

Attractive Learning Strategy bagi Dosen dalam Pembelajaran Sinkronous dan Asinkronous

Resekiani Mas Bakar, Muh. Nur Hidayat Nurdin, Faradillah Firdaus, Lukman

Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

E-mail: resekiani_masbakar@unm.ac.id

Abstrak. Strategi pembelajaran *attractive learning* menjadi metode yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran secara sinkronous dan asinkronous. *Attractive learning strategy* dengan menggunakan media teknologi berbasis visual dianggap mampu meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran di era digitalisasi. Pelatihan *attractive learning strategy* bertujuan untuk memberikan informasi dan pengetahuan kepada para peserta mengenai model pembelajaran yang efektif. Pelatihan ini juga meningkatkan keterampilan dosen dalam membuat media pembelajaran yang interaktif, sehingga mahasiswa mampu menyerap bahan pembelajaran secara sinkronous maupun asinkronous. Peserta pelatihan berjumlah 35 orang yang merupakan dosen pada Institut Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia Makassar. Proses pelatihan dilakukan selama 9 jam yang berlangsung secara tatap muka dengan serangkaian metode, yaitu ceramah, diskusi, simulasi, praktik pembuatan e-modul, quiz, dan praktik video pembelajaran interaktif. Peserta pelatihan *attractive learning strategy* menunjukkan keaktifan dan antusiasme yang tinggi selama pelatihan berlangsung mulai dari sesi penyampaian materi hingga role play. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa materi dan aktivitas pelatihan dinilai baik serta bermanfaat bagi para peserta dalam menerapkan strategi pembelajaran interaktif menggunakan media teknologi secara sinkronous dan asinkronous.

Kata Kunci: *Attractive Learning Strategy*, Sinkronous, Asinkronous, Dosen, Teknologi berbasis Visual

PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang secara pesat. Perkembangan ini menyebabkan perubahan di berbagai aspek kehidupan manusia baik perilaku maupun aktivitas harian individu. Perkembangan teknologi juga memberikan dampak besar pada bidang pendidikan dari segi metode dan proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungan dan efektifitas media pembelajaran yang digunakan (Huda, 2016).

Era teknologi saat ini menjadi pusat informasi yang berperan penting terhadap aktivitas individu, khususnya pada bidang pendidikan. Teknologi menjadi sumber informasi dalam mendukung proses pembelajaran agar dapat lebih bermakna bagi peserta didik. Hal ini membuat sistem pembelajaran masa sekarang berbeda dengan masa lalu. Sistem pembelajaran masa lalu menggunakan metode konvensional yang monoton dengan hanya menyampaikan materi, prinsip, keterampilan, dan konsep secara langsung kepada peserta didik. Metode pembelajaran konvensional dianggap sebagai sistem pembelajaran yang kurang dalam mengeksplorasi wawasan, pengetahuan, sikap, dan perilaku yang dimiliki peserta didik (Toha & Khasanah, 2019).

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan mendorong tenaga pendidik baik guru maupun dosen untuk melakukan pembaharuan metode pembelajaran dengan memanfaatkan media dan hasil teknologi. Guru dan dosen selaku tenaga pendidik dituntut agar mampu menggunakan media yang mempermudah peserta didik dalam mengikuti dan memahami materi pembelajaran, secara sinkronous maupun asinkronous. Sementara sistem

pembelajaran di era teknologi semakin berkembang sehingga pendidik dituntut untuk mampu menciptakan media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik seperti *attractive learning*.

Attractive learning adalah sistem pelajaran modern dimana proses pembelajarannya inovatif, menyenangkan, menarik, kreatif, dan variatif yang dapat mendorong peserta didik dalam belajar berdasarkan prinsip pendidikan serta mampu mengeksplor potensi diri (Rolina, 2010). Pembelajaran adalah aktivitas ketika individu berupaya dalam memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, serta nilai positif dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber informasi, antara peserta didik sebagai pembelajar dan pendidik sebagai fasilitator (Toha & Khasanah, 2019). *Attractive learning* dengan pemanfaatan alat-alat teknologi sangat efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih optimal bagi peserta didik, khususnya pada dosen sebagai tenaga pendidik yang menghadapi individu dari berbagai generasi.

