

BEST PRACTICS POLYSYNCRONOUS BLENDED LEARNING ELMU PLATFORM PEMBELAJARAN DARING DI ERA NEW NORMAL

Nurul Zuriah

Prodi PPKn, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

E-mail: nurulzuriah@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini mendeskripsikan *Best Practice* Pengembangan *Polysynchronous* sebuah Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan PPKn di Universitas Muhammadiyah Malang. Subyek penelitiannya adalah dosen dan mahasiswa angkatan 2020/2021 yang menempuh matakuliah PPKn. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, wawancara dan penyebaran angket. Analisis data menggunakan model analisis interaktif dari Milles dan Huberman yang meliputi: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dasar pemikiran pengembangan pembelajaran PPKn berbasis *Polysynchronous/ Blended Learning* pada Era New Normal di UMM berlandaskan teori belajar bermakna dari Ausubel, teori pemrosesan informasi dari Slavin dan Sigeer, teori motivasi belajar dari Maslow. Secara filosofis paedagogis, penamaan ELMU sebagai *platform* LMS di UMM diambil dari cara pelafalan orang Jawa terhadap kata ilmu, sering disebut *ngelmu* yang berarti orang yang memiliki ilmu. LMS Moodle ELMU ini dimaksudkan agar menjadi sumber ilmu dan referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di berbagai bidang. Desain konseptual *Polysynchronous Learning* merupakan model pembelajaran bauran dengan mengkolaborasikan prinsip *Student Centered Learning* dan *Personalized Learning* selaras dengan kebutuhan pembelajaran abad 21 yang mengadopsi metode pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, *cooperative learning*, dan *discovery/ inquiry learning*.

Kata Kunci: *Best Practice; Polysynchronous; Blended Learning; New Normal.*

ABSTRACT

This article describes Best Practices for Polysynchronous Development an Online Learning Model in PPKn Lectures at the University of Muhammadiyah Malang. The research subjects were lecturers and students of the 2020/2021 class who took the PPKn course. The research method used is qualitative research methods. Data collection was carried out through documentation, interviews and questionnaires. Data analysis used an interactive analysis model from Milles and Huberman which includes: data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results showed that the rationale for developing PPKn learning based on Polysynchronous / Blended Learning in the New Normal Era at UMM was based on Ausubel's theory of meaningful learning, Slavin and Sigeer's information processing theory, Maslow's theory of learning motivation. Philosophically pedagogically, the naming of ELMU as the LMS platform at UMM was taken from the Javanese pronunciation of the word science, often called *ngelmu* which means people who have knowledge. ELMU's Moodle LMS is intended to be a source of knowledge and reference in the development of knowledge in various fields. The conceptual design of Polysynchronous Learning is a mixed learning model by collaborating the principles of Student Centered Learning and Personalized Learning in accordance with the learning needs of the 21st century which adopts problem-based learning methods, project-based learning, cooperative learning, and discovery / inquiry learning.

Keywords: Best Practice, Polysynchronous, Blended Learning, New Normal.

PENDAHULUAN

Fenomena pembelajaran abad 21 sebagai abad belajar dituntut dapat mempersiapkan mahasiswa menyongsong kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat. (Sari, 2016) (Farisi, 2011) Perkembangan digitalisasi yang semakin pesat berdampak pada dunia pendidikan untuk melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran yang berbasis pada teknologi. Implikasinya Perguruan Tinggi dituntut untuk menyiapkan sarana prasarana pendidikan yang berbasis IT, di samping menyiapkan juga stakeholders pendidikan yang menguasai ICT *literacy Skill*. Dosen dan tenaga kependidikan, mahasiswa, bahkan orang tua dituntut melek teknologi dan media komunikasi, dapat melakukan komunikasi yang efektif, berpikir kritis, dapat memecahkan masalah dan bisa berkolaborasi. Namun demikian, yang perlu dipahami secara bijak bahwa sejatinya, teknologi pembelajaran adalah bukan tentang teknologi, tetapi yang paling penting adalah bagaimana teknologi tersebut digunakan dengan tepat untuk membuat mahasiswa belajar. (Sari, 2016; Wijaya et al., 2016)

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara belajar, sifat pekerjaan, dan pola interaksi sosial. Mahasiswa harus berorientasi pada bidang-bidang pekerjaan profesional, bukan pada pekerjaan-pekerjaan manual dan konvensional, yang mengandalkan pasar tenaga kerja murah. Indikator keberhasilan belajarnya didasarkan pada kemampuan untuk berkomunikasi, berbagi, dan menggunakan informasi untuk memecahkan masalah yang kompleks, dapat beradaptasi dan berinovasi dalam menanggapi tuntutan baru serta mengubah kondisi yang lebih baik. Hal ini sebagai upaya memperkuat kekuatan teknologi untuk menciptakan pengetahuan dan inovasi baru, dan sebagai salah satu standar kompetensi yang diperlukan pada abad 21. (Farisi, 2011; Wibawa, 2018)

Perguruan Tinggi ditantang menemukan cara dan strategi agar mahasiswa sukses dalam pekerjaan dan kehidupannya melalui penguasaan 4 C yaitu dengan berpikir kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif. (Zubaidah, 2016) Di sinilah pentingnya perubahan paradigma dalam pembelajaran, yang semula pembelajaran wajib dilaksanakan secara tatap muka di dalam kelas saja menjadi pembelajaran yang mengkolaborasikan antara tatap di dalam kelas atau di luar jaringan internet (*luring*) dan dengan pembelajaran dalam muka jaringan internet (*daring*). Pembelajaran inilah yang disebut dengan pembelajaran bauran (*blended learning*), pembelajaran yang berorientasi pada abad 21. (Chaeruman, 2019; Wardani et al., 2018)

Di sisi lain, pandemi Covid -19 telah menyebar ke seluruh dunia secara global dan menimbulkan effect global yang meresahkan dan menimbulkan ketidakpastian dalam seluruh aspek kehidupan. Bahkan Organisasi kesehatan dunia (WHO) telah menetapkan penomena kejadian itu sebagai *pandemic global* (Mahase, 2020). Kondisi pandemi ini terjadi jika suatu penyakit menular tersebar dengan mudah dari manusia ke manusia di berbagai tempat diseluruh dunia tanpa bisa dikendalikan. Kasus Covid-19 telah meningkat dengan tajam dan menimbulkan kecemasan masyarakat dunia yang luar biasa. (A Rusdiana et al., 2020) Persebaran Covid-19, masih terus mengalami lonjakan secara masif, dan sudah bermutasi di beberapa negara. Virus Covid-19, dapat menyerang sistem penapasan dan imunitas kehidupan manusia. Hal ini mendorong pemerintah mengeluarkan kebijakan yang menerapkan prokes secara ketat dalam pembelajaran, salah satunya dengan pembelajaran melalui *daring*. Kondisi ini berdampak pada minat mahasiswa untuk belajar, dan berpengaruh pada pencapaian kompetensi pendidikan terutama melalui penggunaan metode dan media pembelajarannya.

Sirkulasi Covid-19 yang begitu masif di berbagai Negara telah memaksa masyarakat dunia untuk melihat fakta bahwa dunia sedang berubah dalam berbagai aspek kehidupan. Perubahan-perubahan di bidang sosial, ekonomi, politik, hukum dan pendidikan telah memaksa masyarakat untuk mengubah makna, pola hidup dan kehidupan sehari-hari. Dampak penyebaran virus Covid-19, telah menyebabkan krisis besar bagi manusia modern saat ini, mereka dipaksa untuk berhenti mengambil nafas, dari pusaran sistem yang telah dibangun sebelumnya, untuk melihat kembali kepada kehidupan keluarga, dan lingkungan sosial masyarakat dalam arti sebenarnya. Mereka dipaksa pula harus berhenti dari rutinitas kesehariannya, dipaksa juga harus kembali memaknai apa yang sebenarnya harus dicari dari makna kehidupan yang sebenarnya. Hal itu, kemudian menjadi tantangan bagi seluruh umat manusia di dunia. Semua Negara tergerak membuat kebijakan untuk memperlambat laju persebaran dan pencegahan efek sebaran virus Covid-19 yang sangat mematikan. Di bidang pendidikan semua Negara berupaya membuat kebijakan terbaiknya untuk keutuhan layanan pendidikan dimasa pandemi. (Ahmad Rusdiana et al., 2020)

Akhirnya seluruh kampus di Indonesia menerapkan kebijakan kegiatan pembelajaran *daring*, pembelajaran dari jarak jauh atau kuliah online. Guna pemutusan mata rantai penularan virus corona ini mulai diberlakukan pembatasan sosial pada setiap orang. Salah satunya dengan kebijakan *Work From Home* (WFH). Kenyataan ini yang menjadikan Pandemi Covid-19 berdampak serius terhadap sektor pendidikan secara global. Semua jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi di bawah naungan Kemendikbud RI maupun yang berada di bawah naungan Kemenag RI merasakan dampak buruk yang disebabkan belajar

daring dari rumah karena di berhentikannya pembelajaran langsung tatap muka di kelas sebagai upaya memutus mata rantai serta terpaparnya virus corona di kalangan pendidikan. Namun demikian, kenyataannya para pelajar ataupun mahasiswa belum sepenuhnya terbiasa melakukan aktivitas belajar daring. Demikian juga sumber daya manusia (Pendidik, guru dan dosen) masih ada yang belum begitu mahir mengajar melalui media pembelajaran teknologi internet atau daring terutama yang berada di daerah. Belum lagi alasan infrastruktur yang belum memadai, dengan adanya kesulitan akses jaringan internet yang dialami para pendidik, pelajar dan mahasiswa yang terlibat dalam pembelajaran daring tersebut.

