

**Peran Digitalisasi Pada Pembelajaran di Masa Pandemi Covid 19**  
**MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KONOTATIF (KOOPERATIF,  
INOVATIF, DAN KOMUNIKATIF) GUNA OPTIMALISASI PERAN  
DIGITALISASI DI MASA PANDEMI COVID-19**



Disusun Oleh :

(Kristin Setyorini/0051597190)

**SMA NEGERI 1 PONOROGO**

**PONOROGO**

**2021**

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Daftar Isi .....	ii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan .....	2
1.3 Manfaat .....	2
<b>BAB 2. ISI.....</b>	<b>2</b>
2.1 Keandalan atau Keunggulan Model Pembelajaran KONOTATIF .....	2
2.2 Pihak-pihak terkait.....	4
2.3 Analisis SWOT ( <i>Strength, Weaknesses, Opportunities, Threats</i> ) .....	5
<b>BAB 3. PENUTUP .....</b>	<b>5</b>
3.1 Kesimpulan .....	5
Daftar Pustaka .....	6
Lampiran Biodata Peserta.....	6

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang

Virus Corona atau yang disebut juga COVID-19 pertama kali terdeteksi di kota Wuhan, Tiongkok sekitar akhir tahun 2019. Penyebaran yang begitu cepat mendorong pemerintah Indonesia membuat beberapa kebijakan yang bertujuan untuk memutus rantai penyebaran virus ini. Beberapa kebijakan yang dilakukan mulai dari anjuran untuk melaksanakan *social distancing* hingga PSBB (Pembatasan Sosial Skala Besar). Kebijakan PSBB tersebut berimbas di seluruh aspek, tak terkecuali bidang pendidikan. Pemerintah berupaya mendorong semua elemen pendidikan mengaktifkan kelas meskipun sekolah tutup. Alhasil, bidang pendidikan melakukan pembelajaran secara *online*. Pembelajaran secara *online* diartikan sebagai proses pengalaman transfer pengetahuan menggunakan video, audio, gambar, komunikasi teks, dan perangkat lunak (Basilaia & Kvavadze, 2020). Namun kenyataannya, pembelajaran *online* kurang efektif salah satunya karena kurangnya referensi sebagai sumber penunjang pembelajaran.

Perkembangan teknologi memberikan peluang terhadap terciptanya metode baru dalam pembelajaran. Teknologi membuat sebuah pendidikan menjadi lebih efektif, dan efisien. Salah satu contohnya yaitu pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan pada masa pandemi. Karena melalui pendidikan manusia mampu beradaptasi terhadap perubahan dengan menjawab setiap tantangan masalah yang muncul dalam setiap perkembangan zaman (Sugiarti dan Andalas, 2020). Pendidikan merupakan proses yang bermakna pada kelangsungan pembentukan manusia menjadi makhluk utuh melalui proses belajar. Proses tersebut dapat dijalankan menggunakan suatu model pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu pembelajaran yang berpusat pada proses, fokus suatu permasalahan, berjangka waktu, unit pembelajaran yang mempunyai makna dengan menyatukan konsep-konsep dari komponen-komponen baik itu pengetahuan, disiplin ilmu, maupun lapangan (Ngalimun, 2013).

Menelaah realita dan teori-teori diatas, penulis memberikan sumbangsih ide melalui karya essay ini dengan judul **MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KONOTATIF (KOOPERATIF, INOVATIF, DAN, KOMUNIKATIF) GUNA OPTIMALISASI PERAN DIGITALISASI DI MASA PANDEMI COVID-19** sebagai model pembelajaran baru untuk memberikan bekal kepada siswa dalam melakukan kegiatan yang bersumber dari pengalamannya sehari-hari dan menunjang mereka untuk berkolaborasi, bekerja sama, dan berdiskusi dengan teman sebayanya.

## 1.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan ini, sebagai berikut :

1. Siswa lebih mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran.
2. Pengetahuan yang sudah dimiliki oleh siswa lebih mudah untuk diterapkan
3. Keterampilan berpikir serta sikap siswa dapat terus dilatih.

## 1.3 Manfaat

Adapun manfaat dari penulisan ini, sebagai berikut :

1. Sebagai model pembelajaran yang interaktif bagi siswa dalam memahami materi.
2. Sebagai model pembelajaran pembantu meningkatkan komunikasi siswa.
3. Siswa dapat mengetahui perkembangan teknologi informasi pada pembelajaran.

