



PEMBELAJARAN DARING MODA TATAP MUKA

Firmina Angela Nai
Universitas Nusa Cendana

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has changed everything, among other things, demanding the immediate digitalization of schools. Even though there are many obstacles, efforts in that direction must be implemented immediately so that the collaboration between teachers and students and parents is closer. One reason is that currently there is a gap between educators and students, namely differences in generations due to technology. There are still many teachers or educators who come from the baby boomers and millennial generations, while the students are generations Y, Z, and Alpha who are digital, open, flexible, and fast. Thus, if teachers in online learning forced by the Covid-19 pandemic are still teaching time bound, giving lots of assignments, giving lectures via zoom, don't they learn online with face-to-face mode? The impact of informative learning is that they are trapped in 3 things. namely, more focus on acquiring knowledge (knowledge acquiring), providing more low-level thinking patterns (LOTs), not high-level thinking patterns (HOTs), so that a non-dynamic mindset is built (fix mindset not growth or agile mindset), and less stimulates a creative mindset. Moving on from this fact, online mode or online learning, which is forced to become a current trend, needs to be juxtaposed with Marzano's Taxonomy which prioritizes critical thinking in addition to Bloom's taxonomy.

Keywords: learning, online, face to face, informative, Marzano's taxonomy.

A. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 tidak hanya mengejutkan eksistensi dan keberlanjutan hidup manusia, tetapi juga keberlangsungannya di berbagai aspek kehidupan. Salah satu di antara yang sangat krusial adalah bidang pendidikan dan pembelajaran pada semua jenjang. Ketika semua sekolah ditutup dan moda pembelajaran dialihkan dari tatap muka ke daring melahirkan kecemasan dan keterkejutan dalam banyak hal antara lain, desain pembelajaran seperti apa yang seyogyanya dirujuk dalam melaksanakan pembelajaran daring? Strategi pembelajaran seperti apa yang harus digunakan para guru dalam membelajarkan siswanya secara daring? Materi ajar apa yang bisa dirancang guru agar orang tua dapat melakukan pembelajaran tersebut bagi siswa yang belajar secara daring dari rumah?

Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia berujar, “Jika sekolah tidak segera dibuka, maka kita akan mengalami *lost generation*. Kita akan kehilangan generasi emas kita... Belajar *online* akan menghilangkan interaksi antara anak dengan teman sebaya dan dengan gurunya. Maka perlu segera dirancang pembelajaran *hybrid* atau tatap muka terbatas. Anak kita akan menjadi antisosial karena terkurung selama masa pandemi...” Deny Siregar (www.cokro TV: Cokro:Time Line, Edisi 23 Maret 2021. Diunduh, 24 Maret 2021).

Keadaan di atas merupakan salah satu aspek yang perlu dicari solusinya yakni persepsi tentang belajar dan pembelajaran *daring*. Jerome Bruner, yang dilanjutkan oleh Reigeluth (1983, Gropper 1983, Landa, 1983 dalam

Degeng 2013) menjelaskan, teori pembelajaran itu adalah preskriptif dan teori belajar adalah deskriptif. Preskriptif, karena tujuan utama pembelajaran adalah menetapkan metode pembelajaran yang optimal. Sedangkan deskriptif, karena tujuan utama belajar adalah menjelaskan proses belajar (Dikutip dari laman AsikBelajar.com, 2014, diunduh 25 Maret 2021). Rigeleuth (dalam Degeng, 1990) lebih lanjut menjelaskan bahwa teori dan prinsip pembelajaran yang deskriptif menempatkan variabel kondisi dan metode pembelajaran sebagai *givens* dan memberikan hasil pembelajaran sebagai variabel yang diamati. Artinya, kondisi dan metode pembelajaran sebagai variabel bebas dan hasil pembelajaran sebagai variabel tergantung. Ilustrasinya demikian: Teori Deskriptif: jika siswa membuat rangkuman tentang isi buku teks, maka retensi terhadap isi buku teks tersebut akan lebih baik. Teori Preskriptif: Agar dapat mengerti isi buku secara lebih baik, maka bacalah buku itu secara berulang-ulang dan buatlah rangkumannya.

Teori belajar menaruh perhatian pada hubungan di antara variabel-variabel yang menentukan hasil belajar dan menaruh perhatian pada bagaimana seseorang belajar. Sebaliknya, teori pembelajaran, menaruh perhatian pada bagaimana memengaruhi orang lain untuk belajar (Isnaristiyana, 2012. Teori Belajar Deskriptif dan Preskriptif, tersaji pada Isnaristiyana, wordpress.com, diunduh tanggal 25-03-2021).

Dalam konteks demikian, belajar itu adalah upaya siswa dalam mendeskripsikan pengalamannya dengan hal-hal atau informasi baru yang sedang memasuki dunia

pengalamannya. Apabila siswa berhasil mendeskripsikan pengalamannya dengan pengalaman-pengalaman baru tersebut, maka siswa tersebut dikatakan telah belajar atau berhasil mengatur regulasi dirinya. Deskripsi ini coba diurai penulis dengan tidak menambatkan versi atau paradigma apapun di dalam konsep belajar tersebut. Dengan lain perkataan, belajar adalah sebuah pengalaman individual yang harus dilewati seseorang agar memiliki kemampuan atau keterampilan tertentu.