Dalam rangka menyambut pembelajaran di Era New Normal, maka UMM membuat sebuah *Branding* pembelajaran bauran atau *Blended Learning* di UMM diberi nama "*Polysynchronous Learning*". Desain pembelajaran bauran ini diberi nama "Pembelajaran Bauran Siklus Pe5 (Perencanaan, Pemahaman, Pendalaman, Penerapan, dan Penilaian)" Siklus Pe5 dilakukan di setiap pertemuan kegiatan pembelajaran atau perkuliahan. Sebagai suatu sistem pembelajaran yang baru dikembangkan, tentunya sangat menarik untuk dikaji lebih lanjut.

Pembelajaran PPKn sebagai bagian dari MKU yang dilaksanakan diseluruh prodi dan fakultas yang ada di Universitas Muhammadiyah Malang juga akan menerapkan pembelajaran model *Polysincronous/ Blended Learning*, Sesuai dengan Peraturan Rektor Nomor 01 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan *Blended Learning* di UMM dan diperkuat dengan Surat Edaran Rektor Nomor: E.6.0/540/UMM/2020 tentang penerapan *Polysynchronous Learning* di lingkungan UMM. Berangkat dari latar belakang dan dasar pemikiran di atas maka mendorong peneliti untuk melakukan penelitian

dengan tujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan desain konseptual dan strategi implementasi pembelajaran PPKn berbasis *Polysynchronous/ Blended Learning* pada Era New Normal di Universitas Muhammadiyah Malang.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan lima permasalahan pokok penelitian ini, yang akan dilakukan selama dua tahun (2020 dan 2021), Rumusan masalah tahun pertama (2020) adalah sebagai berikut: (1) Apakah yang menjadi dasar pemikiran dan landasan filosofis paedagogis pengembangan pembelajaran PPKn berbasis *Polysynchronous/ Blended Learning* pada Era New Normal di UMM? (2) Bagaimana desain konseptual pengembangan pembelajaran PPKn berbasis *Polysynchronous/Blended Learning* pada Era New Normal di UMM?

Pembelajaran *blended learning* merupakan pencampuran dua model pembelajaran yaitu pembelajaran menggunakan tatap muka dan *online learning*. Aspek yang digabungkan dalam *Blended Learning* tidak hanya mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan *online learning* saja tetapi juga dapat berbentuk apa saja, seperti: metode, media, sumber, lingkungan atau-pun web (Jalinus & Verawardina, 2020) (Setiyaningrum et al., 2020). Oleh karenanya, untuk mengembangkan model pembelajaran *Blended Learning* mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di UMM infrastruktur berupa intranet, client/server, *learning management system* (LMS) dan konten pembelajaran yang interaktif. LMS merupakan perangkat lunak untuk mendistribusikan program pembelajaran melalui internet dengan fitur untuk kolaborasi secara *online*.

METODE

Metode penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik

pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, wawancara dan penyebaran angket menggunakan media *Google Form*. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif dari Milles dan Huberman (Huberman & Miles, 2002) yang dilakukan secara terus menerus sampai titik jenuh yang meliputi: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Fokus Penelitian dalam penelitian deskriptif kualitatif di tahun pertama ini adalah: (1) Apakah yang menjadi dasar pemikiran dan landasan filosofis paedagogis pengembangan pembelajaran PPKn berbasis *Polysynchronous/ Blended Learning* pada Era New Normal di UMM?; (2) Bagaimana desain konseptual pengembangan pembelajaran PPKn berbasis *Polysynchronous/Blended Learning* pada Era New Normal di UMM?

Responden dalam penelitian ini adalah Dosen PPKn yang mampu matakuliah PPKn dengan menggunakan model pembelajaran *Polysynchronous / Blended Learning* di UMM pada tahun akademik 2020/2021. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: (1) Studi dokumentasi: Teknik ini merupakan penelaahan terhadap referensi-referensi yang berhubungan dengan faktor permasalahan penelitian. Dokumen yang dimaksud antar lain; buku, artikel, skripsi, jurnal di internet, foto-foto gambar informan dan rekaman kaset pada saat wawancara, *screen shoot* WA dengan Dosen PPKn sebagai informan kunci. (2) Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi berkaitan dengan sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang responden yang bisa terpengaruh oleh sistem pembelajaran yang diajukan dengan *platform* daring LMS ELMu. Mengingat waktu dan fokus permasalahan dalam penelitian ini, maka pengumpulan data dengan kuesioner akan dilakukan pada

tahun kedua.

Data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah berupa data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari narasumber dan data sekunder diperoleh secara tidak langsung yang berasal dari dokumen dan buku referensi pendukung. Kedua jenis data ini digabungkan untuk saling melengkapi dan membantu peneliti dalam mengamati fenomena yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran *Polysincronous/Blended Learning* di UMM pada tahun akademik 2020/2021.

Selanjutnya instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian adalah berupa dokumentasi, pedoman wawancara dan angket. Instrumen tersebut akan digunakan secara kolaboratif dan saling melengkapi untuk mengumpulkan data pelaksanaan pembelajaran *Poly-sincronous / Blended Learning* di UMM pada tahun akademik 2020/2021.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan yaitu: tahap reduksi data, tahap penyajian data dan tahap penarikan kesimpulan, sebagaimana berikut. (1) Reduksi Data, diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan data, pengabstraksian dan transformasi data awal yang muncul pada saat wawancara. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan dapat ditarik dan diferivikasi. Setelah mengklasifikasikan data atas dasar tema kemudian peneliti melakukan abstraksi data kasar tersebut menjadi uraian singkat; (2) Tahap Penyajian Data (*Display Data*) merupakan kegiatan penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif. Dalam penyajian data tersebut, peneliti harus mampu menyusun secara sistematis atau simultan dalam bentuk narasi, sehingga data yang ada dapat menjelaskan dan menjawab

masalah yang diteliti, sehingga peneliti harus berhati-hati dan tidak gegabah dalam mengambil kesimpulan penelitiannya; (3) Tahap Penarikan Kesimpulan (Verifikasi Data) merupakan analisis lanjutan dari tahap reduksi data, dan *display data* yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini data yang telah dihubungkan satu dengan yang lain sesuai dengan pola-pola atau konfigurasi-konfigurasi yang terbentuk lalu ditarik menjadi sebuah kesimpulan. Peneliti selanjutnya melakukan uji kebenaran setiap makna yang muncul dari data dengan melakukan klarifikasi kembali pada informan. Jika hasil klarifikasi memperkuat simpulan atas data, maka pengumpulan data data siap dihentikan. Teknik analisis data model interaktif di atas yang digunakan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dasar Pemikiran dan Landasan Filosofis Paedagogis Pengembangan Pembelajaran PPKn berbasis *Poly-sincronous/Blended Learning* pada Era New Normal di UMM adalah sebagai berikut.

