

Inovasi Pendidikan di Era digital

by Muhammad Minan Chusni

Submission date: 09-Apr-2023 07:45AM (UTC+0700)

Submission ID: 2059250614

File name: 20._Prosiding_INOVASI_PENDIDIKAN_DIGITAL_DI_ERA_PANDEMI.pdf (293.51K)

Word count: 2008

Character count: 13013

INOVASI PENDIDIKAN DIGITAL DI ERA PANDEMI

Salma Fadhila¹ Silva Nurul Fajar Awalia² Muhammad Minan Chusni³

⁵
UIN Sunan Gunung Djati Bandung

E-mail : silvanurull373@gmail.com⁵ salmafadhila15@gmail.com ,
minan.chusni@uinsgd.ac.id

ABSTRAK

Pada masa pandemi ini sulit untuk belajar bertatap muka secara langsung dikarenakan adanya covid-19 yang sudah semakin meningkat. Tetapi kita juga harus memiliki inovasi Pendidikan sebab inovasi itu sangat penting bagi manusia, tanpa inovasi ilmu pengetahuan kita tidak akan berjalan dengan baik. Pendidikan juga memiliki peran penting tanpa Pendidikan tidak akan tahu tatakrma, dan lain sebagainya. Saat ini banyak sekali metode pembelajaran daring yang digunakan saat masa pandemi ini salah satunya yaitu metode STEAM. Tujuan peneliti ini merupakan untuk mengetahui implementasi model steam dalam pembelajaran online. Dengan diterapkannya pembelajaran online maka guru diharuskan untuk berinovatif dalam pengaplikasian model pembelajaran yang dapat menciptakan efisiensi dan minat belajar bagi siswa, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Math). Metode yang digunakan dalam penelitian berikut menggunakan metode studi pustaka. Studi pustaka ditinjau atas dasar pengumpulan data untuk tujuan menemukan data dan informasi dalam dokumen, baik dokumen tertulis maupun elektronik. Kesimpulannya kita bisa belajar walaupun kita belajar online, tapi kita bisa belajar dengan metode pembelajaran STEAM.

Kata kunci: pandemi, digital, Inovasi Pendidikan, STEAM.

Abstrak¹²

During this pandemic it is difficult to learn face-to-face due to the increasing number of Covid-19 cases. But we also have to have educational innovation because innovation is very important for humans, without scientific innovation we will not work well. Education also has an important role without education, you will not know manners, and so on. Currently, there are many online learning methods used during this pandemic, one of which is the STEAM method. The purpose of this study is to determine the implementation of the steam model in online learning. With the implementation of online learning, teachers are required to be innovative in the application of learning models that can create efficiency and interest in learning for students, one of which is by applying the STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Math) learning model. The method used in the following research uses the literature study method. Literature review is reviewed on the basis of data collection for the purpose of finding data and information in documents, both written and electronic documents. In conclusion we can learn even though we learn online, but we can learn with the STEAM learning method.

Keywords: pandemic, digital, Educational Innovation, STEAM.

PENDAHULUAN

Masa pandemi Covid-19 telah membuat para siswa terpaksa melakukan pembelajaran daring. Sampai saat ini pandemi belum benar-benar berakhir. Kebijakan yang diberlakukan untuk menekan penyebaran COVID-19 berdampak hampir pada semua sektor di dunia, khususnya pada sektor pendidikan di Indonesia. Kebijakan pemerintah yang diberlakukan untuk membatasi penyebaran COVID-19 di bidang pendidikan adalah dengan menerapkan pembelajaran secara online di rumah masing-masing. Adanya pembelajaran secara online menyebabkan sebagian siswa salah dalam memahami materi yang diberikan karena materi yang disampaikan oleh guru kurang maksimal. Akibatnya, kemampuan siswa dalam mencerna materi menjadi berkurang.