Belajar akan semakin optimal, jika seluruh prosesnya sampai pada keberhasilan, dilalui oleh siswa melalui pengalaman, penglihatan, percobaan, pencarian, penemuan secara langsung. Itulah *self regulation* atau regulasi diri. Deskripsi siswa akan lebih sesuai dengan harapan siswa, orang tua, dan pemerintah, apabila preskripsinya yakni keterlibatan guru atau pengajar telah dilakukan secara benar. Pembelajaran dikatakan bersifat preskriptif yakni pemberian resep (*prescription*) dari lingkungan, termasuk di dalamnya keluarga, sekolah, lembaga-lembaga keagamaan, dan lain-lain yang terlibat dalam proses belajar siswa. Disebut preskriptif karena melibatkan orang lain yang perannya sangat variatif, agar belajar itu terjadi dalam diri siswa. Preskripsi atau resep yang harus diberikan guru/pengajar inilah yang menjadi objek utama dalam tulisan ini. Baik teori belajar dan pembelajaran yang deskriptif ataupun preskriptif inilah yang sekarang sedang dicari model dan alurnya yang sesuai untuk dilaksanakan dalam pembelajaran *daring* atau *online*.

Kita semua berharap, pandemi ini segera berlalu agar semua hal bisa berjalan normal, termasuk kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Akan tetapi, sesuatu yang baru tersebut harus tetap diupayakan. Era kehidupan baru (*era new normal*) harus juga merambah masuk dunia pendidikan dan pembelajaran. Mengapa? Banyak ahli telah berpendapat, bahkan survey pun telah membuktikan bahwa pendidikan dan pembelajaran di Indonesia kemarin dan yang sedang berlangsung (*on going*), terperangkap dalam 3 hal yakni, lebih fokus pada pemerolehan pengetahuan (*knowledge acquiring*), lebih banyak membekali pola pikir level rendah (*LOTs*) bukan pola pikir level tinggi (*HOTs*) sehingga terbangun pola pikir tidak dinamis (*fix mindset* BUKAN *growth* atau *agile mindset*), kurang menstimulir pola pikir kreatif.

Hasil riset dari TIMMS dan PISA pada 2011 yang diselenggarakan tiga tahunan untuk menguji performa akademis peserta didik usia minimal 15 tahun serta *Global Creativity Index* (GCI) menunjukkan bahwa 90% siswa Indonesia memiliki tingkat berpikir rendah bahkan sangat rendah. Survey GCI yang membuat kalkulasi tingkat kreativitas masyarakat dunia, menunjukkan bahwa Indonesia berada pada kawasan gelap kreativitas (Sumber: IPB, 2020). Di mana letak kekeliruan atau kesalahan ini? Siapa penyebab kekeliruan atau kesalahan ini? Penulis tidak ingin menuduh atau mencari kambing hitam, karena hal itu hanya akan sampai pada perdebatan yang tidak akan berujung. Alasannya, penjelasan lebih lanjut dari hasil-hasil penelitian di atas adalah bahwa luaran pendidikan yang lebih fokus pada pemerolehan pengetahuan (*knowledge acquiring*), lebih banyak

membekali pola pikir level rendah (*LOTs*) bukan pola pikir level tinggi (*HOTs*), kurang menstimulir pola pikir kreatif adalah mudahnya generasi muda Indonesia menjadi penyebar dan dimangsa *hoax*, kreativitas menjadi rendah yang berdampak pada rendahnya inovasi yang skalanya berkenaan dengan masa depan negara ini.

Alasan ini menggelitik penulis untuk memilih judul tulisan: Pembelajaran *Daring* Moda Tatap Muka. Hal ini dipicu oleh gagasan Degeng (Maret 2021) pada kegiatan Musyawarah Besar Alumni Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. Pada Sambutan Mubes tersebut, I Nyoman Sudana Degeng menyodorkan beberapa pikiran berikut: 1) belajar hari ini telah terbebas dari belunggu universitas; 2) ketika berpindah dari *face to face instruction* ke *daring*, timbul banyak keagetan karena teori-teori belajar dan pembelajaran yang ada semuanya masih untuk yang tatap muka; 3) definisi belajar dan pembelajaran, media dan strategi pembelajaran masih untuk belajar dan pembelajaran tatap muka; 4) kekuatan belajar dan pembelajaran tatap muka seyogyanya menjadi kelemahan pada pembelajaran *daring* karena tidak bisa memindahkan administrasi managerial tatap muka begitu saja ke *daring*. Menurut Degeng, jika seluruh mekanisme pembelajaran tatap muka dipindahkan begitu saja ke *daring*, maka “dosa-dosa” pembelajaran tatap muka akan mencemari pembelajaran *daring*. Akibatnya, pembelajaran *daring* akan ternoda “dosa”.

Berkaitan dengan pembelajaran *daring*, maka hal penting yang harus dibahas adalah apa itu belajar dan pembelajaran *daring*. Abdi (2020, pada laman hot.liputan6.com) menjelaskan bahwa *daring* menunjukkan keadaan terhubung atau *online*, sedangkan *luring* menunjukkan keadaan terputus atau *offline*. Arti *daring* juga dipahami sebagai keadaan suatu komputer yang dapat saling bertukar informasi karena sudah terhubung ke sebuah internet. Dalam konteks pembelajaran, *daring* adalah metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan *Learning Management System* (LMS) seperti *Zoom*, *Google Meet*, dll.