Tuntutan dosen saat ini adalah berhadapan dengan gap generasi yang mengharuskan mengikuti zaman yang tumbuh berdampingan dengan teknologi. Generasi Y (*the millennial*) dan generasi Z (*zoomer generation*) merupakan kelompok individu yang tumbuh berkembang bersamaan dengan era teknologi dimana saat ini sedang dalam proses belajar. Indonesia di tahun 2021 mengalami fenomena bonus demografi dengan persentase penduduk *pre boomer* (sebelum 1946) sebanyak 1,87%, *baby boomer* (1946-1964) sebanyak 11,56%, *gen x* (1965-1980) sebanyak 21,88%, *milenial* (1981-1996) sebanyak 25,87%, *gen zoomer* (1997-2012) sebanyak 27,94%, dan penduduk *post gen Z* (setelah 2013) sebanyak 10,88% (Badan Pusat Statistik, 2021). Data tersebut menunjukkan generasi yang akan lebih banyak berproses, belajar, dan berperan dalam segala bidang kehidupan adalah individu yang saat ini masih berusia 10-25 tahun, khususnya pada bidang pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran dengan teknologi sebagai *attractive learning strategy* dianggap penting bagi peserta didik untuk dapat memperoleh struktur pengetahuan yang lebih luas dari interaksi yang aktif dengan dosen. Dosen dalam menerapkan *attractive learning strategy* memerlukan teknik pembelajaran yang modern. Pembelajaran saat ini dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi seperti media aplikasi berbasis virtual dianggap sebagai *attractive learning strategy* yang efektif dalam proses pembelajaran. Berbagai jenis teknologi berbasis visual yang dapat digunakan dalam mendukung *attractive learning* yaitu *canva*, *mentimeter*, *prezi*, *kinemaster*, *toontastic*, *youcut* dan berbagai aplikasi visual lainnya.

Teknologi memberikan fasilitas yang inovatif kepada masyarakat agar mampu memperoleh pengetahuan dan mengembangkan potensi diri secara cepat dan mudah. Tuntutan dalam menguasai berbagai media pembelajaran modern dan variatif melalui teknologi membuat dosen harus mampu membuat strategi yang inovatif dalam menciptakan suasana pembelajaran interaktif. Hal ini membuat dosen memiliki tugas besar dalam memanfaatkan sumber daya manusia modern seperti media aplikasi berbasis visual dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian pemaparan tersebut, pelatihan *attractive learning strategy* bagi dosen dalam pembelajaran sinkronous dan asinkronous menjadi hal yang dianggap penting dalam menciptakan pembelajaran interaktif dengan menggunakan berbagai fasilitas berbasis teknologi. Kegiatan ini bertujuan agar dosen mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan interaktif. Penggunaan media teknologi informasi berbasis visual sebagai sarana *attractive learning* ini dapat menjadi sumber daya manusia yang diterapkan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN PROGRAM

Pelatihan *attractive learning* dilaksanakan berdasarkan fenomena, keresahan, dan hambatan yang dialami oleh pendidik sekolah tinggi universitas atau biasa disebut dosen. Dosen yang merupakan tenaga pendidik pada mahasiswa dituntut untuk mampu menciptakan proses pembelajaran yang optimal. Perkembangan teknologi membuat dosen harus mampu menyesuaikan dengan media pembelajaran yang baru menggunakan berbagai media berbasis visual dengan menampilkan materi yang dibutuhkan dan mudah dipahami. Pelatihan *attractive learning* diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada dosen untuk mengoptimalkan berbagai media berbasis visual sehingga mampu menciptakan pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung dengan metode pelatihan dengan serangkaian aktivitas, yaitu penyampaian materi, praktek pembuatan emodul, quiz, dan video pembelajaran interaktif, serta evaluasi. Pelatihan dilaksanakan di Ballroom Institut Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia Makassar. Peserta pelatihan *attractive learning* merupakan dosen Institut Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia Makassar sebanyak 35 orang. Peserta pelatihan diinstruksikan untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan berbagai teknologi, sehingga berfokus pada efektivitas pembelajaran.