Dasar pemikiran pengembangan pembelajaran PPKn berbasis *Polysincronous/ Blended Learning* pada Era New Normal di UMM berlandaskan teori belajar bermakna. Teori Belajar bermakna Ausubel ini sangat dekat dengan teori konstruktivisme, dan menjadi landasan penting bagi pengembangan model pembelajaran *Blended Learning*. Keduanya menekankan pentingnya pebelajar mengasosiasikan pengalaman, fenomena, dan fakta-fakta baru kedalam sistem pengertian yang telah dipunyai. Keduanya menekankan pentingnya asimilasi pengalaman baru ke dalam konsep atau pengertian yang sudah dipunyai pebelajar. Keduanya mengandaikan bahwa dalam proses belajar itu pebelajar aktif. Landasan berpikir pengembangan model pembelajaran *Polysincronous/ Blended Learning* bagi pebelajar mengacu pada

pendapat Ausubel. Ausubel (Kuntarto & Asyhar, 2016), (Megasari, 2016) berpendapat bahwa pengajar harus dapat mengembangkan potensi kognitif pebelajar melalui proses belajar yang bermakna. Sama seperti Bruner dan Gagne, Ausubel beranggapan bahwa aktivitas belajar pebelajar, terutama mereka yang berada di tingkat pendidikan dasar akan bermanfaat kalau mereka banyak dilibatkan dalam kegiatan langsung. Namun untuk pebelajar pada tingkat pendidikan lebih tinggi, maka kegiatan langsung akan menyita banyak waktu. Untuk mereka, menurut Ausubel, lebih efektif kalau pengajar menggunakan penjelasan, peta konsep, demonstrasi, diagram, dan ilustrasi. Pandangan inilah yang relevan dengan dasar pemikiran *Polysincronous/Blended Learning* untuk pembelajar. Inti dari teori belajar bermakna Ausubel adalah proses belajar akan mendatangkan hasil atau bermakna kalau pengajar dalam menyajikan materi pelajaran yang baru dapat menghubungkannya dengan konsep yang relevan yang sudah ada dalam struktur kognisi pebelajar. Langkah-langkah yang biasanya dilakukan pengajar untuk menerapkan belajar bermakna Ausubel adalah *advance organizer, progressive differensial, unifying reconciliation, dan consolidation.* (Istiadah, 2020)

Landasan pemikiran model pembelajaran *Polysincronous/Blended Learning* yang dikembangkan bagi pembelajar di UMM mengacu pada Teori Belajar Kognitif dari Ausubel. Ausubel (Bretz, 2001) berpendapat bahwa pengajar harus dapat mengembangkan potensi kognitif pebelajar melalui proses belajar yang bermakna. Selaras dengan pemikiran Bruner dan Gagne, Ausubel beranggapan bahwa aktivitas belajar pebelajar, terutama mereka yang berada di tingkat pendidikan dasar akan bermanfaat kalau mereka banyak dilibatkan dalam kegiatan langsung. Namun untuk pebelajar pada tingkat pendidikan tinggi, maka

kegiatan langsung akan menyita banyak waktu, untuk itu mereka akan lebih efektif kalau pengajar menggunakan penjelasan, peta konsep, demonstrasi, diagram, dan ilustrasi. Pandangan ini sangat relevan dengan dasar pemikiran pengembangan *Polysincronous/ Blended Learning* untuk pembelajar. Teori belajar ini sering disebut sebagai Teori Belajar bermakna Ausubel, yang pada intinya menyatakan bahwa proses belajar akan mendatangkan hasil atau bermakna kalau pengajar dalam menyajikan materi pelajaran yang baru dapat menghubungkannya dengan konsep yang relevan yang sudah ada dalam struktur kognisi pebelajar. Ada empat langkah yang perlu dilakukan pengajar untuk menerapkan teori belajar bermakna Ausubel, yaitu : *advance organizer, progressive differensial, unifying reconciliation, dan consolidation.*

Pandangan psikologi modern, belajar hakikatnya adalah instropeksi otak manusia yang terdiri terdiri atas bagian-bagian yang memiliki tugas berbeda (berpikir, meraba, fantasi, perasaan, kehendak). Berdasarkan pandangan tersebut maka munculah sejumlah teori belajar yang lain, yaitu: Teori Behavioristik, Teori Pengkondisian Klasik, Teori Gestalt, Teori Skinner, Teori Gagne, dan Teori Pemrosesan Informasi. (Istiadah, 2020) Dalam konteks ini penelitian ini cenderung menggunakan teori Pemrosesan Informasi sebagai landasan filosofinya.

Selanjutnya sebagai landasan filosofisnya, Teori Pemrosesan Informasi adalah teori kognitif tentang belajar yang menjelaskan pemrosesan, penyimpanan, dan pemanggilan kembali pengetahuan dari otak manusia (Asmendri & Sari, 2018) (Rahmi, 2017). Teori ini menjelaskan tentang bagaimana seseorang memperoleh sejumlah informasi dan dapat diingat atau memiliki retensi dalam waktu yang cukup lama. Oleh karenanya perlu menerapkan suatu strategi belajar tertentu yang dapat memudahkan semua informasi diproses di dalam otak melalui beberapa

indera. Menurut teori Pemrosesan informasi pebelajar mengolah informasi, memonitoringnya, dan menyusun strategi berkenaan dengan informasi tersebut. Sebagai inti dari teori ini adalah proses memori dan berfikir (*thinking*) (Asmendri & Sari, 2018). Pebelajar secara bertahap mengembangkan kapasitas, memproses informasi, dan secara bertahap pula mereka biasa mendapatkan pengetahuan dan keahlian yang kompleks. Teori Pemrosesan Informasi pada awalnya menggunakan sistem komputer sebagai analog manusia. Hal ini menimbulkan kritik terhadap teori ini, karena penggunaan sistem komputer sebagai analog cara manusia memproses, menyimpan dan mengingat kembali informasi sesungguhnya kurang tepat karena terlalu menyederhanakan manusia. Cara manusia memproses informasi sesungguhnya lebih kompleks dibandingkan dengan komputer. Lebih lanjut Robert Siegler mendeskripsikan ada tiga karakteristik utama dari pendekatan pemrosesan informasi, yaitu: proses pikiran, mekanisme perubahan dan modifikasi diri. (Kuntarto & Asyhar, 2016).

Berdasarkan pendapat **Siegler** di atas, (Arsenio et al., 2009) **berfikir** adalah sebuah pemrosesan informasi. Ketika pembelajar melakukan kegiatan belajar dari mulai merasakan, melakukan, mempresentasikan dan menyimpan informasi dari dunia sekelilingnya, maka mereka sedang melakukan proses berfikir. Menurut Siegler, **Pikiran** adalah sesuatu yang sangat fleksibel, yang menyebabkan individu dapat beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan perubahan lingkungan sekitarnya.

Lebih lanjut sebagai fokus utama dalam pemrosesan informasi adalah pada peran mekanisme pengubah dalam perkembangan. Menurut Seegler, ada empat mekanisme yang bekerja sama menciptakan perubahan dalam keterampilan kognitif pembelajar, yaitu proses: *Ecoding*, *Otomatization*, *Strategic Construction* dan

Generalization (Kuntarto & Asyhar, 2016)

Pertama mekanisme *Ecoding* (penyandian) adalah sebuah proses memasukkan informasi ke dalam memori otak manusia. Aspek utama dari pemecahan problem adalah menyandikan informasi yang relevan dan mengabaikan informasi yang tidak relevan dalam otak manusia. Kedua mekanisme ***Otomatization***, adalah kemampuan untuk memproses informasi dengan sedikit atau tanpa usaha. Seiring dengan bertambahnya usia dan pengalaman pembelajar, biasanya pemrosesan informasi menjadi semakin otomatis, dan pembelajar bisa mendeteksi hubungan – hubungan baru antara ide dan kejadian yang dialaminya. Ketiga adalah ***Strategic Construction*** yaitu penemuan prosedur baru untuk memproses informasi. Pembelajar perlu menyandikan informasi kunci atas suatu problem dan mengoordinasikan informasi tersebut dengan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya yang relevan untuk memecahkan masalah yang muncul. Supaya dapat memperoleh manfaat penuh dari strategi ini baru diperlukan generalisasi yaitu dapat mengaplikasikan strategi pada problem yang lain.

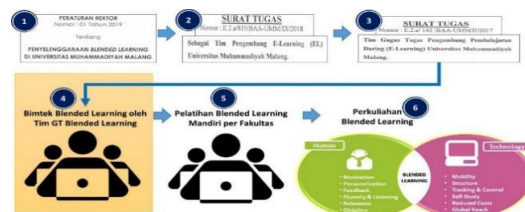
Teori-teori belajar tersebut menjadi dasar pemikiran dalam pengembangan model pembelajaran selama ini, baik model pembelajaran tradisional maupun modern. Teori-teori tersebut juga menjadi pemandu dan acuan dalam pengembangan pembelajaran PKn berbasis *Polysincronous/ Blended Learning* pada Era New Normal di UMM.