Terdapat 3 kata kunci dalam paham tentang *daring* di atas, yakni keadaan terhubung, bertukar informasi, dan interaktif. Kata kunci pertama, keadaan terhubung; pembelajaran dengan moda *daring* memiliki desain dan strategi yang berbeda dari moda tatap muka. Sipebelajar sedang dalam keadaan terhubung, tidak hanya dengan guru dalam batasan ruang dan waktu, tetapi dengan banyak orang secara virtual. Apa dan bagaimana desain, strategi dan media pembelajaran yang digunakan pengajar dalam mekanisme ini? Apabila si pengajar hanya memberikan materi dan tugas, maka keadaan terhubung dalam jaringan ini tentu tidak dapat diukur keterlaksanaannya. Alasannya, pengajar tidak memperoleh informasi apakah tugas yang diberikan itu dikerjakan anak atau orang dewasa yang ada di rumah? Hal ini masih dimungkinkan karena prinsip kolaborasi, tetapi bagaimana mengukur bahwa si pebelajar paham dengan materi yang sedang dibahas? Selain itu, kata kunci ini juga mengisyaratkan bahwa, pembelajaran

luring ternyata telah membelenggu kreativitas dan inovasi siswa ataupun mahasiswa. Alasannya, pengetahuan ataupun eksperimen tentang segala hal yang sedang atau sudah dipelajari hanya berasal dari satu sumber, yakni guru atau dosennya. Benar, bahwa guru atau dosen sudah menugaskan siswa atau mahasiswa untuk juga merujuk sumber lain. Pertanyaannya, kapan dan bagaimana sang guru dan dosen memantau bahwa tugas itu sudah dilakukan?

Kata kunci kedua, bertukar informasi; maka pembelajaran dengan moda *daring* tentu saja tidak hanya bertukar informasi yang sepadan dengan istilah kolaborasi antara pengajar dan sibelajar. Kolaborasi juga terjadi antara guru dan orang tua, orang tua dan peserta didik, peserta didik dan nara sumber, dan lain-lain. Pertanyaannya, apakah terjadi pertukaran informasi atau kolaborasi jika belajar dan pembelajaran hanya didominasi oleh guru? Terutama jika dikaitkan dengan judul tulisan ini. Guru melakukan pembelajaran *daring*, tetapi modanya tatap muka. Dalam arti, sarananya saja yang diganti, yakni ruang kelas dan ruang virtual. Ini problematika lain lagi.

Kata kunci ketiga, interaktif; pembelajaran *daring* menuntut adanya interaksi yang intens antara guru dan siswa, siswa dan siswa, siswa dan orang tua serta nara sumber, guru dan orang tua, dalam ruang-ruang virtual. Apabila seorang pengajar moda *daring* mengatakan telah melakukan pembelajaran melalui komunikasi sinkron *video call*, *chat* dengan berbagai *platform*nya, apakah hal itu sudah terkategori sebagai pembelajaran *daring*? Pada bagian manakah pembelajaran dengan *platform chatting* dan lain-lain sudah mengakses aktivitas interaktif atau kolaborasi itu?

Apabila ketiga kata kunci tersebut sudah dilaksanakan dengan memindahkan moda tatap muka ke *daring*, maka sesungguhnya, pembelajaran *daring* telah dilaksanakan dengan moda tatap muka. Artinya, yang berbeda hanyalah ruang kelas dan ruang virtual. Di sisi lain, dunia pendidik dan anak didik saat ini sedang menghadapi potensi kesenjangan perspektif. Pendidik umumnya merupakan generasi *baby boomers* dan sebagian milenial. Di pihak lain, anak didik merupakan generasi Y dan berangsur-angsur semakin banyak generasi post-millennial atau generasi Z dan Alpha yang memiliki lingkungan hidup sebagai *digital native* dengan karakteristik yang berbeda dengan generasi *baby boomers* dan milenial (Sujak, 2020; iii). Bagi siswa generasi Z dan Alpha (lahir pada 2011-sekarang), belajar, bermain, secara digital sudah menjadi budaya mereka, karena dilahirkan pada era teknologi sudah menjadi bagian dari aktivitas hidup. Teknologi bukan lagi sebuah dunia yang baru dan asing.

Sujak (2020: 11-12) selanjutnya menjelaskan batasan generasi berdasarkan tahun kelahiran yang meminjam istilah klasifikasi generasi yang dikemukakan Jhon Stewart (cnn.com tanggal 1 September 2020), dengan merujuk dari berbagai publikasi populer, penduduk yang lahir tahun 1946- 1964 mendapat sebutan Generasi *Baby Boomers* (masa angka kelahiran yang tinggi); penduduk yang lahir tahun 1965-1979 mendapat sebutan Generasi

X; penduduk yang lahir tahun 1980- 1996 (kadang kala disebut tahun 2000) mendapat sebutan Generasi Millennial (Generasi Y); penduduk yang lahir tahun 1997 (kadang kala disebut tahun 2000) - sekarang mendapat sebutan Generasi Z. Generasi Z juga memiliki sebutan sebagai generasi Z “post Millennial” (pasca Milenial), *iGen* (Generasi yang lahir di era internet), *Zoomers*, *Gen Tech*, *Net Gen*, *Neo Digital Native*. Sujak (2020) kemudian mengutip berbagai sumber untuk menjelaskan ciri-ciri menonjol anak didik atau siswa yang merupakan generasi Z adalah:

- (1) lebih senang melanjutkan sekolah daripada masuk ke dunia kerja;
- (2) sejak kecil sudah terbiasa memproses informasi dengan cepat akan tetapi juga mudah beralih perhatian ke informasi lain sehingga mereka cenderung kurang bisa fokus;
- (3) memiliki kebiasaan “multi tasking” (dapat mengerjakan beberapa kegiatan secara bersamaan), misalnya sambil menulis di *laptop* sesekali membuka *WhatsApp*, *video call*, buka video;
- (4) memiliki cara pandang yang lebih global; dan
- (5) lebih suka bekerja mandiri serta menyimpan informasi pribadi.