Materi pelatihan *attractive learning* dilakukan dengan berbagai metode. Bahan materi pelatihan dipresentasikan dengan menggunakan media aplikasi *canva*. Adapun materi yang disampaikan dengan metode ceramah yaitu *self-awareness*, cara memahami perbedaan individual, model pembelajaran di era teknologi, dan media pembelajaran interaktif. Materi yang disampaikan diharapkan dapat membekali para peserta untuk menerapkan metode interaktif dalam proses pembelajaran.

Praktek pembuatan e-modul dilakukan dengan simulasi dan role-play menggunakan media aplikasi *canva*. Peserta pelatihan selaku tenaga pendidik memanfaatkan aplikasi *canva* yang berbasis visual untuk membuat emodul yang dapat diakses secara online oleh peserta didik nantinya. Pembuatan emodul bagi dosen bertujuan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam mengakses materi pembelajaran secara online dan mudah.

Para peserta mengakses *mentimeter* dalam merancang materi yang akan dibuat menjadi quiz. *Mentimeter* merupakan media aplikasi presentasi yang interaktif dan dapat digunakan untuk mengetahui *feedback* yang diterima selama proses pembelajaran. *Feedback* dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh dosen dapat dilihat menggunakan *mentimeter*. Dosen diinstruksikan untuk menggunakan media yang ada di *mentimeter* sebagai quiz agar memperoleh *feedback* dari peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Setelah praktek pembuatan emodul dan quiz, peserta pelatihan diminta untuk membuat video yang memuat materi pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *prezi*. Peserta pelatihan diinstruksikan untuk membuat rangkaian video menggunakan media yang ada di *prezi* sebagai video pembelajaran interaktif. Materi dirangkaikan dan disusun menggunakan aplikasi *prezi* serta menggunakan *audio sound* sebagai instruksi dari materi yang dimuat pada video. Pembuatan video pembelajaran interaktif melalui *prezi* bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dosen dalam mengelola aplikasi berbasis *visual audio* agar proses dalam pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Setelah rangkaian kegiatan pemberian materi dan praktek pembuatan emodul, quiz, serta video pembelajaran interaktif, para peserta pelatihan diminta untuk mengisi survei sebagai evaluasi dari kegiatan pelatihan. Survei mengenai proses pelatihan dilakukan melalui

aplikasi mentimeter. Peserta pelatihan diinstruksikan untuk membuka link mentimeter yang telah sebarakan kepada peserta sebelumnya. Link *mentimeter* berisi penilaian evaluasi kegiatan pelatihan *attractive learning*. Evaluasi kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi peserta pentingnya pembelajaran interaktif di dalam pembelajaran. Evaluasi kegiatan pelatihan juga diharapkan dapat memberikan masukan bagi fasilitator mengenai kelebihan dan kekurangan yang dihadapi selama pelatihan agar menjadi bahan pertimbangan untuk kegiatan pelatihan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan *attractive learning* secara umum terlaksana berdasarkan rencana yang telah ditetapkan. Materi serta serangkaian aktivitas kegiatan berjalan sesuai dengan jadwal yang telah dibuat, maka proses pelatihan dapat terlaksana tanpa mengalami hambatan. Pelatihan *attractive learning* dilaksanakan pada hari jumat, 10 Desember 2021. Proses pelatihan dilakukan di Ballroom Institut Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia Makassar secara tatap muka.

Pembukaan

Dosen sebagai peserta pelatihan memperlihatkan antusiasme dan minat yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pelatihan *attractive learning*. Peserta pelatihan terdiri dari dosen dari berbagai jurusan STIE Nobel Makassar sebanyak 35 orang. Kegiatan pelatihan *attractive learning strategy* berlangsung selama 1 hari dengan waktu selama 9 jam (08.00-17.00 WITA). Atmosfir selama proses serangkaian dari kegiatan pelatihan berlangsung dilakukan dengan mengelola dan memperhatikan berbagai aspek yang mendukung proses pelatihan seperti materi presentasi, *sound system*, tampilan bahan presentasi, dan suasana ruangan yang memadai.



