pembelajaran di tengah pandemi.

Dalam hal kasus virus corona yang tidak menunjukkan tanda-tanda kapan akan berakhir, keberadaan internet dinilai menguntungkan pihak akademisi untuk

melaksanakan pembelajaran dengan lebih mudah. Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah memiliki berbagai peran penting termasuk didalamnya untuk pendidikan atau pembelajaran. Pemakaian internet secara tepat dapat menstimulasi dunia pendidikan untuk dapat menyesuaikan diri terhadap arus informasi globalisasi. Selain itu internet juga bisa dimanfaatkan sebagai sumber referensi pembelajaran jarak jauh untuk dapat memperoleh ilmu pengetahuan dengan cepat dan mudah. Keberadaan informasi yang tanpa batas di dalam internet memudahkan para praktisi pendidikan tidak lagi disibukkan untuk mencari buku di perpustakaan untuk mendapatkan referensi yang diinginkan, cukup hanya dengan memanfaatkan fitur pencarian, materi yang diperlukan akan langsung tersedia dengan cepat. Disamping dapat menghemat energi dan biaya, informasi yang terkandung di dalam internet juga lebih *up to date*.

Adanya pandemi Covid-19 telah menyadarkan seluruh pihak di lingkungan pendidikan baik dosen dan peserta didik akan pentingnya penguasaan terhadap teknologi komunikasi diantaranya internet. Sebelum terjadinya pandemi Covid-19, proses pembelajaran dilakukan secara konvensional artinya tatap muka langsung. Ketika wabah ini mengglobal dan corona telah menjadi virus yang mematikan, maka proses pembelajaran pun tidak dilakukan dengan metode konvensional melainkan dengan model pembelajaran daring. Menurut Dabbagh dan Ritland (dalam Amesi dan Hamid, 2015) pembelajaran daring merupakan sebuah sistem belajar jarak jauh, dimana dalam pelaksanaannya memanfaatkan internet dan teknologi sebagai fasilitas pembentuk proses belajar.

Sistem *e-learning* diartikan sebagai suatu media pembelajaran dengan memanfaatkan seperangkat elektronik yang bisa dikontrol dan dioperasikan sesuai kebutuhan dan keinginan pengguna untuk kepentingan pembelajaran. Manfaat dari penggunaan system belajar daring adalah baik dosen dan mahasiswa dapat saling berinteraksi jarak jauh sehingga penyampaian materi belajar dan tersampaikan dengan baik karena dosen dapat memantau perkembangan hasil belajar mahasiswa dengan fitur atau layanan yang tersedia. Mahasiswa juga dapat mengunduh, mengirim, merespon dan menyimpan materi dalam jangka waktu yang lama.

Perubahan proses belajar dari *conventional* ke model *e-learning* bisa menjadi solusi agar proses pembelajaran tetap berlangsung sebagaimana mestinya. Dalam model pembelajaran daring setiap dosen dan peserta didik dituntut untuk menguasai teknologi ilmu computer (TIK). Penguasaan terhadap teknologi ilmu komputer menjadi syarat yang paling utama dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Dosen dan peserta didik

berkomunikasi melalui media web dengan berbagai varian teknologi yang tersedia.

Dengan memanfaatkan teknologi internet, model pembelajaran *e-learning* akhirnya menjadi pilihan utama serta solusi alternative pembelajaran untuk mencegah penyebaran virus corona. Di dalam pelaksanaan *e-learning* sendiri ketersediaan fasilitas penunjang yang terhubung dengan internet adalah penting untuk keberlangsungan proses belajar dan mengajar. Baik peserta didik maupun dosen sama-sama dituntut untuk dapat menggunakan atau mengoperasikan sistem belajar daring dengan baik sehingga peserta didik dapat tetap mengikuti pembelajaran kapanpun dan dimanapun tanpa mengenal jarak, ruang dan waktu. Dengan demikian, diharapkan peralihan sistem belajar daring dapat membantu keberlangsungan pembelajaran di masa pandemi ini.

Penggunaan sistem belajar *e-learning* dapat memberi ruang bagi peserta didik dan dosen untuk dapat saling berinteraksi dan berbagi informasi terkait pelajaran atau pengembangan potensi peserta didik. Selain itu, proses pembelajaran berbasis *e-learning* memungkinkan dosen dan mahasiswa untuk dapat melakukan diskusi baik secara personal atau dalam jumlah yang besar, sehingga mahasiswa dapat bertanya atau menanggapi pembahasan materi dengan lebih jelas. Dalam hal ini, peran peserta didik menjadi lebih aktif dalam memperoleh pengetahuan atau info secara mandiri, memahami materi pembelajaran dan tidak hanya mengandalkan informasi dari dosen. Peserta didik juga dapat mempelajari berulang kali materi-materi yang telah diunduh sesuai keinginan dan kebutuhan. Sistem *e-learning* yang didesain secara sistematis dan menarik diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang nyaman, efektif dan efisien bagi peserta didik dengan memanfaatkan fitur-fitur atau aplikasi-aplikasi yang tersedia.