Berdasarkan ke-5 karakteristik tersebut, apakah pembelajaran *daring* yang dilakukan dengan moda tatap muka masih berterima di kalangan peserta didik? Masih cukupkah Taxonomi Bloom level rendah (*Low Order Thinking Skills*, C1-C3) diterapkan dalam pembelajaran dengan moda *daring*? Jawabannya boleh jadi sangat sulit. Oleh karena pembelajaran saat ini dan mungkin sampai beberapa tahun ke depan masih dilakoni oleh pengajar dari generasi *baby boomers* dan milenial, maka belajar dan pembelajaran yang oleh para ahli disebut deskriptif dan preskriptif itulah yang harus diselaraskan. Penerapan Taxonomi lainnya seperti gagasan Marzano dan Kendall (2006), dapat pula didiskusikan sebagai salah strategi dalam mengantisipasi 5 karakteristik siswa Generasi Z. Menilik karakteristik no. 2 yakni terbiasa memproses informasi dengan cepat, no. 3 memiliki kebiasaan *multi tasking*, dan no. 4 yakni memiliki cara pandang yang lebih global, maka Taxonomi Bloom pada level C1-C3 (*Low Order Thinking Skills*) kemungkinan sudah tidak relevan lagi dan Taxonomi Marzano perlu segera dipertimbangkan untuk disandingkan dengan Taxonomi Bloom level C4, C5, dan C6 (*High Order Thinking Skills*).

Titik fokus artikel ini untuk menjawab dua pertanyaan penting. Pertama, apa prinsip belajar dan pembelajaran dengan moda *daring*? Kedua, Bagaimana pelaksanaan belajar dan pembelajaran dengan moda *daring*?

Hal ini dipandang urgen, mengingat ada banyak hal yang harus diselaraskan bahkan diubah dari konsepsi, prinsip, dan pelaksanaan belajar dan pembelajaran, maka hal penting yang mau didiskusikan di sini adalah urgensi kedua hal tersebut. Ada yang telah berubah dari konsepsi belajar dan pembelajaran yang selama sekian tahun terbelenggu dalam ruang kelas secara tatap muka, terikat pada persepsi dan ruang lingkup sang pengajar, terpusat

pada sumber belajar bahkan penerbit tertentu. Belajar hari ini adalah belajar yang merdeka dan dilakukan secara *daring*. Hal ini dapat disimak dari pernyataan dan target Nadiem Makarim, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada hari guru nasional tahun 2019 (Dikutip dari <https://blog.kejarcita.id/6-target-merdeka-belajar-untuk-pendidikan-dasar-dan-menengah>, tanggal 13 April 2021). Pidato Nadiem memiliki slogan “merdeka belajar dan guru penggerak” merilis 11 target yang harus dicapai dalam 15 tahun ke depan. 6 target untuk pendidikan dasar dan menengah, 2 target untuk tata kelola, dan 3 target untuk pendidikan vokasi dan pendidikan tinggi.

Target pertama yang ingin dicapai Nadiem bahwa untuk pendidikan dasar dan menengah adalah meningkatkan Skor PISA. Sebab setelah hasil yang cukup rendah pada 2011, pada tahun 2018, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan kembali membawa kabar buruk mengenai hasil program PISA (*Programme for International Students Assessment*), bahwa siswa Indonesia memiliki skor kompetensi yang rendah dalam matematika, membaca dan sains. Bahkan hasilnya lebih rendah dibanding 3 tahun sebelumnya. Hasil program PISA (2018) menunjukkan bahwa siswa berusia 15 tahun di Indonesia memiliki skor rata-rata 379 dalam matematika, 371 dalam membaca dan 396 dalam sains. Bahkan pencapaian skor Indonesia berada di bawah rata-rata 79 negara peserta yang memiliki skor antara 450-500. Hasil buruk tersebut tentu menjadi perhatian banyak pihak, padahal tahun 2016 sudah digalakkan gerakan literasi sekolah. Banyak yang menilai bahwa penyebab utama atas buruknya kemampuan literasi siswa secara umum dikarenakan rendahnya kualitas guru serta disparitas mutu pendidikan Indonesia. Kemungkinan besar para guru pun harus diuji keterampilan literasinya dengan sekadar mengecek berapa jumlah buku atau jurnal terbitan baru yang dibaca oleh guru setiap bulan. Untuk membawa perubahan pendidikan Indonesia lebih maju, Nadiem Makarim dalam program belajar merdeka-nya menargetkan peningkatan skor PISA (standar pendidikan internasional) mencapai 451 dalam literasi membaca, 407 dalam matematika atau numerasi dan 414 dalam sains.

Hal pertama dan utama yang harus dilakukan adalah menengok kembali konsepsi, prinsip, dan pelaksanaan belajar dan pembelajaran *daring* tersebut. Masih relevankah taxonomi Bloom level rendah atau *Low Order Thinking Skills* diterapkan dalam pembelajaran *daring*? Perlukah penerapan *taxonomi* Marzano dalam belajar dan pembelajaran *daring* sebagai pendamping *taxonomi* pembelajaran versi Bloom level tinggi? Hal ini yang mau didiskusikan melalui tulisan ini.

B. METODE PENELITIAN

Tulisan ini lebih sebagai sebuah telaah tentang konsepsi, prinsip, pelaksanaan pembelajaran *daring* yang masih dilaksanakan secara tatap muka. Secara kualitatif,

penulis menelaah dan merefleksinya melalui fenomena belajar dan pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP/MT yang telah dilaksanakan dengan Taksonomi Bloom. Selain itu, penulis juga mencoba menelusurinya melalui data hasil evaluasi perkuliahan *daring* yang dilakukan oleh FKIP Undana pada semester genap 2020/2021 yang sedang berjalan melalui *google form*. Namun, survey itu tidak diikuti mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam pengisian *google form* yang disebar Wakil Dekan Bidang Administrasi Pendidikan tersebut. Hal ini menunjukkan ketidakberjalannya salah satu unit pada kinerja Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yakni Sekretaris Program Studi.

