# LEARNING HUMANITIES SEBAGAI NAVIGASI PROYEK KOLABORASI VIRTUAL DALAM MENGKONSTRUKSI PENGALAMAN DAN KETERLIBATAN MAHASISWA

Ketua Peneliti : Henry Praherdhiono

Unit Kerja : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang

Jenis luaran : Model

## Latar Belakang

Sipejar Universitas Negeri Malang (UM), juga merupakan perangkat teknis yang memberi dukungan pada matakuliah CSCL. Pergeseran desain perkuliahan CSCL di Sipejar UM pada tahun 2020 didasarkan pada konsep perkuliahan merupakan pengajaran sebagai kegiatan implementasi desain kolaborasi dengan membuat asesment hasil belajar kolaboratif (Hernández-Sellés, 2019; Kollar, 2018; Maqtary, 2019). Berdasarkan konsep tersebut kegiatan pembelajaran adalah memberikan teknik berpartisipasi dalam pengajaran sebagai proses desain pembelajaran kolaboratif. Mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar berupa keterampilan baru, meningkatkan teknik pembelajaran dalam rangka mendukung dan mempertahankan inovasi kolaboratif. Namun permasalahannya adalah teknologi jaringan untuk mendukung pembelajaran, pertanyaan baru tentang cara membingkai pengajaran sebagai aktivitas desain pembelajaran kolaboratif belum menjadi hal yang utama.

Pada kasus pembelajaran era dan pasca pandemi, semua kegiatan pembelajaran telah mengerucut untuk menyetujui mengapa semua memilih pembelajaran online pada saat pandemi covid 19 melanda (Kaufhold et al., 2020; Zhang et al., 2020). Termasuk juga pembelajaran CSCL juga membutuhkan prosedur darurat dengan pilihan social distance dan phisical distance. Sementara kebutuhan humanistik dalam interaksi sosial perlu mendapatkan respons sebagai keinginan untuk bertemu dalam format yang berbeda.

Pengkayaan Sipejar UM nantinya berupa fitur antarmuka berupa *Open Educational Resources* (OER) *collaborative* platform freewere yang non-liner heutagogis, sehingga mahasiswa secara humanis dapat memasuki pergantian pembelajaran CSCL dengan merdeka sesuai pilihan mahasiswa yang disepakati secara

bersama. Format fitur merupakan sistem dari luar yang disematkan namun tetap menyatu dalam Sipejar UM. Sehingga pebelajar dapat melakukan presensi kehadiran cukup dengan melakukan kegiatan secara mandiri dalam sistem kolaborasi ini. Fitur ini untuk menjawab Kritikan bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini, hanya sebagai cara untuk memenuhi target permintaan pengguna lulusan, bahkan akhirnya justru membingungkan dalam kegiatan pembelajaran yang harus merdeka belajar (Ackoff & Greenberg, 2008; Greenberg & Ackoff, 2011).

#### Metode

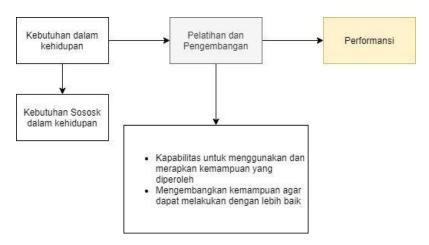
Metode penyematan pada sistem pembelajaran meliputi proses berkarya yang bersumber dari inkuiri dan pengalaman hidup. Metode penyematan ini memadukan sistem yang berupa software dengan rangkaian inkuiri mumanistik.