## **BAB 2. ISI**

### 2.1 Kehandalan atau Keunggulan Model Pembelajaran **KONOTATIF**

Model pembelajaran **KONOTATIF** menargetkan sekolah yang menerapkan mulai SD (Sekolah Dasar), SMP (Sekolah Menengah Pertama), dan SMA (Sekolah Menengah Atas) atau sederajat. Dimana misi akhir dari model pembelajaran **KONOTATIF** adalah mencetak kader generasi emas atau **GENIUS (Gold Generation For Us)**. Proyek yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah proyek media pembelajaran berbasis daring (*online*) dan proyek media pembelajaran konvensional

(media game indoor dan outdoor). Proyek ini dilaksanakan sebanyak 2 (dua) kali. Berikut dijelaskan tahapan proyek pembelajaran berbasis **KONOTATIF**.

1. Dimulai dengan pertanyaan yang esensial

Pada tahap ini, guru adalah aktor utama. Guru menyajikan informasi yang penting untuk dijadikan sebagai pemantik siswa mengembangkan proyeknya. Guru bisa menyajikan menggunakan video, atau mungkin justru mendatangkan pakar tertentu. Pertanyaan esensial diajukan untuk memancing pengetahuan, tanggapan, kritik dan ide siswa mengenai tema proyek yang akan diangkat.

2. Perencanaan aturan pengerjaan proyek

Pada tahap ini, siswa diminta untuk menentukan proyek apa yang akan mereka kembangkan. Siswa hendaknya diberi kesempatan untuk menyusun rencana sesuai dengan minat dan keinginan serta kemampuan mereka. Akan tetapi, guru perlu mendorong agar mereka bisa menyusun proyek yang bermanfaat dan sesuai dengan batas kemampuan mereka. Guru perlu sering menanya dan mendorong mereka memikirkan proyek mereka.

3. Membuat jadwal aktifitas

Pada tahap ini, guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Jadwal ini disusun untuk mengetahui berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek.

4. Pelaksanaan pengerjaan proyek

Siswa menjalankan rencana yang telah dibuat. Mereka diminta untuk secara individual mengerjakan proyeknya, meskipun mereka juga boleh saling bekerja sama demi kepentingan masing-masing. Mereka didorong untuk bekerja secara mandiri, dan manakala mereka memang perlu berkolaborasi, mereka perlu didorong untuk belajar berkomunikasi yang baik.

5. Penyusunan laporan proyek

Pada tahap ini, siswa didorong untuk menyusun laporan proses pengerjaan proyeknya, proses berpikir yang dilampai, dan produk yang dihasilkan. Penekanan utama bukanlah pada produk dari proyeknya. Produk yang dihasilkan

boleh belum tuntas, tetapi yang paling penting adalah ide dan pemikiran yang berkembang selama proses pengerjaannya yang harus dikomunikasikan.

#### 6. Penilaian hasil kerja siswa

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

Model pembelajaran berbasis **KONOTATIF** memiliki langkah secara umum yaitu: *planning* (perencanaan), *creating* (Implementasi), *Processing* (pengolahan). Dalam pembelajaran ini penulis menggunakan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek yang terdiri dari 6 langkah pembelajaran yaitu dimulai dengan pertanyaan yang esensial, perencanaan aturan pengerjaan proyek, pelaksanaan pengerjaan proyek, penyusunan laporan proyek, serta penilaian hasil kerja siswa.

### 2.2 Pihak-pihak terkait

Pihak-pihak terkait dalam model pembelajaran **KONOTATIF**, antara lain :