Dengan mencantumkan *berbagai platform*, fakultas menelusuri aktivitas perkuliahan yang dilakukan para dosen selama perkuliahan *daring*. Kurang lebih terdapat 18 indikator yang digunakan fakultas untuk mengukur mekanisme dan kualitas pembelajaran *daring*. Hal penting yang bersesuaian dengan topik tulisan ini adalah bahwa 90.6% dosen FKIP telah melaksanakan perkuliahan *daring* (indikator 13) dengan menggunakan *platform google meet* atau *zoom* yang mencapai 74.2% (indikator 2). Indikator lain juga menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi di kalangan mahasiswa terhadap dosen selama perkuliahan *daring*. Meskipun survey tidak diikuti mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, namun hal tersebut telah cukup memberikan gambaran secara umum tentang perkuliahan *daring* selama ini.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Prinsip Belajar dan Pembelajaran Moda *Daring*

Terdapat sangat banyak pengertian belajar dan pembelajaran yang telah dirumuskan oleh para ahli. Apakah batasan-batasan tersebut masih relevan dengan mekanisme belajar *daring*? Asumsi penulis, batasan belajar yang pernah digagas para ahli masih cukup relevan dengan moda belajar *daring* saat ini. Salah satunya adalah gagasan belajar dan pembelajaran yang diungkap Jeanne Ellis Ormrod (2019). Menurut Ormrod, “...*learning is a relatively permanent change in behavior and mental representations of associations as a result of experience*...” Belajar merupakan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku dan representasi mental dari berbagai kesulitan sebagai hasil dari pengalaman. Salah satu kata kunci yang sangat penting dari prinsip belajar dan pembelajaran menurut Ormrod adalah pengalaman. Jadi, baik belajar maupun pembelajaran, aspek pengalaman menjadi faktor yang utama. Para siswa harus memperoleh pengalaman baru dalam dan setelah belajar dan guru harus memberikan dan meninggalkan pengalaman tersebut dalam diri orang yang belajar. Belajar harus memberikan kesempatan kepada orang yang belajar, mengalami sesuatu, baik itu hal baru ataupun mengalami kembali hal yang pernah dialami sebelumnya.

Bagaimana proses mengalami dan pemberian pengalaman tersebut terjadi dalam pembelajaran *daring*? Sujak (2020) mengatakan bahwa siswa sekarang

memiliki karakteristik yang berbeda dari generasi terdahulu. Generasi sekarang antara lain memiliki karakteristik yang sudah terbiasa memproses informasi dengan cepat akan tetapi juga mudah beralih perhatian ke informasi lain sehingga mereka cenderung kurang bisa fokus serta *multi tasking*. Berhadapan dengan karakteristik seperti ini, apakah moda *daring* yang sudah ataupun sedang dilakukan dapat memberikan pengalaman kepada para siswa?

Selain karakteristik di atas, generasi sekarang atau yang disebut Sujak sebagai generasi Y dan Z, juga memiliki karakteristik lainnya. Oleh karena revolusi industri telah mengubah segalanya, maka karakteristik manusia juga berubah sesuai dengan mekanisme zamannya. Generasi yang sekarang berprofesi sebagai pendidik pada umumnya berasal dari generasi *baby boomers* (1922-1945) dan sebagian generasi X (1961-1980). Sementara peserta didik (siswa dan mahasiswa yang lahir pada 1981-1994) generasi yang kemudian dikenal sebagai generasi milenial, generasi Z, dan Alpha. Generasi Z dan Alpha ini, menggunakan internet sebagai basis datanya yang memunculkan generasi yang memiliki karakteristik digital. Segala sesuatu pada generasi ini, berbasis digital. Berkomunikasi digital, belanja digital, dan yang paling penting adalah sekolah pun digital. Akibat digitalisasi tersebut, informasi menjadi sangat mudah masuk. Informasi menjadi ada di genggaman mereka, sehingga generasi ini menjadi sangat terbuka. Generasi yang selalu ingin menunjukkan dirinya ke dunia luar. Selain itu, generasi sekarang menjadi sangat lentur atau *fleksibility* dan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru. Generasi yang sangat memaklumi cara-cara yang inovatif, sebagai dampak dari keterbukaan tersebut. Selain itu, digital, terbuka, dan lentur, generasi ini juga memiliki karakteristik cepat (Hidayat, 2021: Kelas Online LPKN www.supersonalty.com).

Dampak dari perubahan generasi yang akan terus bersiklus setiap 20-an tahun tersebut memunculkan pola-pola pembelajaran yang juga paling kurang harus disesuaikan dengan ke-4 karakteristik tersebut. Karakteristik pembelajaran, paling kurang harus disejajarkan dengan karakteristik siswa dan mahasiswa yang digital, terbuka, lentur, dan cepat. Apabila kita menilik hasil survey yang dilakukan FKIP 2021, maka beberapa Program Studi yang mahasiswanya terlibat sebagai sampel dalam pengambilan data keberhasilan perkuliahan secara *daring*, dan memberikan jawaban tentang sangat berhasilnya perkuliahan *daring*, maka para dosen bisa menjadi rujukan pembelajaran *daring* ini. Sayangnya, kurang lebih sekian indikator yang digunakan untuk mengukur keberhasilan melakukan perkuliahan *daring*, tidak disertai dengan deskriptor tentang belajar dan pembelajaran *daring* yang mungkin sesuai dengan judul tulisan ini.