Berdasarkan kajian historisnya, Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) merupakan perguruan tinggi yang sejak jauh hari menyiapkan pembelajaran daring. Tercatat sejak tahun 2010, UMM telah menyiapkan pembelajaran terbuka dan jarak jauh (PTJJ) dengan *platform LMS Moodle* dalam bingkai *E-Learning Muhammadiyah University (ELMU)*. *E-learning* ini digunakan di beberapa fakultas dan program studi di UMM meskipun

penggunaannya belum begitu masif di kalangan akademisi dosen maupun mahasiswa.

Berdasarkan kajian filosofisnya, penamaan *E-Learning* Muhammadiyah University (ELMU) diambil dari cara pelafalan orang Jawa terhadap kata ilmu. Selanjutnya kata ini bisa juga disebut *ngelmu* yang berarti orang yang memiliki ilmu. Melalui Platform LMS Moodle ELMU ini diharapkan menjadi sumber ilmu, rujukan, acuan dan referensi dalam bidang pengembangan ilmu pengetahuan yang dibutuhkan oleh siapapun baik oleh akademisi di lingkungan UMM, akademisi di Perguruan Tinggi Muhammadiyah dan Aisiyah (PTMA), maupun akademisi perguruan tinggi lain di manapun berada.

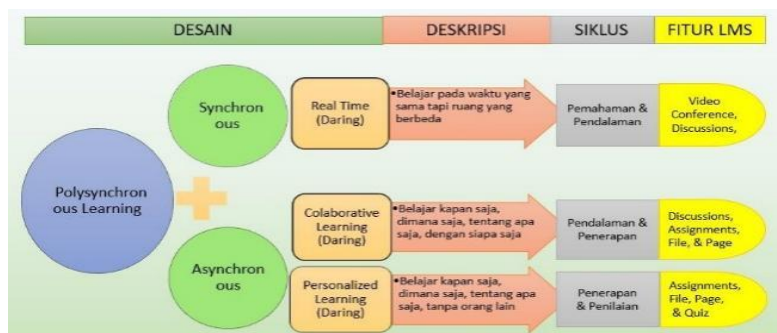
Pada tahun 2016-2017, sebagian akademisi di UMM lebih cenderung menggunakan platform pembelajaran Edmodo dibandingkan LMS Moodle ELMU. Hal ini terlihat dari masifnya penggunaan platform Edmodo ini dalam pembelajaran dan beberapa pelatihan penggunaan dan pemanfaatan Edmodo di beberapa fakultas dan program studi di UMM. Fitur dan menu yang ada di Edmodo dianggap relatif lebih sederhana sehingga Edmodo dianggap lebih *user friendly* bagi para *digital immigrant* dari pada platform lainnya. Pembelajaran jarak jauh menjadi *trending topic* dan semakin menjadi perhatian di UMM dengan persiapan yang relatif lama sebelum masa pandemi Covid-19. Proses penyiapan tersebut dapat dilihat pada gambar 1.1 berikut.



Gambar 1. Proses Penyiapan Pembelajaran Daring dan Bauran di UMM (diadopsi dari Praktik Baik Pembelajaran Daring di UMM, Majelis Dikti Litbang Pimpinan Pusat Muhammadiyah hal 80)

Desain konseptual pengembangan pembelajaran PKn berbasis *Polysynchronous/ Blended Learning* pada Era New Normal di UMM, dikembangkan berdasarkan Model pembelajaran *Polysynchronous* adalah sebuah model pembelajaran bauran atau *Blended Learning* yang dikembangkan

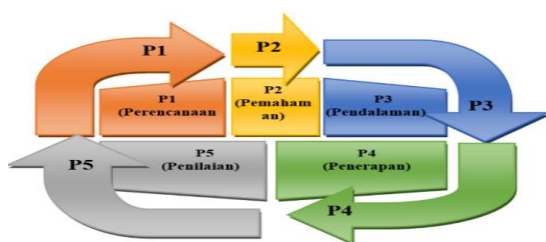
oleh tim gugus tugas pengembangan pembelajaran bauran UMM. *Branding* pembelajaran bauran di UMM diberi nama *Polysynchronous Learning*. Jika digambarkan terlihat sebagaimana gambar 2 berikut.



Gambar 2. Key concept desain Polysynchronous Learning

Desain pembelajaran yang dikembangkan di UMM di Era New Normal ini dinamakan desain Pembelajaran Bauran Siklus Pe5 (Perencanaan, Pemahaman, Pendalaman, Penerapan, & Penilaian). (Penyusun et al., n.d.) Siklus Pe5 ini penerapannya dilakukan pada setiap pertemuan kegiatan pembelajaran.

Hal ini bisa dilihat lebih jelas pada gambar 1.3 berikut.



Gambar 3. Siklus Pe5

Desain pembelajaran sebaiknya dirancang untuk *student center* dan *active learning*. *Student center* dan *active learning* dalam pembelajaran menggunakan *learning management system* (LMS) dapat berlangsung baik dengan mengaktifkan menu diskusi, penugasan, dan *quiz*. Dalam desain pembelajaran siklus Pe5 ini, seorang dosen, pertama-tama harus membuat perencanaan terlebih dahulu terkait konten materi, bahan diskusi, bahan penugasan, dan *quiz* yang akan diberikan untuk menunjang tercapainya CPL dan CPMK perkuliahan yang diampunya. (Handayani et al., n.d.) Kemudian dosen dapat memberikan pemahaman kepada mahasiswa dengan menggunakan ceramah (tatap muka di kelas atau *video conference*) dan mengupload/ memberikan link materi-materi yang dapat dipelajari mahasiswa secara mandiri. Kemudian dosen dapat memberikan pendalaman kepada mahasiswa dengan mengaktifkan menu diskusi pada lms, dimana dalam kegiatan diskusi ini sebaiknya konten yang didiskusikan berbasis masalah dan terjadi interaksi antara mahasiswa dengan mahasiswa serta interaksi antara mahasiswa

dengan dosen. Kemudian dosen dapat memberikan penerapan kepada mahasiswa dengan mengaktifkan menu assignment pada lms untuk memberikan penugasan baik penugasan secara individu maupun secara kelompok. Kemudian dosen dapat memberikan penilaian dengan mengaktifkan menu *quiz* dan memberikan soal-soal kepada mahasiswa untuk dikerjakan. (Penyusun et al., n.d.) (Handayani et al., n.d.)

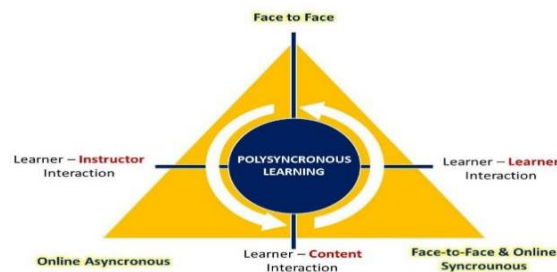
Urutan dari Pe5 mana yang lebih dulu dilakukan tergantung dari metode pembelajaran yang akan dibuat, tidak selalu pemahaman yang lebih dahulu dilakukan. Contohnya apabila metode pembelajaran menggunakan *problem-based learning* maka kegiatan dapat dilakukan dengan diskusi terlebih dahulu dengan memberikan permasalahan-permasalahan yang sesuai dengan topik materi yang akan di pelajari. (Penyusun et al., n.d.)

Langkah dalam mendesain pembelajaran secara umum dapat dilakukan dengan langkah (1) merumuskan CPLMK; (2) merumuskan CPMK; (3) merumuskan sub CPMK; (4) memetakan dan mengorganisasikan materi pembelajaran yang akan disampaikan selama 14 kali pertemuan; (5) membuat perencanaan aktivitas dan setting pembelajaran saat *synchronous* dan *asynchronous*; (6) menetapkan metode pembelajaran dengan mendesain kegiatan pemahaman, pendalaman, penerapan, dan penilaian. (Desain *Polysynchronous Learning*, n.d.) (Gugus et al., n.d.). Kegiatan pembelajaran daring dan bauran tidak semata mengenai kesiapan teknologi dan infrastruktur. Jauh dari itu, problematika pembelajaran daring dan bauran sangatlah kompleks sehingga diperlukan penanganan yang sesuai. Tim gugus tugas pengembangan pembelajaran bauran UMM telah mengidentifikasi permasalahan yang timbul dalam pembelajaran daring dan bauran khususnya di UMM.