Pendidikan terus mengalami peningkatan sesuai dengan perkembangan zaman. Adanya pandemi saat ini sebenarnya memberikan contoh sistem pendidikan yang akan datang. Pendidikan saat ini mengalami perubahan semenjak wabah COVID-19 ini melanda. Sebelum adanya pandemi ini, pembelajaran hanya berlangsung di dalam kelas, namun kini pembelajaran dapat dikerjakan dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran harus bisa menyesuaikan dengan kebutuhan dan perubahan zaman, jika tidak maka pembelajaran tidak akan berhasil. Oleh sebab itu perlunya inovasi pembelajaran yang bisa di gunakan pada pembelajaran daring agar siswa tidak merasa bosan dan juga pembelajaran bisa berjalan efektif.

Pada masa pembelajaran daring yang dilakukan pada masa pandemi ini sudah pasti menggunakan internet. Kemudian media pembelajaran online ini dapat dipahami sebagai sebuah media yang merupakan sebuah sistem yang dapat dioperasikan langsung oleh pengguna (user), sehingga pengguna dapat mengontrol dan mengakses apa yang diinginkan dan dibutuhkan. Misalnya meneliti beberapa sumber untuk membuat bahan ajar. Media pembelajaran online ini merupakan salah satu pilihan pembelajaran yang berbasis elektronik yang dapat memberikan banyak dampak, khususnya untuk proses pendidikan yang dilakukan melalui jarak jauh.

Salah satu inovasi pembelajaran yang bisa digunakan salah satunya yaitu metode STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematics). Ciri khusus dari metode pembelajaran STEAM adalah memastikan bahwa kualitas pembelajaran tetap tinggi dan siswa selalu bersemangat belajar sama seperti ketika berada di sekolah. Berdasarkan penjelasan di atas, artikel ini ditulis dengan tujuan untuk mengeksplorasi keefektifan metode STEAM bagi siswa dalam memahami pembelajaran bahkan saat pembelajaran online. Penggunaan STEAM untuk pembelajaran merupakan salah satu pembaruan dalam pendidikan Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan untuk menciptakan pembelajaran berbasis teknologi.

TINJAUAN PUSTAKA

Pendidikan STEM berarti mengembangkan pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan, teknologi, teknik, seni dan matematika dengan mengarahkan proses pendidikan ke arah pemecahan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari atau profesional (Pusdiknas, 2014). STEAM Integrated Education tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan bagi siswa sains, teknologi, teknik/desain, dan matematika, tetapi juga pada pengembangan soft skill seperti menemukan inovasi baru untuk memecahkan masalah.

Unsur seni yang digabungkan dalam STEAM sebagai dasar untuk kebutuhan lain yang lebih baik dan lebih menarik. Oleh karena itu, efek pembelajaran dengan metode STEAM termasuk unsur seni yang secara alami memiliki efek positif pada semua orang yang menyukai. Setiap orang yang menikmatinya. Dengan mengintegrasikan unsur seni ke dalam pembelajaran STEAM, siswa memiliki kesempatan untuk berkreasi dalam proses pembelajaran.

Kompleksitas abad 21 membutuhkan keterampilan dalam berbagai disiplin ilmu saat ini, dan pembelajaran berbasis STEAM dapat menjadi persiapan dan latihan bagi semua orang. Kreativitas dapat dikembangkan melalui lingkungan yang mendukung di mana siswa merasa terdorong untuk berpikir, mengeksplorasi, bermain, mengamati, merefleksikan dan mengajukan pertanyaan yang tidak biasa atas inisiatif mereka sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM dapat berperan sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah secara nyata. STEAM dirancang untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang dapat digunakan di semua bidang kehidupan sehari-hari, termasuk: B. Penalaran, pemecahan masalah, pemikiran kritis, keterampilan kreatif dan inkuiri, pembelajaran mandiri, kemampuan teknis, kerja tim dan kolaborasi, dan banyak keterampilan lainnya. Pembelajaran STEAM bertujuan untuk mengintegrasikan mata pelajaran yang berbeda ke dalam kurikulum yang terintegrasi (seperti yang dialami seseorang di dunia nyata) (Zubaidah, 2019). STEAM berlaku dari siswa sekolah dasar hingga mahasiswa. Selain itu, STEAM dapat berkolaborasi pada berbagai model pembelajaran yang memecahkan masalah baik secara individu maupun sebagai tim. Solusi untuk masalah ini diberikan dalam bentuk proyek, atau pengamatan.