Gambar 1. Pembukaan kegiatan pelatihan *attractive learning*

Membangun *Self-Awareness*

Pelatihan dosen dengan tema *attractive learning* berlangsung sesuai dengan jadwal dan metode yang telah direncanakan. Pada awal materi berupa *self-awareness*, peserta diajak untuk menemu kenali dan mengidentifikasi apa-apa saja yang menjadi hambatan dan hal apa saja yang dinilai efektif yang selama ini telah dilakukan. Materi *self-awareness* dilakukan dengan menggunakan media chart dan *coaching card* (Points of You®). Beberapa pertanyaan yang perlu dijawab oleh peserta: (1) apa yang dimaksud dengan pembelajaran yang efektif, (2)

dari angka 1-10 (Sangat Tidak Menyenangkan – Sangat Menyenangkan) penilaian peserta terhadap pola pembelajaran yang telah diterapkan berada pada posisi mana?, (3) hal apa saja yang sudah efektif dalam proses pembelajaran selama ini?, (4) apa hambatan yang dijumpai?, dan (5) keterampilan apa yang perlu dipelajari?. Setiap peserta menuliskan jawaban pada *sticky notes* dan menempelkan pada chart yang telah disediakan. Para peserta juga diminta untuk memilih *coaching card* yang mewakili tema jawaban.

Pada sesi ini, peserta diharapkan memiliki kesadaran diri untuk menilai metode pembelajaran yang telah dilakukan, sehingga muncul motivasi untuk memperbaiki pola yang belum efektif ataupun lebih meningkatkan keterampilan dalam menyampaikan materi dengan lebih baik. Pada tahap ini pula, terjadi proses saling bertukar pendapat dan ide antara para peserta terkait metode yang telah diterapkan di mata kuliah masing-masing.



Gambar 2. Membangun *Self-awareness* dengan *Coaching Cards*

Praktik Pembuatan E-modul

Setelah sesi *self-awareness* dilakukan, fasilitator merangkum proses sharing pengalaman yang telah dilakukan antar peserta. Pada sesi ini, peserta juga mendapatkan materi bermuatan psikologi pendidikan dalam membangun kesadaran para peserta untuk merubah *mindset* berpikir dengan memperhatikan tuntutan lingkungan dan karakteristik mahasiswa yang terus dinamis.

Setelah materi konsep terkait strategi dan *mindset*, para peserta memasuki tahap praktik dalam membuat e-modul. E-modul ini membantu dosen dalam menyampaikan materi secara asinkronous dan sinkronous. E-modul memudahkan mahasiswa dalam memahami materi secara lebih sederhana dan tampilan yang menarik sesuai dengan karakteristik generasi Z. Praktik membuat e-modul ini menggunakan aplikasi *canva*. Aplikasi e-modul ini dipilih karena lebih praktis dalam penggunaannya, dan fitur yang tersedia lebih memadai untuk kebutuhan pembelajaran.

Secara umum para peserta pelatihan menunjukkan keseriusan dan antusiasme selama proses kegiatan pembuatan e-modul berlangsung. Para peserta aktif untuk menerima konsep ilmu dan menerapkan teknik membuat e-modul yang telah disampaikan sebelumnya. Para peserta menunjukkan kreativitas yang tinggi dalam pembuatan emodul melalui aplikasi *canva* yang berisi bahan ajar perkuliahan.



Gambar 3. Praktik pembuatan emodul

Praktik Pembuatan Quiz dan Video Pembelajaran

Peserta pelatihan menunjukkan keseriusan dalam menerapkan pembuatan quiz melalui aplikasi *mentimeter*. Quiz ini merupakan salah satu metode dalam evaluasi pembelajaran mahasiswa yang dapat diimplementasikan secara sinkronous maupun asikronous. Sesi praktik pembuatan quiz berlangsung secara aktif dimana peserta mulai menerapkan metode evaluasi pembelajaran menggunakan media teknologi. Proses pembuatan quiz dilakukan melalui metode simulasi dengan mendemonstrasikan secara langsung kepada peserta cara dalam membuat evaluasi pembelajaran melalui media cetak yang akan diaplikasikan nantinya di *mentimeter*.