Model pendekatan *Polysynchronous Learning* diluncurkan pada Juli 2020 melalui Tim Gugus Tugas Pengembangan

Pembelajaran Bauran yang dibentuk oleh Wakil Rektor 1. *Polysynchronous Learning* merupakan sebuah model pembelajaran bauran (*Blended Learning*) yang digagas oleh UMM sebagai solusi pembelajaran di masa pandemi COVID-19. *Polysynchronous Learning* adalah model pembelajaran bauran yang menggabungkan konsep *Student Active Learning* (SAL) dan *Higher Order Thinking Skills Plus* (HOTS Plus) dengan pola interaksi *Polysynchronous Learning*, sehingga diharapkan penerapannya menjadikan pembelajaran terbuka dan jarak jauh menjadi lebih efektif dan efisien.

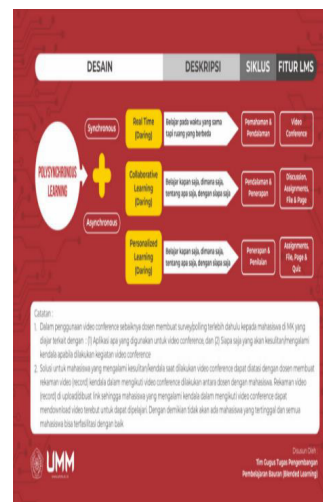
Permasalahan dalam pola interaksi dan komunikasi pada model pembelajaran daring dan bauran dapat diatasi dengan menggunakan model pendekatan *Polysynchronous learning*. Model ini meminimalisasi perbedaan dalam pola interaksi dan komunikasi baik luring, daring, maupun bauran. Selain itu pada kondisi daring, dosen dan mahasiswa dapat menerapkan model *synchronous* maupun *asynchronous learning*, sehingga mendorong dosen dan mahasiswa agar mampu memanfaatkan Berbagai kanal interaksi dan komunikasi.



Gambar 5 Konsep *Polysynchronous Learning* UMM

(diadopsi dari Praktik Baik Pembelajaran Daring di UMM, Majelis Dikti Litbang Pimpinan Pusat Muhammadiyah hal 86) (Hamid, edy Suandi; Khalil, 2020)

Model pembelajaran *Polysynchronous Learning* di gambar 5 di atas dirancang untuk mengatasi setidaknya 2 permasalahan mendasar yang ada dalam pembelajaran daring saat ini, yaitu: pembelajaran di masa dan pasca pandemi Covid-19 dan perkembangan pembelajaran di abad 21. Platform teknologi *e-learning* digunakan untuk menjawab permasalahan seputar pembelajaran di masa dan pasca pandemi Covid-19 sedangkan rancangan pedagogi dikembangkan untuk menjawab tantangan pembelajaran di abad 21. Kedua solusi tersebut diintegrasikan dan didesain dalam model *Polysynchronous Learning* sehingga model ini bisa selaras untuk perkuliahan daring sepenuhnya, perkuliahan *rotation blended learning*, maupun perkuliahan adaptasi kebiasaan baru (*new normal*).



Gambar 4. Key Concept Desain *Polysynchronous Learning* (diadopsi dari Praktik Baik Pembelajaran Daring di UMM, Majelis Dikti Litbang Pimpinan Pusat Muhammadiyah hal 87 (Hamid, edy Suandi; Khalil, 2020)

Konsep inti dalam model desain *Polychronous Learning* di UMM seperti pada gambar 6 adalah penggabungan antara

synchronous learning dan *asynchronous learning*. Dalam *synchronous learning*, pembelajaran dilakukan secara daring pada waktu yang sama tapi dalam ruang yang berbeda (*real time*). Dalam tahap ini proses pemahaman dan pendalaman (2Pe) materi dilakukan dengan menggunakan *video conference* dan diskusi secara langsung. Selanjutnya, pembelajaran dikombinasikan dengan model *asynchronous learning*. Dalam tahap ini, pembelajaran dilakukan dengan mengombinasikan *collaborative learning* dan *Personalized Learning*. Siklus pembelajaran ditahap ini adalah pendalaman, penerapan, dan penilaian (3Pe) yang dilakukan kapan saja, di mana saja, tentang apa saja, dengan siapa saja, dan dengan cara apa saja. Dalam tahapan ini, fitur dan menu LMS yang dibutuhkan adalah *discussion*, *assignment*, *file*, *page*, dan *quiz*. Proses 2Pe dalam model *synchronous learning* dan 3Pe model *asynchronous learning* disebut siklus 5Pe *Polysynchronous Learning* yang digagas oleh Universitas Muhammadiyah Malang (UMM).

Sebelum melakukan pembelajaran daring *synchronous learning* dengan menggunakan *video conference*, sebaiknya dosen melakukan *survey/polling* yang terkait dengan aplikasi *video conference* yang mungkin digunakan dosen bersama mahasiswa dan mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi mahasiswa ketika melakukan *video conference*. Proses identifikasi ini sangat penting dilakukan untuk meminimalisasi kendala saat proses belajar mengajar dan mencari solusi yang sesuai. Salah satu solusi yang bisa digunakan adalah dosen membuat rekaman video yang diunggah di kanal tertentu sehingga mahasiswa bisa mengakses video tersebut tanpa khawatir tertinggal materi atau penyampaian yang disampaikan oleh dosen. Selain itu, mahasiswa bisa memutar kembali video tersebut jika ada hal-hal yang belum dipahami atau terlupakan.

Dalam siklus Pe5 model *Polysynchronous Learning* di gambar 3 di atas dosen harus membuat **perencanaan** (P1) terlebih dahulu yang meliputi materi ajar, bahan diskusi, bahan penugasan, dan kuis untuk mahasiswa demi tercapainya Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK). Selanjutnya dosen memberikan **pemahaman** (P2) kepada mahasiswa bisa dengan berceramah atau cara lainnya seperti menggunakan video tutorial. Kegiatan ini bisa dilakukan secara tatap muka langsung di kelas atau *video conference*. Selain itu dosen juga bisa mengunggah materi di LMS dengan cara *embed* materi dan video pembelajaran atau mengunggah tautan materi dari berbagai sumber belajar yang telah disiapkan agar dapat dipelajari secara mandiri. Setelah itu, itu dosen memberikan **pendalaman** (Pe3) terkait materi kepada mahasiswa. Cara ini bisa dilakukan dengan mengaktifkan menu diskusi pada LMS. Konten diskusi sebaiknya diatur agar terjadi interaksi antara mahasiswa dengan mahasiswa dan interaksi mahasiswa dengan dosen seperti konten berbasis masalah. Selanjutnya, **penerapan** (Pe4) materi perlu dilakukan dengan cara memanfaatkan menu *assignment* pada LMS sebagai bentuk penugasan baik penugasan secara individu maupun kelompok. **Penilaian** (Pe5) merupakan tahap terakhir dalam siklus *Polysynchronous Learning*. Penilaian ini bisa dilakukan dengan mengevaluasi tugas yang telah diberikan atau mengaktifkan menu *quiz* untuk memberikan soal kepada mahasiswa sebagai bentuk *assessment* kegiatan belajar mengajar.

Urutan Pe5 tidak mutlak seperti pada gambar urutan siklus Pe5 *Polysynchronous Learning*. Hal ini bergantung pada metode pembelajaran yang digunakan oleh dosen. Seperti penggunaan metode pembelajaran *problem based-learning*, kegiatan diskusi bisa didahulukan dengan memberikan simulasi permasalahan yang sesuai dengan topik dan bahan yang dipelajari.

Urutan siklus Pe5 memungkinkan adanya modifikasi sesuai kebutuhan.

Menghadapi tahun ajaran baru 2020-2021 semester ganjil, UMM telah menyiapkan tiga skema pembelajaran baik perkuliahan normal, perkuliahan *rotation Blended Learning*, maupun perkuliahan *full daring*. Skema tersebut disiapkan untuk menghadapi kebiasaan adaptasi baru (*new normal*) di masa dan pasca pandemi Covid-19 agar tetap menjaga kualitas proses pendidikan sebaik mungkin dengan menggunakan sarana dan prasarana yang tersedia. Perkuliahan semester ganjil 2020-2021 di UMM diselenggarakan tanggal 7 September sampai dengan 26 Desember 2020.