2 METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam Penelitian ini menggunakan penelitian studi pustaka. Tinjauan yang di amati yaitu dengan pengumpulan data dan informasi dalam dokumen, baik tertulis maupun elektronik seperti jurnal nasional atau jurnal internasional, artikel dan lain. Dan metode penelitian selanjutnya yaitu Studi literatur bertujuan merangkum, menganalisis, dan menjelaskan konsep dan teori yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Tinjauan yang di amati berdasarkan metode, tahun terbit, dan hasil pengamatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

STEAM merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengetahuan dan keterampilan untuk mengatasi ketidakmampuan belajar. Keadaan pandemi COVID-19 saat ini telah mengubah setiap elemen kehidupan manusia, mulai dari dunia sosial, budaya dan ekonomi hingga dunia pendidikan. Hal ini juga sangat berpengaruh dalam bidang pendidikan dan pembelajaran yang dilakukan di rumah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi baru. STEAM adalah model pelajaran yang bisa dipetik di masa pandemi ini. STEAM bukan hanya sekelompok disiplin ilmu penelitian, itu adalah "kombinasi" dan pendekatan holistik untuk memecahkan masalah. STEAM juga mengembangkan keterampilan yang dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran STEAM menggabungkan mata

pelajaran yang berbeda menjadi satu kurikulum yang terintegrasi.

Menurut Nurul Adlina (2022) pada jurnal Inovasi Pembelajaran Selama pandemi COVID 19 dengan pendekatan STEAM di Age of Society 5.0 hasil penelitian menghasilkan STEAM berkembang di berbagai keterampilan yang bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari, Kemudian belajar dengan Pendekatan STEAM sangat cocok digunakan pada masa pandemi COVID 19, dan pembelajaran dengan pendekatan STEAM dapat dilakukan secara terintegrasi, baik online maupun offline.

Menurut Alice 2016, STEAM memiliki beberapa komponen:

1. Keterlibatan adalah guru atau orang tua yang mengundang anak atau siswa untuk lebih berpartisipasi dalam aktivitas bermain yang menyertakan konten STEAM.
2. Eksplorasi adalah guru atau orang tua dari anak atau siswa yang dapat mencari alat dan bahan yang disediakan, memberikan kesempatan kepada anak atau siswa untuk memperdalam pemahaman mereka sendiri.
3. Penjelasan berarti bahwa seorang guru atau wali dapat membantu seorang anak atau siswa mengungkapkan sesuatu yang telah dipelajari dan dipahami dalam arti dan makna itu.
4. Elaborasi berarti bahwa seorang guru atau wali dapat membantu anak atau siswa mengembangkan pemahaman konsep yang lebih baik dan beradaptasi dengan keterampilan dan perilaku praktis.
5. Penilaian berarti bahwa orang tua atau guru dapat mengundang seorang anak atau siswa untuk mengevaluasi kegiatan yang dilakukan oleh anak atau siswa tersebut.

Dan selama ini masih belajar di rumah (online), sehingga perlu bimbingan orang tua atau dukungan orang tua. Peran orang tua saat ini sangat penting karena proses pembelajaran bersifat online dan perlu memberikan edukasi kepada anak.

Kreativitas anak dapat dilatih melalui pembelajaran. Selain itu, karena ada banyak aspek dalam pembelajaran STEAM, pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak Anda.

1. Aspek ilmiah adalah penggunaan pengetahuan dan kemampuan proses ilmiah untuk memahami fenomena alam.
2. Aspek teknis adalah kemampuan untuk mengidentifikasi teknologi baru yang dapat dikembangkan dan yang dapat digunakan untuk mempermudah pekerjaan.
3. Aspek teknis adalah operasi dan rancang bangun yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi.
4. Aspek matematis terdiri dari analisis, pembuktian, penyelesaian masalah, dan saran solusi.