Model pembelajaran merupakan kerangka berpikir yang medeskripsikan langkah-langkah kegiatan dan disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar tertentu serta berfungsi sebagai dasar untuk merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik (Winaputra, 2005). Konsep desain pembelajaran menurut Trianto (2007) adalah suatu perencanaan yang dilakukan secara matang dan terorganisir sebagai pedoman dalam mengimplementasikan proses pembelajaran dalam suatu kelas dan mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan.

Model pembelajaran biasanya ditentukan oleh dosen karena disesuaikan dengan kondisi peserta didiknya dengan memperhatikan tujuan dan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Model pembelajaran yang digunakan di tengah merebahnya pandemi covid-19 adalah model pembelajaran dengan jarak jauh atau belajar dari rumah dengan menggunakan jaringan internet. Purwanto A, et all, (2020) menyatakan bahwa seluruh jenjang pendidikan

turut serta merasakan dampak negative dari virus corona. Para mahasiswa dituntut untuk belajar dan melakukan berbagai aktivitas pembelajaran dari rumah melalui metode pembelajaran daring. Namun, seiring dengan berjalannya waktu, ternyata terdapat beberapa masalah yang dihadapi baik mahasiswa maupun dosen. Masalah yang paling dominan adalah terkait sinyal atau jaringan yang seringkali lemah atau bahkan tidak ada sama sekali. Akibatnya, kegiatan belajar jarak jauh menjadi terhambat karena mahasiswa tidak bias fokus mengerjakan tugas ataupun mengikuti materi pembelajaran. disamping itu, para mahasiswa juga mengeluhkan banyaknya intensitas tugas yang diberikan oleh dosen selama proses pembelajaran daring membuat mahasiswa malas dan bosan dengan tugas atau kegiatan pembelajaran daring yang dirasa monoton. Untuk itu, perlu adanya model-model pembelajaran daring yang tepat dan efisien untuk menghilangkan kejenuhan selama belajar di rumah.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajar merupakan kegiatan wajib yang dilaksanakan dosen di era digitalisasi saat ini. Proses belajar mengajar tetap bisa dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang ada (Yudhi A dan Amelia N., 2018). Terdapat beberapa jenis metode pembelajaran daring yang digunakan di Sekolah ataupun di Perguruan Tinggi yaitu metode Portal Schoology, Vlog, Zoom, Google Classroom, WhatsApp Group, dan masih banyak lagi. Teknologi canggih yang diaplikasikan dalam banyak aplikasi tersebut bisa membuat mahasiswa berkreasi dalam mengembangkan pengetahuan yang telah dimiliki dalam menyelesaikan tugas.

Metode Schoology adalah suatu metode pembelajaran melalui web social seperti facebook yang memungkinkan para pengguna dapat saling berinteraksi dengan mudah. Metode ini dapat membantu dosen untuk berkomunikasi dengan mahasiswa baik secara personal maupun kelompok dengan memanfaatkan banyak media seperti foto, audio dan video pembelajaran yang dapat menarik minat mahasiswa untuk belajar. Dengan menggunakan metode Schoology mahasiswa dapat membentuk diskusi ilmiah sehingga bisa mendukung keaktifan mahasiswa yang didukung dengan memberikan studi kasus yang menantang sehingga memicu mereka untuk menciptakan forum-forum diskusi ilmiah yang disesuaikan terhadap materi pembelajaran yang menarik. Selain itu, dosen juga bisa membuat masalah-masalah penelitian yang dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar. Selain itu, mahasiswa juga dapat memberikan dan mendapatkan feedback sebagai hasil proses pembelajaran berupa tanggapan tentang aktivitas belajar serta keterangan yang kurang jelas secara langsung.