Berdasarkan hal tersebut, maka belajar dan pembelajaran juga harus mengakses semua karakteristik orang yang belajar, yakni digital, terbuka, lentur, dan cepat. Dari sisi ini, maka implementasi belajar dan pembelajaran ranah kognitif berdasarkan taksonomi

Bloom untuk level rendah C1, C2, dan C3, sesungguhnya masih cukup relevan jika sudah diterapkan dengan tepat sasaran, bukan hanya baik. Apalagi jika level yang lebih tinggi yakni C4, C5, dan C6 juga senantiasa diaplikasikan dalam pembelajaran. Pada level rendah C1 yakni pengetahuan; kemampuan atau kompetensi yang ditekankan adalah mengingat kembali materi yang telah dipelajari, seperti istilah, fakta khusus, konvensi, kecenderungan dan urutan, klasifikasi dan kategori, kriteria serta metodologi. Ini merupakan level terendah, namun sangat penting karena menjadi prasyarat bagi level selanjutnya.

Pada level C2, yakni pemahaman; kemampuan yang ditekankan adalah *translasi* (kemampuan mengubah simbol dari satu bentuk ke bentuk lain); 2. *Interpretasi* (kemampuan menjelaskan materi); dan 3. *Ekstrapolasi* (kemampuan memperluas arti). Pada level C3, penerapan; kemampuan yang ditekankan adalah menerapkan informasi pada situasi nyata. Berdasarkan deskripsi di atas, sesungguhnya level rendah (LOTs) dalam Taksonomi Bloom cukup relevan untuk menjadi dasar pijakan ke level tinggi (HOTs). Di mana letak problematikanya? Penulis menduga, para pengajar telah sangat fokus pada aspek pengetahuan dan sangat sedikit menyentuh aspek keterampilan yang berisiproses mengalami tersebut. Para siswa telah sangat terkungkung pada penerimaan informasi sementara pengaplikasian informasi yakni literasi, menjadi terabaikan. Pada ranah ini, para guru pun tidak sepenuhnya dikatakan keliru dalam penerapannya, karena kurikulumlah yang memilah-milahkan hal tersebut. Sebagai contoh: dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP/MTs, kelas VII terdapat Kompetensi Dasar 3.1 “Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca. 4.1 Menjelaskan isi teks deskripsi objek (tempat wisata, tempat bersejarah, pentas seni daerah, kain tradisional, dll) yang didengar dan dibaca secara lisan, tulis, dan visual.” Kompetensi 3.1 merupakan kompetensi pengetahuan sedangkan 4.1 merupakan kompetensi keterampilan yang keduanya harus dikembangkan guru dalam proses pembelajaran.

Dalam silabus dideskripsikan materi pokok untuk kedua kompetensi tersebut adalah a) struktur teks deskripsi; b) Kaidah kebahasaan; c) contoh telaah teks deskripsi; d) langkah-langkah menulis teks deskripsi; dan e) Menulis teks deskripsi. Empat dari 5 materi pokok tersebut mengisyaratkan pembelajaran level rendah baik yang dilakukan guru maupun siswa. Level tinggi yakni kompetensi utama yakni keterampilan literasi, hanya 1 materi yakni menulis teks deskripsi. Dari materi tersebut dapat diduga apa strategi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Hal yang hampir pasti adalah pemberian informasi dari guru kepada siswa yang hasilnya juga sudah tentu mengukur informasi yang diterima tersebut. Alhasil, pencapaian pembelajaran siswa untuk KD tersebut adalah informasi, bukan literasi. Proses belajar yang seharusnya membuat siswa mengalami dan memiliki keterampilan literasi tersebut tidak terjadi.

Taksonomi Bloom pada dasarnya adalah struktur hierarki yang mengidentifikasi *skills* (keterampilan) mulai dari tingkat yang rendah hingga tingkat yang tinggi. Kerangka berpikir Taksonomi Bloom memudahkan guru memahami, menata, dan mengimplementasikan tujuan pembelajaran dalam waktu yang lama. Pada tahun 2001, Taksonomi Bloom mendapat koreksi dari Anderson dan Krathwohl yang bersama para ahli psikologi aliran kognitivisme menerbitkan hasil revisi tersebut pada tahun 2001 dengan judul "A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives" (Fortuna, 2018: 2). Selanjutnya Fortuna (2018) mengutip bahwa pada tahun 2006, Robert J. Marzano seorang peneliti pendidikan terkemuka yang berasal dari Colorado Amerika Serikat telah mengembangkan sebuah Taksonomi baru yang disebut dengan "The New Taxonomy of Educational Objectives" atau dikenal dengan nama taksonomi Marzano. Taksonomi ini dikembangkan untuk menjawab keterbatasan Taksonomi Bloom dan revisinya yang telah digunakan secara luas. Taksonomi Bloom dan Taksonomi Marzano memiliki beberapa perbedaan. Taksonomi Bloom memiliki dua dimensi yang terdiri dari dimensi pengetahuan dan proses kognitif. Sedangkan Taksonomi Marzano memiliki dua dimensi yang terdiri dari dimensi pengetahuan dan sistem.