UMM melaksanakan perkuliahan normal atau perkuliahan reguler secara tatap muka langsung yang dikombinasikan dengan pembelajaran bauran *Polysynchronous Learning* jika syarat pandemi Covid-19 sudah berakhir. Opsi selanjutnya UMM melaksanakan perkuliahan *rotation Blended Learning* (Graham, 2018), (Graham et al., 2019) dengan konsep *Polysynchronous Learning*. Perkuliahan ini bisa dilaksanakan dengan beberapa model di antaranya: 1) *flipped-classroom* model yang berfokus pada keterlibatan mahasiswa dan pembelajaran aktif serta memberi kesempatan kepada dosen agar lebih baik lagi dalam menghadapi level campuran, kesulitan mahasiswa, dan preferensi belajar yang berbeda ada dalam kurun waktu tertentu di kelas; 2) *station-rotation* model yang didalamnya mahasiswa dikelompokkan dengan pengalaman belajar berbasis komputer; 3) *labrotation model* yang memungkinkan mahasiswa mengikuti pembelajaran dengan jadwal tetap secara daring di laboratorium komputer khusus. UMM juga akan menjalankan perkuliahan full daring dengan menggunakan konsep *Polysynchronous Learning* jika dirasa pandemi Covid-19 masih belum membaik dan dikhawatirkan terjadi penularan yang

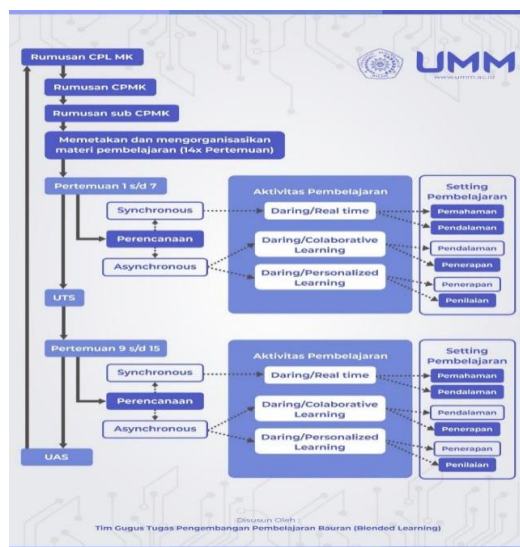
masif. Kondisi yang serba dinamis ini akan selalu dievaluasi oleh pihak pimpinan UMM secara berkala.

Meskipun dalam praktiknya UMM telah menyiapkan dan melaksanakan konsep pembelajaran daring melalui ELMU sebelum pandemi Covid-19 mewabah, UMM tetap serius meningkatkan kualitas pembelajaran daring dan bauran melalui LMS. Dalam rangka menyiapkan perkuliahan dengan kebiasaan adaptasi baru di masa dan pasca pandemi Covid-19 semester ganjil tahun ajaran 2020-2021, UMM menetapkan berbagai tahapan langkah (*by design*) agar perkuliahan terkontrol dan mencapai target yang ditetapkan. Langkah yang ditetapkan UMM adalah:

1. Membentuk tim gugus tugas pembelajaran bauran dan membahas konsep-konsep serta rencana kegiatan pelaksanaan perkuliahan kebiasaan adaptasi baru dengan melibatkan berbagai bidang di UMM seperti bidang sarana dan prasarana, hukum dan kepegawaian, keuangan, kemahasiswaan, dan kelembagaan hingga menghasilkan konsep *Polysynchronous Learning*.
2. Menyiapkan sarana dan prasarana yang meliputi: penyiapan tutorial berupa video dan atau file pdf tentang tutorial pedagogi *Polysynchronous Learning*, tutorial pembuatan bahan kuliah *e-learning* secara sederhana, dan tutorial penggunaan *learning management system* terutama Canvas UMM); penyiapan bahan pelatihan dosen atau *Training of Trainer* (ToT) dengan menggunakan model *Polysynchronous Learning*; penyiapan kelas fisik; penyiapan pendukung komunikasi online; penyiapan format pelaporan perkuliahan kebiasaan adaptasi baru ke pimpinan universitas; peningkatan sistem informasi kendali perkuliahan kebiasaan adaptasi baru dan sinkronisasi presensi online.

3. Mempersiapkan SDM dengan berbagai macam bimbingan teknis terstruktur mulai dari tingkat fakultas/direktorat (pascasarjana), program studi, lembaga bahasa, dan bagian AI-Islam & Kemuhammadiyah dan MKDU.

Adapun mekanisme dan langkah-langkah implementasi pendekatan *Polysynchronous Learning* pada pembelajaran jarak jauh tertuang dalam gambar 6 tentang desain pembelajaran *Polysynchronous Learning*, berikut.



Gambar 6 Desain Pembelajaran *Polysynchronous Learning* (diadopsi dari Praktik Baik Pembelajaran Daring di UMM, Majelis Dikti Litbang Pimpinan Pusat Muhammadiyah hal 91 (Hamid, edy Suandi; Khalil, 2020)

Praktik pelaksanaan pembelajaran daring dan bauran di lingkungan UMM diatur dalam Pedoman *Polysynchronous Learning* yang dapat diakses melalui laman http://lms-helpdesk.umm.ac.id/?ht_kb=pedoman-polysynchronous-learning.

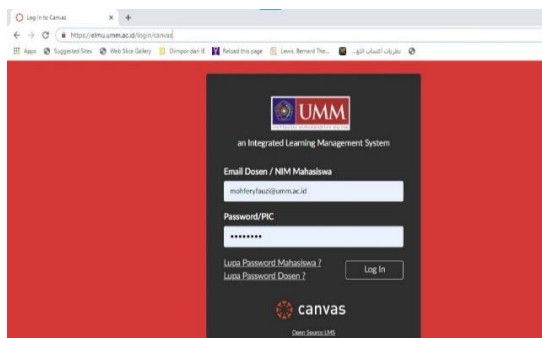
Adapun mekanisme dan langkah-langkah implementasi pendekatan *Poly synchronous Learning* pada pembelajaran jarak jauh tertuang dalam gambar 8 tentang desain pembelajaran *Polysynchronous Learning*. Secara umum, dalam mendesain kegiatan pembelajaran menggunakan model *Polysynchronous Learning* dapat dilakukan setidaknya 6 langkah, yaitu: (1)

merumuskan CPL MK; (2) merumuskan CPMK; (3) merumuskan sub CPMK; (4) memetakan dan mengorganisasikan materi pembelajaran yang akan disampaikan selama 14 kali pertemuan; (5) membuat perencanaan aktivitas dan setting pembelajaran saat *synchronous* dan *asynchronous*; dan (6) menetapkan metode pembelajaran dengan mendesain kegiatan Pe5, yaitu: perencanaan, pemahaman, pendalaman, penerapan, dan penilaian. Kegiatan ini merupakan kegiatan standar *Polysynchronous Learning* yang harus dilakukan dosen dalam perkuliahan mulai dari pertemuan pertama hingga ke tujuh, UTS, pertemuan ke delapan hingga ke lima belas, dan UAS. Kegiatan tersebut harus mengombinasikan pola *Synchronous Learning* secara daring dan real time dengan pola *Asynchronous Learning* secara daring dan *collaborative learning* serta daring dan *Personalized Learning*.

Model pembelajaran daring dan bauran *Polysynchronous Learning* juga menyiapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di abad 21. Model pembelajaran *Polysynchronous Learning* bisa mengadopsi metode pembelajaran berbasis masalah (PBL), metode pembelajaran berbasis proyek (PJBL), *cooperative learning*, dan *discovery learning/inquiry learning*. Deskripsi umum uraian dan sintak masing-masing metode diintegrasikan dalam desain pembelajaran *Polysynchronous Learning*. Deskripsi dan sintak tersebut dapat diakses di laman helpdesk LMS ELMU http://lms-helpdesk.umm.ac.id/?ht_kb=bagaimana-integrasi-metode-pembelajaran-pbl-pjbl-cooperative-inquiry-dalam-desain-pembelajaran-polysynchronous-learning.

Dalam Peraturan Rektor UMM nomor 01 tahun 2019 Bab VII Pasal 7 Nomor 5, penyelenggaraan *Blended Learning* menggunakan platform Canvas. Canvas dipilih sebagai platform pembelajaran

daring karena menawarkan keunggulan dan fitur yang sesuai dan dibutuhkan di UMM. Canvas merupakan *platform* pembelajaran daring yang memungkinkan dosen untuk melakukan *team-teaching* pada suatu mata kuliah, memungkinkan dosen untuk mengizinkan seorang observer untuk masuk dalam kegiatan pembelajaran sebagai peneliti, dan memungkinkan dosen mengontrol kehadiran mahasiswa dalam perkuliahan daring. *Platform* pembelajaran daring Canvas terdiri dari Canvas LMS, Canvas Studio, Canvas Catalog, dan Portfolium. Selain itu, canvas juga dilengkapi dengan layanan IT support, layanan servis, terintegrasi dengan aplikasi lain dan komunitas pengguna canvas.