Metode pembelajaran berikutnya yaitu dengan menggunakan metode Vlog. Vlog

adalah salah satu sosial media berbasis video dan web yang menggabungkan antara hiburan dan informasi dalam satu wadah. Pembelajaran berbasis Vlog dapat menyajikan materi berupa video ataupun gambar-gambar ilustrasi pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik. Peminatnya pun berasal dari banyak kalangan mulai dari kalangan akademisi sampai kalangan hiburan. Seringkali, vlog digunakan sebagai metode pembelajaran untuk dapat menampilkan penjelasan-penjelasan yang lebih detail, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Dalam proses pembuatannya, Vlog bisa memanfaatkan smartphone, handycam, atau kamera yang dilengkapi dengan mikrophone untuk mengambil suatu kejadian dan gambar sesuai dengan kebutuhan dengan durasi tertentu. Vlog memiliki fungsi yang sama dengan blog yaitu dapat menampilkan catatan pribadi kepada publik yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran (Priana R.Y.S. 2017).

Zoom adalah metode ketiga yang bisa dipakai dalam kegiatan belajar mengajar. Aplikasi ini memungkinkan dosen maupun mahasiswa untuk dapat melakukan konferensi video jarak jauh, sehingga dosen dan mahasiswa dapat bertemu atau bertatap muka secara langsung melalui video berbasis *cloud computing*. Metode pembelajaran melalui Zoom juga sangat cocok dilakukan pada kelas yang memiliki kapasitas jumlah mahasiswa yang besar, semuanya dapat berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain dengan baik melalui panggilan video maupun audio. Ada banyak fitur Zoom yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan baik berupa grup, pekerjaan, pembelajaran dan lain sebagainya. Saat ini, aplikasi ini paling banyak digunakan baik untuk melakukan pekerjaan dirumah, *e-learning* maupun video conference di sekolah atau di kampus. Metode pembelajaran menggunakan Zoom juga memiliki fitur presentasi yang dapat menampilkan *powerpoint* dan fitur *chat* yang memudahkan pengguna mengirimkan pesan text, sehingga dosen dan mahasiswa dapat saling berbagi informasi satu sama lain walaupun dilakukan dari rumah masing-masing.

Selain media tersebut, ada juga Google Classroom. Metode *e-learning* menggunakan Google Classroom juga banyak diminati oleh kalangan akademisi. Fitur-fitur yang terdapat di dalam Google Classroom mendukung keberlangsungan proses pembelajaran diantaranya *reuse post* dimana baik dosen maupun mahasiswa dapat memposting hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran seperti *create question* yang dapat digunakan jika ada pertanyaan yang diajukan oleh mahasiswa terhadap materi pembelajaran yang kurang dipahami. Selanjutnya, ada fitur *create assignment* yang dapat digunakan dosen untuk memberikan tugas mandiri kepada mahasiswa. Fitur yang tak

kalah menariknya adalah *create topic*, dimana dosen dapat menyusun topik atau bahasan pembelajaran di dalam kelas online (Hapsari dan Pamungkas, 2019). Aplikasi ini bertujuan untuk dapat memberikan kemudahan dalam membuat dan menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat *paperless*.

Dari beberapa model media yang diberikan oleh beberapa platform untuk menjalankan pembelajaran daring, WhatsApp Group merupakan layanan yang paling mudah, efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan semua orang, baik dosen sebagai pendidik maupun mahasiswa sebagai pelajar, mereka semua pasti memilikinya. Menurut Niken, Sekretaris Jenderal Kementerian Komunikasi dan Informatika, WhatsApp merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat. Setidaknya 83% dari 171 juta pengguna internet adalah pengguna WhatsApp yang menawarkan berbagai fitur penunjang proses pembelajaran seperti fitur *Chat* yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa dan dosen untuk dapat mengirim pesan dan bertukar informasi. Selain itu, terdapat juga fitur video yang membuat dosen dan mahasiswa dapat saling berinteraksi satu sama lain.

Dari banyak aplikasi diatas, dosen bisa mengembangkan dan memadukan berbagai sarana pembelajaran daring sehingga dapat menciptakan variasi baru pembelajaran berbasis teknologi. Misalnya, dosen dapat membuat sendiri materi menggunakan konten video menarik yang dapat membangun motivasi belajar mahasiswa. Dosen juga diharuskan untuk kreatif dan aktif dalam membentuk suasana belajar yang nyaman untuk menghilangkan kejenuhan saat mahasiswa belajar di rumah. Variasi metode pembelajaran yang kreatif dapat juga memberikan pemahaman yang mendalam terhadap mahasiswa karena mahasiswa menjadi lebih semangat dalam mencari dan menciptakan ide-ide baru dengan mengedepankan pendekatan persuasif.