Oleh karena itu, STEAM dapat menginspirasi anak-anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan keterbukaan terhadap pengalaman melalui observasi, penelitian, dan penemuan. STEAM juga dapat mengajarkan anak untuk memproses melalui observasi, eksplorasi pola, dan latihan keterampilan berpikir. Selanjutnya, tugas orang tua itu mendukung anak bereksplorasi mengenai lingkungan sekitar, agar mendorong anak untuk banyak bertanya, untuk melatih kemandirian anak berkegiatan.

KESIMPULAN

Masa pandemi COVID 19 sekarang ini, penerapan inovasi pembelajaran dengan pendekatan STEAM sangat cocok diterapkan. Pendekatan STEAM memungkinkan

siswa untuk memecahkan masalah dengan lebih baik dalam kehidupan sehari-hari mereka dan memperkenalkan mereka pada pemikiran matematis, logis, kritis, kreatif, dan karya ilmiah. Pembelajaran STEAM mempersiapkan siswa untuk hal-hal baru dan teknologi terbaru di masa depan. STEAM lebih dari sekadar sekelompok disiplin ilmu penelitian, STEAM adalah "kombinasi" dan pendekatan holistik untuk memecahkan masalah. Pengalaman belajar STEAM membangun kepercayaan diri siswa dan mendorong siswa untuk membangun konsep pengetahuan dengan mengamati, meneliti, dan mengajukan pertanyaan yang ingin mereka ketahui.

REFERENSI

- Adlina, N. (2022). Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19 dengan Pendekatan STEAM di Era Society 5.0. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(1), 120-128.
- Afnilaswati, MarianI, D., Erniwati, Hasibuan, J. S., & Fitriani, W. (2020). Peningkatan Kreativitas Anak TK pada Masa Covid-19 Melalui Permainan Kolase dengan Menggunakan Bahan Alami. *Yaa Bunayya Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1-9. Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/>
- Sa'ida, N. (2021). Implementasi Model Pembelajaran STEAM pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2), 123-128.
- Salsabila, N., & Muhid, A. (2021). Efektivitas Pendekatan STEAM Berbasis Parental Support untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Belajar Dari Rumah selama masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 247-253.
- Zubaidah, S. (2019). STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics): Pembelajaran untuk Memberdayakan Keterampilan Abad ke21. 1-18.

Inovasi Pendidikan di Era digital

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	biologi.unnes.ac.id Internet Source	1%
2	journal.stkipsubang.ac.id Internet Source	1%
3	docplayer.info Internet Source	1%
4	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	1%
5	Shalahudin Ismail. "KOMPETENSI GURU ZAMAN NOW DALAM MENGHADAPI TANTANGAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0", At-Tajdid : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, 2021 Publication	1%
6	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
7	Zakiyatul Imamah, Muqowim Muqowim. "Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose	1%

part", Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak, 2020

Publication

8	journal.staihubbulwathan.id Internet Source	1 %
9	anyflip.com Internet Source	<1 %
10	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
11	repository.pustakalearningcenter.com Internet Source	<1 %
12	www.coloradorli.com Internet Source	<1 %
13	Amalina Amalina. "Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19 Tahun 2020", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	<1 %
14	Laelia Nurpratiwiningsih. "Implementasi Pembelajaran IPS pada Masa Pandemi Covid-19", Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2021 Publication	<1 %
15	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %

id.123dok.com

16

Internet Source

<1 %

17

ipb.ac.id
Internet Source

<1 %

18

kumparan.com
Internet Source

<1 %

19

text-id.123dok.com
Internet Source

<1 %

20

Lili Halimah, Ernandia Pandikar, Arnie Fajar, Dewi Shopiah. "Responsibility Development Efforts through Online Learning at Vocational High School", AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 2022
Publication

<1 %

21

Puput Widya Anggraini, Taty Fauzy, Ramtia Darma Putri. "ANALISIS KEMANDIRIAN SISWA DALAM MENYELESAIKAN TUGAS-TUGAS PEMBELAJARAN DARING DI SMA KARYA IBU PALEMBANG", Consilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling, 2021
Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On