Dimensi pada Taksonomi Bloom edisi revisi terdiri dari dimensi pengetahuan dan dimensi kognitif. Dimensi pengetahuan terdiri dari pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Dimensi kognitif hanya mempertimbangkan tingkat kesulitan tujuan yang akan dicapai yang terdiri dari enam level, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Taksonomi Marzano juga terdiri dari dua dimensi yaitu dimensi pengetahuan dan sistem. Dimensi pengetahuan terdiri dari informasi, prosedur mental, dan prosedur fisik. Dimensi sistem terdiri dari aspek kognitif, sistem metakognitif, dan sistem diri. Dimensi sistem mempertimbangkan motivasi anak, sikap anak terhadap informasi yang akan diterima serta kesiapan anak dalam belajar. Sistem kognitif juga terdiri dari empat level yaitu penarikan pengetahuan, pemahaman, analisis, dan penggunaan pengetahuan. Marzano mengembangkan pemahaman yang lebih detail tentang proses belajar dan berpikir. Model kecakapan berpikir yang dikembangkan Marzano memadukan berbagai faktor yang berjangkauan luas, yang memengaruhi bagaimana siswa berpikir, dan

menghadirkan teori yang berbasis riset untuk membantu para guru memperbaiki kecakapan berpikir para siswanya. (Fortuna,2018: 2-3).

Lebih lanjut, peneliti lainnya (Siti Dinarti&Oemi Noer Qomariyah, 2019) menggunakan Taxonomi Marzano dalam meneliti keterampilan siswa melakukan generalisasi pola dalam belajar Matematika, menggarisbawahi bahwa Marzano & Kendall (2006) mengembangkan model Taksonomi yang memadukan faktor yang berjangkauan luas yang memengaruhi bagaimana siswa berpikir. Marzano& Kendall tidak hanya menjelaskan bagaimana manusia memutuskan apakah akan terlibat dalam tugas baru di suatu waktu, tetapi juga menjelaskan bagaimana informasi diproses setelah keputusan untuk terlibat telah dibuat. Model Taksonomi Marzano menyatakan tiga sistem mental: sistem diri, sistem metakognitif, dan sistem kognitif. Sistem kognitif mempunyai empat level yaitu *retrieval, comprehension, analysis, knowledge utilization*. Setiap sistem memengaruhi tingkat kesuksesan siswa dalam mengerjakan tugas. Taksonomi Marzano menggabungkan dasar-dasar dari tingkat berpikir para proses kognitif dan proses metakognitif, sebagaimana konsep-konsep tersebut berhubungan dengan manfaat, motivasi, dan emosi sebagai pendukung. Enam level taksonomi juga berinteraksi dengan apa yang disebut Robert Marzano "tiga pengetahuan awal", yakni: (1) Informasi, mencakup kosa kata, isi secara lengkap, atau prinsip. (2) Prosedur mental, mencakup mengklarifikasikan secara umum dan memonitor metakognitif. (3) Prosedur psikomotor, mencakup keahlian dan kecakapan atau penampilan.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Moda Daring

Melidik karakteristik siswa yang digital, terbuka, lentur dan cepat serta karakteristik lainnya seperti tidak fokus dan mudah beralih, maka pelaksanaan pembelajaran *daring* seyogyanya mengikuti pola-pola tersebut. Berangkat dari pendapat bahwa siswa yang belajar harus mengalami sesuatu, maka proses pemberian pengalaman tersebut dicobadiskusikan melalui aplikasi pembelajaran dengan taksonomi Marzano.

Sekadar bandingan apabila KD 3.1 dan 4.1 dalam belajar Bahasa Indonesia di SMP/MT yang target utamanya adalah keterampilan literasi dalam menulis teks deskriptif diterapkan dengan Taksonomi Marzano, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Keterampilan Literasi Taksonomi Marzano

Sistem	Level	Deskripsi
Kognitif	<i>Retrieval</i> (Pengetahuan)	Siswa secara langsung diberi teks deskriptif agar dapat melakukan <i>retrieval</i> pengalamannya membaca teks apakah jenis teks seperti ini pernah dibaca sebelumnya.
	<i>Comprehension</i> (pemahaman)	Siswa mampu melihat bahwa teks seperti itu sudah pernah dibaca sebelumnya lalu mulai memprediksi teks deskriptif yang akan disusunnya.
	<i>Analysis</i> (analisis)	Setelah membaca teks tersebut siswa melihat bahwa teks tersebut memiliki struktur tertentu dan mulai mengenalinya sebagai jenis teks deskriptif. Struktur itu kemudian digunakan untuk mulai merancang sebuah teks deskriptif.

	<i>Utilization</i> (penggunaan)	Siswa mampu menyusun teks deskriptif yang kemudian tidak perlu melihat contoh, siswa telah memiliki keterampilan menyusun teks deskriptif.
Metakognitif	<i>Metakognisi</i>	Siswa menentukan tujuan menulis teks deskriptif seperti: merinci atau menggambarkan sebuah objek secara detail berdasarkan sudut pandangannya sendiri, mengilustrasikan sebuah objek dengan contoh atau gambar yang sesuai sehingga pembaca dapat ikut merasakan, melihat, bahkan mendengar objek yang sedang dipaparkan penulis melalui teks deskriptif.
Self-System	<i>Self</i>	Siswa terlibat dalam diskusi untuk menyusun teks deskriptif serta mampu mengorganisasikan dirinya dalam memahami dan menulis teks deskriptif.

Sumber: Dinarti & Qomariyah (2019) Diolah kembali oleh Penulis (2021)

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa Taksonomi Marzano menekankan proses berpikir siswa. Taksonomi ini tidak mengungkung siswa dengan teori tetapi langsung dihadapkan dengan permasalahan yang membuat para siswa langsung memperoleh pengalaman tentang apa yang akan dipelajarinya. Pada sistem kognitif, terdapat 4 level yakni pertama, *retrieval* atau pemanggilan kembali pengetahuan atau informasi yang pernah dimiliki terkait objek yang akan dipelajari. Para siswa dihadapkan secara langsung dengan teks deskriptif sehingga proses *retrieval* itu dapat berlangsung. Apabila teori kebahasaan seperti unsur kebahasaan, struktur kebahasaan dan lain-lain yang diberikan, maka proses ini tidak terjadi karena teori kebahasaan itu tidak ada dalam sistem kognitif siswa.