Pada sesi praktik pembuatan video, peserta menunjukkan antusias dan keterlibatan secara optimal. Para peserta membuat pembelajaran interaktif melalui media aplikasi berbasis visual yaitu *prezi*. Para peserta menunjukkan motivasi yang tinggi dalam mengaplikasikan ide pembelajaran interaktif melalui video. Keterampilan para peserta dalam menciptakan pembelajaran interaktif dapat dilihat dari kreativitas dan kemampuan dosen ketika membuat video pembelajaran. Media ini menjadi metode yang efektif dalam menerapkan pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 4. Praktik pembuatan video pembelajaran interaktif

Evaluasi Pelatihan

Pada sesi ini dilakukan evaluasi dari serangkaian aktivitas pelatihan yang telah dilaksanakan. Evaluasi kegiatan pelatihan dilakukan dengan metode *survey* melalui *link mentimeter*. Para peserta menuliskan kesan dan pendapat mengenai serangkaian kegiatan yang telah dilakukan. Evaluasi menggunakan *survey* bertujuan untuk mengetahui penilaian para peserta dalam memanfaatkan media teknologi untuk membuat pembelajaran interaktif.

Evaluasi pelatihan juga dilakukan untuk mengetahui keinginan peserta menjadi pendidik yang komunikatif dan efektif dalam menciptakan pembelajaran interaktif.

Secara umum peserta pelatihan menyatakan semangat dan sangat senang dengan serangkaian aktivitas praktik dan materi *attractive learning strategy*, karena berbagai metode pembelajaran interaktif dipraktikkan secara langsung. Peserta pelatihan menyatakan nilai tambah dalam proses pembelajaran yang dapat diasah dan dikembangkan terus menerus. Keterampilan pembelajaran interaktif ini dapat bermanfaat terhadap karir peserta kedepan dan dapat mengembangkan *skill* mengelola media pembelajaran sehingga menjadi optimal dan efektif.



Gambar 5. Foto bersama dengan peserta (Dosen Nobel Indonesia Institute Makassar)

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari kegiatan pelatihan *Attractive Learning Strategy* ini yaitu :

1. Kegiatan pelatihan *attractive learning* dengan serangkaian aktivitas dapat terlaksana sesuai dengan rencana dan jadwal yang telah ditetapkan. Seluruh aktivitas yang terdiri dari materi dan beberapa praktek dilakukan dengan prosedur yang optimal dan terlaksana berdasarkan waktu yang telah direncanakan.
2. Para peserta pelatihan menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti rangkaian kegiatan. Para peserta mengerjakan rancangan praktek yang diinstruksikan dengan menggunakan berbagai aplikasi. Peserta pelatihan aktif dalam menyalurkan ide dalam pembuatan pembelajaran interaktif melalui berbagai media teknologi.
3. Materi pelatihan *attractive learning strategy* dapat dipahami dan diaplikasikan secara langsung oleh peserta, yakni memahami metode pembelajaran di era teknologi, cara menciptakan pembelajaran interaktif, menerapkan kualitas layanan pendidikan yang berstandar internasional, dan bagaimana menjaga agar SDM dosen yang potensial tetap bertahan di perguruan tinggi.

Kegiatan ini hendaknya tidak terhenti pada proses materi dan praktik di kelas saja, namun perlunya dilakukan monitoring implementasi pelatihan ini pada setiap dosen. Kegiatan yang berkelanjutan perlu terus dilakukan untuk mengasah keterampilan para dosen dan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih *up to date* sesuai dengan karakteristik mahasiswa generasi Z. Media pembelajaran dan fasilitas teknologi yang semakin bervariasi dapat digunakan sebagai strategi dalam menciptakan pembelajaran interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan “Pelatihan *attractive learning strategy* bagi dosen dalam pembelajaran sinkronous dan asinkronous” dapat terlaksana dengan baik tidak terlepas dari kerjasama dan

perhatian dari Pimpinan serta para dosen Institut Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Jakarta Pusat. (2021). *Jumlah penduduk menurut kelompok umur generasi 2020*. Jakarta Pusat: Badan Pusat Statistik.
- Huda, M. (2016). Pembelajaran berbasis multimedia dan pembelajaran konvensional: Studi komparasi di MTs Al-Muttaqin Plemahan Kediri. *Jurnal Penelitian*, 10(1), 125-146. doi: 10.21043/jupe.v10i1.1333
- Toha, A. F. M., & Khasanah, F. N. (2019). Media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran matematika. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 20(2), 143-156. doi: 10.31599/jki.v20i2.120.
- Rolina, N. (2010). Model pembelajaran atraktif (attractive learning) untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 135-148. doi: 10.21831/jpipfip.v0i0.4632.