Gambar 7. Login E-Learning Muhammadiyah University (ELMU) UMM diadopsi dari Praktik Baik Pembelajaran Daring di UMM, Majelis Dikti Litbang Pimpinan Pusat Muhammadiyah hal 100)(Hamid, edy Suandi; Khalil, 2020)

Beberapa istilah yang perlu dipahami dalam penggunaan Canvas yang ada di ELMU UMM.

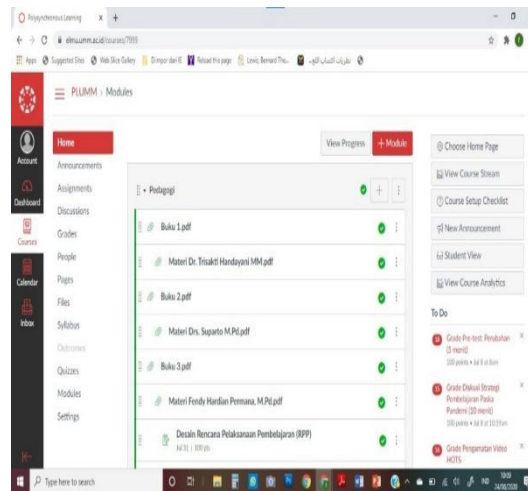
a. **Canvas LMS** adalah lingkungan *online* yang menyederhanakan dan meningkatkan proses pembelajaran. Canvas didesain agar pendidik, dalam hal ini dosen, dapat dengan mudah mengimpor dan mengeksport metadata pengaturan kelas virtual, membuat & mengelola perkuliahan, dan memberikannya nilai serta berinteraksi dengan mahasiswa. Pada akun

mahasiswa, Canvas memiliki sistem notifikasi yang dapat disesuaikan, serta dapat diintegrasikan dengan perangkat dan *platform* media sosial.

b. **Canvas Studio** menawarkan pendekatan video-sentris untuk pembelajaran yang mengubah video pasif satu arah menjadi diskusi dua arah yang interaktif, inklusif dan produktif. Canvas studio melibatkan dosen dan mahasiswa dalam berbagi, berkomentar dan memberikan komentar dalam *timeline* video sehingga mahasiswa dapat memperoleh wawasan dari dosen maupun sesama mahasiswa. Canvas studio juga memudahkan dosen dalam membuat video yang menarik dan menyediakan *platform* bagi mahasiswa untuk berinteraksi dan berpartisipasi ketika mereka melihat video tersebut secara mandiri di rumah masing-masing. Pengaturan mengenai video dapat dengan mudah dilakukan oleh dosen. Mahasiswa juga dapat mengirimkan video sebagai tugas proyek mereka, dan dosen dapat melihat serta memberikan komentar langsung pada video.

c. **Canvas Catalog** dapat digunakan sebagai laman katalog yang memuat berbagai perkuliahan yang dapat dengan mudah dicari oleh mahasiswa. Katalog memungkinkan dosen atau admin dalam mengakses, membangun dan mengelola daftar mata kuliah.

d. **Portfolium** dapat digunakan untuk menyederhanakan penilaian otentik, menunjukkan perkembangan dan bukti hasil pembelajaran mahasiswa sebagai solusi portofolio elektronik sehingga dapat digunakan oleh mahasiswa dalam masa studi dan karir.



Gambar 8. Tampilan Kelas Virtual Canvas UMM
(diadopsi dari Praktik Baik Pembelajaran Daring di UMM, Majelis Dikti Litbang Pimpinan Pusat Muhammadiyah hal 101)(Hamid, edy Suandi; Khalil, 2020)

Selanjutnya, untuk lebih mengenal LMS Canvas, berikut dijabarkan menu-menu yang ada di Canvas sebagai berikut.

- 1) *Announcement*, melalui halaman ini memungkinkan pengguna untuk dapat melihat semua pengumuman program studi. Pengajar (dosen PKn) juga dapat membuat pengumuman dan mengubah pengaturannya melalui fitur ini.
- 2) *Assignments*, seluruh tugas perkuliahan dapat ditampilkan pada halaman ini. Dosen PKn juga dapat menambahkan grup tugas, membuat tugas, dan mengubah pengaturan penugasan matakuliah PKn.
- 3) *Discussion*, halaman ini digunakan untuk melakukan diskusi dalam suatu perkuliahan. Menambahkan grup diskusi dan mengubah pengaturan mengenai diskusi juga dapat dilakukan melalui fitur ini.
- 4) *Grades*, fitur ini didesain untuk membantu dosen melihat dan memasukkan nilai mahasiswa dengan mudah. Tampilan nilai dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan. Nilai untuk setiap mata kuliah dapat diatur bentuknya seperti poin, persentase, skala angka IPK maupun skala huruf.
- 5) *People*, fitur ini menunjukkan mahasiswa yang terdaftar dalam perkuliahan. Dosen juga dapat menambahkan anggota perkuliahan melalui fitur ini.
- 6) *Pages*, menampilkan atau menyajikan mata kuliah dapat dilakukan melalui fitur ini.
- 7) *Files*, fitur ini memungkinkan pengguna untuk menambahkan file dengan cara mengunggah. Secara default, setiap perkuliahan memiliki ruang penyimpanan 500 MB di sistem manajemen *e-learning* Canvas yang ada di platform Ilmu UMM.
- 8) *Syllabus*, halaman ini menunjukkan tampilan berorientasi tabel dari jadwal perkuliahan PKn dan dasar-dasar penilaian di kelas yang diampunya. Dosen PKn dapat menambahkan komentar, catatan atau hal lain yang diperlukan mengenai perkuliahan PKn.
- 9) *Outcomes*, fitur ini menunjukkan penguasaan atau pemahaman mahasiswa atas suatu perkuliahan.
- 10) *Quiz*, melalui fitur ini, dosen dapat membuat atau menambahkan kuis dan menampilkannya.
- 11) *Modules*, menu ini digunakan untuk mengontrol semua aliran mata

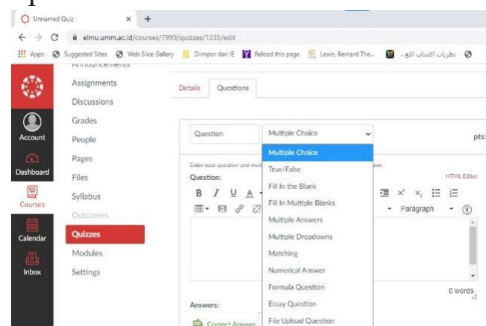
kuliah beserta kontennya. Dosen juga dapat menambahkan module, menam- bahkan item ke module, dan mengelola pengaturan module.

- 12) *Conference*, dosen dapat membuat konferensi baru, memulai konferensi (tatap muka maya) dan mengelola konferensi melalui fitur ini dalam aplikasi yang disepakati dengan mahasiswa.
- 13) *Collaborations*, fitur ini memungkinkan dosen untuk membuat kolaborasi antar pengguna dalam suatu perkuliahan.

14) *Attendance*, fitur ini dapat mengonfigurasi alat absensi untuk memenuhi perekapan dan perekaman presensi dalam perkuliahan PKn.

15) *Setting*, digunakan untuk melakukan pengaturan perkuliahan.

Sistem penilaian dan asesmen hasil belajar juga dilakukan secara daring dengan menggunakan menu *Quizzes*. Setidaknya ada 12 menu kuis yang bisa dimanfaatkan dalam proses penilaian dan evaluasi pembelajaran.



Gambar 9. Menu Quizzes dalam *E-Learning Muhammadiyah University* (diadopsi dari Praktik Baik Pembelajaran Daring di UMM, Majelis Dikti Litbang Pimpinan Pusat Muhammadiyah hal 103) (Hamid, edy Suandi; Khalil, 2020)

Dalam penentuan pola asesmen dengan model *Polysynchronous Learning*, perlu memperhatikan model pembelajaran yang digunakan. Sesuai dengan asesmen dalam *Rigor Relevance Framework*, penilaian paling rendah adalah kuadran A yang model asesmennya berdasarkan *right answer*. Penilaian pada kuadran B, asesmennya didasarkan pada *procedure* yang dilakukan mahasiswa saat mengaplikasikan pengetahuan. Penilaian pada kuadran C, didasarkan pada rasionalitas dan penilaian premis-premis untuk penarikan kesimpulan. Sedangkan penilaian pada kuadran D didasarkan pada rasionalitas *prosedure*. Pada level ini, mahasiswa harus mampu mengonstruksi sendiri prosedur yang dilakukan untuk menerapkan hasil karya. Dosen diharapkan setidaknya mengarahkan penilaian mahasiswa minimal di kuadran B.