Selanjutnya proses *comprehension* terhadap teks deskriptif yang dijadikan model tersebut akan secara bertahap terjadi dalam sistem kognitif siswa dengan membandingkan teks model dengan teks yang pernah dibaca sebelumnya. Proses mengalami apa yang akan dipelajari mulai terjadi pada level ini. Jika siswa mulai paham, maka proses selanjutnya akan terjadi yakni menganalisis. Siswa mulai mengakses dan menguji pengetahuannya tentang teks tersebut dengan melakukan perbandingan untuk mencari persamaan dan perbedaan antara teks model dan teks yang pernah dibaca. Proses mengalami belajar semakin kompleks pada level ini. Jika sudah sampai pada level ini, maka level selanjutnya yakni *utilization* atau penggunaan akan menjadi lebih mudah dan sangat beragam, karena penggunaan meliputi menyikapi, memecahkan masalah, merencanakan investigasi, merencanakan keputusan, dan mengaplikasikan. Seluruh pengalaman pada sistem kognitif yang mengasah keterampilan berpikir kritis siswa terakses pada tataran ini.

Hal yang selanjutnya adalah metakognitif yakni proses memonitor apa dan bagaimana pengetahuan atau informasi tersebut bisa dimengerti. Intensitas mengalami yang merupakan indikator utama belajar dan pembelajaran akan terjadi pada sistem metakognitif. Hal itu akan dipertajam dengan adanya pemberian *coaching* yang baik dari guru sebagai fasilitator pembelajaran. Secara sadar siswa akan mengalami peningkatan proses-proses kognitif sejalan dengan upayanya sendiri ketika pada akhirnya tujuan pembelajaran itu tercapai dan siswa memiliki keterampilan literasi yakni menulis teks deskriptif. Dengan pemberian nilai dan *coaching* dari

guru, pencapaian keberhasilan tersebut akan masuk dalam *self-system* yang menjadi persepsi, dan motivasi untuk proses belajar selanjutnya.

D. PENUTUP

Pembahasan di atas hanya sebagian yang sangat kecil dari problematika belajar dan pembelajaran *daring* yang masih menjadi topik hangat di masa pandemik Covid-19. Namun demikian, terlepas dari kapan pandemik ini akan berakhir, moda belajar dan pembelajaran dengan tatanan baru harus dirancang. Moda *hybrid, daring*, atau yang lainnya harus segera dirancang demi menjamin proses mengalami demi menumpuknya sejumlah pengalaman positif sebagai hasil belajar. Seiring dengan itu, proses belajar dan pembelajaran juga harus dijalankan dengan berorientasi pada peserta didik atau orang yang belajar sehingga prinsip-prinsip merdeka-belajar menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran dengan moda apapun.

Ilustrasi yang menengahkan pengaplikasian Taksonomi Marzano dalam tulisan ini, bukanlah satu-satunya yang terbaik atau disarankan sebagai pengganti Taksonomi Bloom. *Hybrid* atau penggabungan keduanya dapat menjadi moda transisi demi menemukan moda-modanya baru yang sejalan dengan prinsip merdeka belajar. Hal ini menjadi tolak ukur bagi penulis untuk melakukan pengkajian selanjutnya melalui *Research and Development* untuk menyusun Bahan Ajar Mata Kuliah Desain Pembelajaran dengan Taksonomi Robert Marzano.

REFERENSI

Abdi, 2020. *Pembelajaran Daring*. Tersaji pada laman hot.liputan6.com.

Darmawan, I Putu Ayub. 2013. *Revisi Taksonomi Pembelajaran*. Jurnal Online Satya Widya, Vol. 29, No.1. Juni 2013: 30-3 <https://core.ac.uk/download/pdf/234028804.pdf>

Degeng, I Nyoman Sudana. 2013. *Ilmu Pembelajaran Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Kalam Hidup.

Degeng, I Nyoman Sudana. 2021. *Kata Sambutan secara Virtual pada Kegiatan Musyawarah Besar Alumni Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang*.

Dinarti Siti & Oemi Noer Qomariyah. 2019. *Kemampuan Generalisasi Pola Siswa berdasarkan Taksonomi*

- Marzano. Program Studi Pendidikan Matematika. Semarang: FP Mipati Universitas PGRI Semarang.
- Fortuna, Dewi W. Ariesta. 2018. *Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Matematika Mengacu pada Taksonomi Marzano*. Universitas Islam negeri Sunan Ampel, Surabaya: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Hidayat Ryan. 2021: *Kelas Online LPKN*(www.supersonalty.com).
- Isnaristiyana. 2012. *Teori Belajar Deskriptif dan Preskriptif, tersaji pada Isnaristiyana*. wordpress.com, diunduh tanggal 25-03-2021.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2019. *Pidato pada Hari Guru Nasional Tahun 2019* (Dikutip dari <https://blog.kejarcita.id/6-target-merdeka-belajar-untuk-pendidikan-dasar-dan-menengah>, tanggal 13 April 2021).
- Nailufar, Nibras Nada. *Isi dan Tujuan Teks Deskripsi*, baca: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/07/14/181036469/isi-dan-tujuan-teks-deskripsi?page=all>
- Ormod, Jeanne Ellis. 2019. *Human Learning*. Eight edition: Pearson Publisher
- Siregar Deny. 2021. *Cokro:Time Line*, (www.cokroTV):Edisi 23 Maret 2021. Diunduh, 24 Maret 2021).
- Sujak Abi. 2020. *Mengajar Generasi Z*. Buku Elektronik. PT Pustaka Insan Mandani.