Desain pembelajaran yang dirancang secara tepat akan menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik. Pengembangan model *instructional design* dan *technology* merupakan suatu upaya untuk merancang, mengembangkan serta menyampaikan materi pembelajaran, untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang bisa membuat mahasiswa memahami materi dengan baik, dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi namun tetap mengutamakan nuansa pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien. Dalam menentukan rancangan pembelajaran berbasis *e-learning*, dosen harus mempertimbangkan beberapa hal yaitu:

1. *Course content and learning unit analysis* berupa ruang lingkup yang akan

dibahas, urutan materi pembelajaran ataupun topic yang berkaitan yang disesuaikan dengan sub kompetensi

2. *Learner analysis* yaitu kesesuaian antara latar belakang pendidikan, status pekerjaan, usia dan sebagainya dengan bahan ajar.
3. *Learning context analysis* meliputi peningkatan kompetensi pembelajaran yang ingin dibahas secara mendalam.
4. *Intructional analysis* adalah materi pembelajaran yang ingin dikelompokkan menurut kebutuhannya, mulai dari yang sederhana hingga yang rumit.
5. *State instructional objectives* berisi hal-hal yang ingin dicapai selama atau sesudah pembelajaran berdasarkan hasil pembelajaran.
6. *Contruct criterion test items*, meliputi tes-tes yang diambil berdasarkan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.
7. *Select instructional strategy* adalah strategi yang diterapkan berdasarkan fasilitas penunjang yang tersedia.

Perkembangan *e-learning* harus terus menerus dievaluasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang lebih baik. Model-model pembelajaran juga di desain sedemikian rupa agar dapat memenuhi capaian atau tujuan pembelajaran. Sistem *e-learning* di desain dengan mengutamakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai subyek belajar (*Student Centered Approaches*), sehingga mahasiswa mempunyai kesempatan yang terbuka untuk meningkatkan potensinya sesuai dengan minat dan keinginannya.

Sistem pembelajaran berbasis *e-learning* memang tidak dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan, namun sistem ini sangat efektif untuk menggantikan perkuliahan selama adanya wabah pandemi yang tidak memungkinkan dosen dan mahasiswa untuk melakukan pembelajaran secara konvensional. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Khairunnisa dkk (2015:5) yang menunjukkan bahwa 78,67% penggunaan *e-learning* pada materi keperawatan bencana dasar dinilai sudah efektif. Untuk menjaga agar pembelajaran tetap berlangsung, dosen tetap harus memberikan materi kuliah, memberikan penugasan bahkan pengumpulan tugas melalui daring. Dari penggunaan beberapa fitur atau aplikasi *e-learning* tersebut, mahasiswa merasakan kemudahan dalam mengakses materi perkuliahan, sehingga mereka dapat mengetahui materi yang akan dipelajari.

Kunci utama keberhasilan sistem *e-learning* adalah dosen harus mampu menjadi fasilitator yang baik dalam mendampingi peserta didik saat pembelajaran daring berlangsung.

Selain itu, dosen juga harus mampu mendesain materi pembelajaran yang menarik dan mendorong minat mahasiswa untuk ikut aktif dalam setiap rangkaian kegiatan belajar mengajar berbasis *e-learning*. Pada umumnya, dalam mengembangkan instructional design, berbagai model-model pembelajaran dapat diterapkan dan divariasikan satu dengan yang lainnya sesuai kebutuhan dan metode yang akan dipakai. Salah satu model yang sesuai dalam proses pembelajaran daring adalah model ADDIE. Model ini adalah bentuk instructional design yang mencakup *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Model ini juga sangat cocok diterapkan dalam pelaksanaan belajar system daring, mulai dari proses perencanaan sampai evaluasi desain pembelajaran.



Langkah pertama adalah *Analysis*, pada tahapan ini dosen menganalisis subjek pembelajaran untuk mengukur pengetahuan dan keahlian dari mahasiswa sehingga dapat menentukan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran. Langkah kedua adalah *Design*, pada langkah ini dosen menentukan jenis media dan metode akan dipakai seperti penggunaan outline atau median lain sebagai penunjang pembelajaran. Langkah ketiga adalah *Development*, dimana dosen mengembangkan kerangka isi pembelajaran meliputi konten tulis, gambar, audio dan foto yang relevan. Langkah keempat adalah *Implementation*, pada proses ini mencakup pembuatan materi pembelajaran untuk kemudian disampaikan kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dan langkah terakhir adalah *Evaluation*, pada tahapan ini dosen melakukan evaluasi desain yang telah dilaksanakan berdasarkan *feedback* dari pengguna.