1. Guru sebagai fasilitator, tugas utama mereka adalah menanya dan menanya. Ketika siswa menghasilkan suatu ide, pada saat *planning* atau *execution*, guru harus mendorong siswa untuk selalu memikirkan kembali apa yang telah diputuskannya, menilai kekurangan dan kelebihanannya, mempertimbangkan sudut pandang lain, dan berkomunikasi meminta bantuan temannya sehingga diperoleh proyek yang lebih baik, dalam proses dan hasilnya
2. Siswa adalah pencetus ide. Semua ide proyek harus berasal dari siswa sehingga siswa adalah pusat dari pelaksanaan model pembelajaran **KONOTATIF** ini.
3. Orang Tua, DUDI, Pakar bisa berperan sebagai *resources* (sumber daya) untuk menjadikan proyek yang dikerjakan siswa bisa menjadi lebih terarah, lebih sesuai harapan, dan lebih menarik.
4. Tenaga Kependidikan bertugas untuk memfasilitasi kebutuhan belajar siswa. ATK, Komputer dengan fasilitas internetnya, serta ijin-ijin yang diperlukan

siswa untuk mengakses dan mengolah informasi yang diperlukannya diharapkan dapat dibantu oleh Tenaga Kependidikan.

### 2.3 Analisis SWOT (*Strength, Weaknesses, Opportunities, Threats*)

Dari fakta dan kondisi di atas, agar model pembelajaran **KONOTATIF** ini bisa diimplementasikan perlu adanya analisis SWOT (*Strength, Weaknesses, Opportunities, Threats*). Kekuatan (*strength*) dari model pembelajaran **KONOTATIF** adalah meningkatkan motivasi, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, siswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem kompleks, meningkatkan kolaborasi, pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Untuk kekuarungannya (*weaknesses*) adalah membutuhkan banyak waktu dan biaya untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk, membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar, membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai, tidak sesuai untuk siswa yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta ketrampilan yang dibutuhkan, kesulitan melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok. Dalam hal kesempatan atau peluang (*opportunity*), banyaknya perkembangan teknologi informasi yang dapat di akses dengan mudah, timbulnya kepercayaan dair orang tua siswa dalam memantau hasil belajar siswa. Selain itu, dalam pertimbangan ancaman (*threats*) sekolah lain yang menerapkan teknologi yang lebih baik, dan upgrade kompetensi guru tentang multimedia disesuaikan dengan perkembangan zaman.

## **BAB 3. PENUTUP**

### 3.1 Kesimpulan

Dengan demikian model pembelajaran **KONOTATIF** ini hadir sebagai salah satu solusi yang efektif digunakan agar siswa paham dengan suatu materi yang diajarkan karena model pembelajaran ini mempunyai sifat kooperatif, inovatif, dan komunikatif untuk meningkatkan potensi yang ada pada siswa. Penulis berharap model pembelajaran **KONOTATIF** dapat direalisasikan dan diharapkan siswa akan lebih

fokus pada dirinya sendiri untuk berpikir mengenai ide apa yang akan ia kemukakan sehingga siswa akan lebih berkembang dan lebih mengenal dirinya sendiri sehingga materi yang disampaikan juga lebih mudah dipahami oleh siswa.

#### Daftar Pustaka

Basilaia, G., & Kvavadze, D. (2020). Transition to Online Education in Schools during a SARS-CoV-2 Coronavirus (COVID-19) Pandemic in Georgia. *Pedagogical Research*, 5(4). <https://doi.org/10.29333/pr/7937>.

Ngalimun. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.2013.

Sugiarti, & Andalas, E. F. (2020). *Membangun Optimisme Meretas Kehidupan Baru Dalam Dunia Pendidikan* (Sugiarti & E. F. Andalas (Eds.)). [https://books.google.co.id/books/about/Membangun\\_Optimisme\\_Meretas\\_Kehidupan\\_Ba.html?id=3bfwdwaaqbaj&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Membangun_Optimisme_Meretas_Kehidupan_Ba.html?id=3bfwdwaaqbaj&redir_esc=y)

#### Lampiran Biodata Peserta

Nama : Kristin Setyorini.  
Sekolah : SMA Negeri 1 Ponorogo.  
Alamat Sekolah : Jl. Budi Utomo No.1, Ronowijayan,  
Siman, Ponorogo, Jawa Timur.  
Alamat Rumah : Jl. Budi Utomo No.24, Ronowijayan,  
Siman, Kabupaten Ponorogo.  
Tempat Lahir : Ponorogo.  
Tanggal Lahir : 09 Januari 2005.  
Jenis Kelamin : Perempuan.  
Kelas : Sebelas MIPA.  
Nomor HP : 0895396098487.  
Email : [smn1pokristinsetyorini@gmail.com](mailto:smn1pokristinsetyorini@gmail.com).