Tahap 1 Penyematan Navigasi Virtual Fitur Proses Berkarya



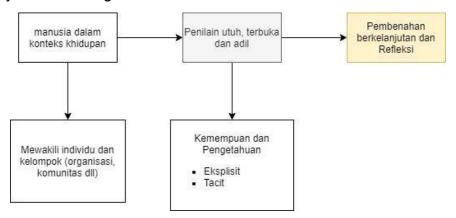
Aktualisasi dalam kehidupan adalah karya. Universitas Negeri Malang mengkonstruksi aktualisasi dalam kehidupan sosial melalui tahapan inkuiri dalam berkarya sebagai upaya memberikan pengalaman belajar yang berbasis kehidupan. Karakter inkuiri dan berkarya dalam berbasis kehidupan tentunya tidak bisa hanya dilakukan pada saat duduk di ruang kelas dan mencatat, melakukan latihan pemahaman dan mendengarkan dosen dalam menyampaikan ceramah. Konstruksi pengembangan karakter inkuiri dan berkarya merupakan aktualisasi Project Based Learning dalam kehidupan (Leat, 2017)

Tahap 2 Penyematan Navigasi Virtual Fitur Pelatihan (Behavioristik) dan Pengembangan (Konstruktivisme)



Pelatihan merupakan mekanisme pembelajaran yang unik. CSCL akan mengkonstruksi pelatihan penggunaan perangkat bersanding dengan pengembangan performa atau kinerja mahasiswa yang humanistik. Peningkatan Kinerja memiliki tujuan keefektifan dan efisiensi dalam melakukan tindakan kehidupan (Armitage et al., 2012).

Tahap 3 Penyematan Navigasi Virtual Fitur Penilaian secara utuh dan terbuka



Penilaian tidak dapat dipisahkan dari konteks pergeseran pedagogi. Semangat dari para pegiat pendidikan adalah bagaimana pembelajaran harus menjadi *student centered learning*. Seperti halnya Rogers dan Freiberg (1994) menjelaskan kekuatan untuk belajar benar-benar ada di tangan pebelajar dan bukan hanya pengajarnya. Rogers dan Freiberg (1994) juga menyadari, bahwa manusia tumbuh dari anak usia

dini benar-benar memiliki potensi namun tidak diantisipasi oleh sistem pendidikan selama ini. Kritikan bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini, hanya sebagai cara untuk memenuhi target permintaan pengguna lulusan, bahkan akhirnya justru membingungkan dalam kegiatan pembelajaran yang harus merdeka belajar (Ackoff & Greenberg, 2008; Greenberg & Ackoff, 2011). Sistem pembelajaran yang menjadi otonomi pengajar dapat mengganggu kemampuan alami mahasiswa yang menuntut kemerdekaan belajar secara utuh dalam sistem pembelajaran. Perlu dalam kegiatan belajar memikirkan bagimana 1) mengeksplorasi pebelajar (Xie & Yang, 2020), 2) mengkonstruksi scaffolding yang membangun (Al Mamun et al., 2020), 3) membuat koneksi antara sumber belajar dengan media sehingga dapat digunakan untuk belajar secara personal (KewalRamani et al., 2018). Pendekatan heutagogi dirancang untuk dapat dilaksanakan sebagai kontinyuitas dari pandangan humanistik tentang bagaimana orang belajar dalam student centered learning (Carl R. Rogers & Freiberg, 1969) dan juga beberapa penelitian student centered learning environment terbaru sebagai lawan teacher centered learning (Tharayil et al., 2018; Wilson et al., 2018; Zarouk et al., 2018).

## Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam Inovasi Pembeajaran ini adalah:

- Video dan teks presentasi tayang tunda: video tersebut akan berisi materi yang dikemas dalam bentuk slide presentasi. Selanjutnya akan direkam dan ditambahkan dengan penjelasan secara lengkap oleh pengampu mata kuliah. Keunggulan dari video ini dapat diputar secara mandiri oleh pebelajar.
- Video Prosedural: video ini akan berisi tentang prosedural pengoperasian kamera, lighting, alat perekan audio dll berkaitan tentang peralatan yang akan digunakan dalam produksi media video pembelajaran.
- 3. Video teks yang berupa animasi papan tulis: video ini akan berisi tentang mind mapping dan scafolding materi yang akan dipelajari oleh pebelajar.

### Gambar Produk