Untuk mendukung kesuksesan pembelajaran *Polysynchronous Learning*

perlu dilakukan kontrol, monitor, dan evaluasi. Oleh karena itu, keberadaan instruktur dan *helpdesk* yang telah lulus *Training of Trainer (ToT)* sangat penting bagi keberlangsungan pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19. Instruktur dan *helpdesk* memiliki peran yang sangat strategis dalam mewujudkan pembelajaran daring yang efektif. Instruktur dan *helpdesk* merupakan personil yang dipersiapkan untuk membantu dosen dalam mengatasi permasalahan IT, agar pembelajaran daring dalam model pembelajaran bauran dapat dilaksanakan secara optimal. Oleh karena itu, keberadaan instruktur dan *helpdesk* diperlukan di setiap Program Studi.

SIMPULAN

Dasar pemikiran pengembangan pembelajaran PPKn berbasis *Poly-synchronous/ Blended Learning* pada Era New Normal di UMM berlandaskan teori

belajar bermakna dari Ausubel, teori pemrosesan informasi dari Slavin dan Sigeer, teori motivasi belajar dari Maslow. Secara filosofis paedagogis, penamaan ELMU sebagai *platform* LMS di UMM diambil dari cara pelafalan orang Jawa terhadap kata ilmu, sering disebut *ngelmu* yang berarti orang yang memiliki ilmu. *Platform* LMS Moodle dengan nama ELMU ini diharapkan menjadi sumber ilmu, acuan, rujukan dan referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di berbagai bidang. Secara desain konseptual *Polysynchronous Learning* merupakan model pembelajaran bauran yang dikembangkan UMM. Model ini menggabungkan konsep *Student Centered Learning* (SCL) dan *Personalized Learning* (PL) dengan pola interaksi *Polysynchronous Learning* diharapkan lebih efektif dalam penerapan kegiatan belajar mengajar pada masa pandemi Covid-19. Pembelajaran Bauran dengan Siklus Pe5 (Perencanaan, Pemahaman, Pendalaman, Penerapan, dan Penilaian) ini merupakan sebuah pengkombinasian sistem pembelajaran antara daring dan luring serta metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di abad 21 dan mengadopsi metode pembelajaran berbasis masalah (PBL), metode pembelajaran berbasis proyek (PJBL), *Cooperative learning*, dan *discovery learning/inquiry learning*. (Sulasmai et al., 2020)

Demikian deskripsi hasil penelitian PDK pada tahap pertama (tahun 2020) yang stressingnya pada aspek teoritis dan temuan dasar pemikiran dan landasan filosofis serta Desain konseptual yang menjadi dasar pengembangan model pembelajaran berbasis *Polysynchronous/Blended Learning* pada Era New Normal di UMM sebagai basis pengembangan keilmuan dan pembelajaran PPKn di perguruan tinggi. Selanjutnya akan dilanjutkan pada tahap ke dua (tahun 2021) dengan *stressingnya* pada aspek praktis menyangkut strategi implementasi, problematika yang dihadapi

solusi dan pemecahan masalahnya berkaitan pengimplementasian pembelajaran PPKn berbasis *Polysynchronous/ Blended Learning* pada Era New Normal di UMM.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsenio, W. F., Adams, E., & Gold, J. (2009). Social information processing, moral reasoning, and emotion attributions: Relations with adolescents' reactive and proactive aggression. *Child Development*, 80(6), 1739–1755.
- Asmendri, A., & Sari, M. (2018). Analisis Teori-Teori Belajar pada Pengembangan Model Blended Learning dengan facebook (MBL-FB). *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 4(2), 604–615.
- Bretz, S. L. (2001). *Novak's theory of education: Human constructivism and meaningful learning*. ACS Publications.
- Chaeruman, U. A. (2019). Mengintegrasikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Ke Dalam Proses Pembelajaran: Apa, Mengapa dan Bagaimana? *Jurnal Teknodik*, 46–59.
- Desain Polysynchronous Learning*. (n.d.).
- Farisi, M. I. (2011). Kompetensi Guru dalam Mewujudkan Pendidikan Berkarakter dan berbasis Budaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1) (ISSN 0854-7149), 23–33.
- Graham, C. R. (2018). Current research in Blended Learning. *Handbook of Distance Education*, 173–188.
- Graham, C. R., Borup, J., Pulham, E., & Larsen, R. (2019). K–12 blended teaching readiness: Model and instrument development. *Journal of Research on Technology in Education*, 51(3), 239–258.
- Gugus, T., Blended, T., & Umm, L. (n.d.). *DESAIN*.
- Hamid, edy Suandi; Khalil, M. (2020). ت e-book Pembelajaran Daring PTMA dimasa Pandemi Covid-19. In لصف

- ناری ایلاع شزومآیش هوژپ یملع همان
1395. ناتسمز، هراچ هرامش، متشه لاس
- Handayani, T., Suparto, D., Pd, M., Permana, F. H., Pd, M., & Dan, M. (n.d.). *Metodologi dan evaluasi Polysynchronous Learning*.
- Huberman, M., & Miles, M. B. (2002). *The qualitative researcher's companion*. Sage.
- Istiadah, F. N. (2020). *Teori-teori Belajar Dalam Pendidikan*. EDUPUBLISHER.
- Jalinus, N., & Verawardina, U. (2020). *Buku Model Flipped Blended Learning*. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Kuntarto, E., & Asyhar, R. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Aspek Learning Design Dengan Platform Media Sosial Online Sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa. *Repository Unja*.
- Mahase, E. (2020). China coronavirus: what do we know so far? *BMJ (Clinical Research Ed.)*, 368(January), m308. <https://doi.org/10.1136/bmj.m308>
- Megasari, I. I. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Media Peta Konsep Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (*Penelitian Tindakan Kelas pada materi Pancasila sebagai Dasar Negara dan Ideologi Negara di kelas VIII A SMPN 10 Bandung*). FKIPUNPAS.
- Penyusun, T., Handayani, T., Suparto, D., Pd, M., Permana, F. H., Pd, M., Abad, P., Gugus, T., Pengembangan, T., & Bauran, P. (n.d.). *Konsep Dasar Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Dan Relevansinya Dengan*.
- Rahmi, U. (2017). *Blogfolios dalam Blended Learning sebagai Sarana dalam Pengembangan Kemampuan Pemrosesan Informasi Mahasiswa di Era Digital pada Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*.
- Rusdiana, A, Sulhan, M., Arifin, I. Z., & Kamaludin, U. A. (2020). *Penerapan Model POE2WE Berbasis Blended Learning Google Classroom Pada Pembelajaran Masa WFH Pandemic Covid-19*.
- Rusdiana, Ahmad, Sulhan, M., Zaenal, I., & Ahmad, A. U. (2020). *Penerapan Model POE2WE Berbasis Blended Learning Google Classroom Pada Pembelajaran Masa WFH Pandemic Covid-19*. 1–10.
- Sari, M. (2016). Blended Learning, model pembelajaran abad ke-21 di perguruan tinggi. *Ta'dib*, 17(2), 126–136.
- Setiyaningrum, D., Kartono, K., & Mulyono, M. (2020). An Analysis Of Thinking Process In Solving Mathematical Problems Looking From The Personality Type In *Blended Learning*. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 9(1), 26–35.
- Sulasmı, E., Sibuea, M. B., Eriska, P., & AirLangga, E. (2020). Covid 19 & Kampus Merdeka Di Era New Normal. *Kumpulan Buku Dosen*.
- Wardani, D. N., Toenlio, A. J. E., & Wedi, A. (2018). Daya tarik pembelajaran di era 21 dengan Blended Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 13–18.
- Wibawa, S. (2018). *Pendidikan dalam era revolusi industri 4.0*. Indonesia. Yogyakarta: UST Yogyakarta.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., Nyoto, A., & Malang, U. N. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(26), 263–278.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan Dengan Tema "isu-Isu Strategis Pembelajaran MIPA Abad, 2 (10)*