Pengembangan model intruactional design memiliki ciri khas tersendiri. Akan tetapi, hal yang terpenting dalam mendesain model pembelajaran adalah bagaimana seorang dosen mampu membawa peserta didik dalam nuansa pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dalam pelaksanaannya mahasiswa tidak merasa dituntut untuk

belajar dan menguasai materi dari sistem hafalan melainkan dari sistem praktek mandiri yang membuat mahasiswa memiliki long term memory yang lebih kuat dibandingkan metode pembelajaran yang monoton dengan tanpa mengurangi esensi dari materi tersebut.

Daftar Pustaka

- Atwi Suparman.2012. *Desain Instruksional Moderen: Panduan Para Pengajar & Inovator Pendidikan*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Arnesi Novita dan Hamid Abdul. 2015. “Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, Juni 2015, p-ISSn: 2355-4983; e-ISSN: 2407-7488, diakses 09Juli 2020
- Dahar, R. Wilis.2011. *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Dick and Carey. 2009. *The Systematic Design Of Instruction*. Pearson
- Gagne, R.M., Wager, W.W., Golas K.C., and Keller, J.M. 2005.*Principles of Instruction Design, 5th*, Thomson-Wadsworth.
- Gofur, A. (2018). Using Google Classroom on Inquiry Based Learning to Improve Student’s Learning Participation. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(2), 1503-1509.
- Hapsari, S., dan Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online di Universitas Dian Nuswantoro. *Wacana*, 18(2), 225-233.
- Mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, 2012.
- Muslik, A. (2019). Google Classsroom sebagai Alternatif Digitalisasi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0. *Andragogi : Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, 7(2), 246-255.
- McLeod Jr., Raymond & Schell, George P., 2004.*Management Information System 9th*, Terjemahan Hery Yuliyanto, Indeks, Jakarta.
- Priana R.Y.S. 2017. Pemanfaatan Vlog Sebagai Media Pembelajaran Teritegrasi Tekhnologi Informasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA 2017 ISBN 978-602-19411-2-6*.
- Purwanto, dkk. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Phsycology, and Counselling*, 2(1), 2716-4446.
- Siahaan, Sudirman. 2002. Studi Penjajagan tentang Kemungkinan Pemanfaatan Internet untuk Pembelajaran di SLTA di Wilayah Jakarta dan Sekitarnya dalam *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Tahun Ke-8, No. 039, November 2002. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan-Departemen Pendidikan Nasional.

Trianto. 2007. Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta : Prestasi Pustaka.

Winataputra, U.S. 2005. Mengajar di Perguruan Tinggi : Model-Model A. Jayul & E. Irwanto , Model Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid 19 199 Pembelajaran Inovatif. Jakarta : PAU-PPAI Universitas Terbuka.

Yusufhadi Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Prenada Media Group, Jakarta,.

Yudhi A dan Amalia N. 2018. Desain Media Pembelajaran Berbasis Daring Memanfaatkan Portal Schoology pada Pembelajaran Apresiasi Sastra. Jurnal Basatra. Vol.7 No.1.

BIOGRAFI PENULIS



Zahratul Maujudatul Mufidah, M.Pd lahir di Surabaya pada 22 Januari 1992. Lulus S1 di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel (UINSA) Surabaya program studi Sastra Inggris tahun 2014. Lulus S2 di program Master of English Education, Universitas Negeri Surabaya (UNESA) pada tahun 2017. Pernah menjadi dosen pengembangan Bahasa Inggris di UINSA pada tahun 2016-2018 pada program Intensive Bahasa Inggris. Mengajar program TOEFL, TOEIC dan English Discoveries. Menjadi dosen studi general English di Politeknik Pelayaran Negeri Surabaya (POLTEKPEL) untuk program NAUTIKA, dan TEKNIKA. Pada tahun 2017 menjadi pembicara dalam acara International Symposium yang diadakan oleh Universitas Negeri Surabaya (UNESA). Saat ini menjabat sebagai dosen Bahasa Inggris pada mata kuliah Speaking dan Staff di unit pengembangan Bahasa IAIN Jember.



Siti Khodijah, S.S, M.Pd lahir di Pasuruan pada 19 September 1986. Lulus S1 di UIN Maulana Malik Ibrahim pada tahun 2010 program studi Sastra Inggris. Lulus S2 di Universitas Islam Malang pada tahun 2015. Pernah menjadi Teacher partner of English Subject di SMA Alyasini, Pasuruan pada tahun 2014. Menjadi Dosen IAIN Jember tahun 2016 - sekarang. Saat ini menjabat sebagai dosen Bahasa Inggris dan Staff di unit pengembangan Bahasa IAIN Jember.