

Pengembangan Pembelajaran *Studysaster* terhadap Covid-19 Berbasis Teknologi Informasi

Novi Ade Suryani*, Suryani, Nopita Desiana
Kesehatan Masyarakat, STIKES Tri Mandiri Sakti Bengkulu, Indonesia
*novi.adesuryani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran *studysaster* berbasis teknologi informasi pada masa Covid-19. Berdasarkan survei lapangan pada masa pandemi, dunia pendidikan memberikan efek kebijakan *physical distancing*. Pembelajaran banyak dilakukan secara daring (dalam jaringan) melalui aplikasi zoom dengan tetap mencapai tujuan awal pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Tahapannya adalah observasi lapangan, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, revisi, ujicoba, dan analisis data. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa kesehatan masyarakat tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 40 orang. Hasil penelitiannya adalah diperoleh produk final berupa pembelajaran *studysaster* berbasis teknologi informasi yang mendapatkan respon cukup positif yaitu 73,66 %. Dengan demikian, pembelajaran *studysaster* dapat memberikan peran dan fungsi bagi mahasiswa kesehatan masyarakat untuk mengedukasi terkait bencana Covid-19. Produk ini juga memberikan dampak positif kepada mahasiswa dalam mempelajari bencana Covid-19 dan dapat membagikan ide-ide mereka dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi melalui media sosial yang terus berkembang.

Kata kunci: pembelajaran *studysaster*, pendidikan kebencanaan, teknologi informasi.

Dikirim: 12 Juni 2022

Direvisi: 4 Juli 2022

Diterima: 9 Juli 2022

Identitas Artikel:

Suryani, N. A., Suryani, S., & Desiana, N. (2022). Pengembangan Pembelajaran *Studysaster* terhadap Covid-19 Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 14(1), 46-52.

PENDAHULUAN

Covid-19 merupakan salah satu wabah penyakit yang menjadi tantangan berat terhadap kesehatan global. Varian pandemi Covid-19 yang terus berkembang menyebabkan perubahan di berbagai aspek kehidupan, terutama pada aspek kesehatan masyarakat. Saat ini, pemerintah banyak melaksanakan program kesehatan yang terfokus pada penanganan Covid-19 untuk jangka panjang. Covid-19 menuntut individu maupun masyarakat untuk banyak melakukan perubahan baik melalui pola pikir dan perilaku yang dapat meningkatkan kesehatan serta kesadaran terhadap ancaman dari berbagai penyakit di masa pandemi. Situasi pandemi juga membutuhkan kemitraan dari berbagai pihak dan kesiapan sumber daya manusia sebagai pendukungnya terutama dalam bidang Kesehatan dan Pendidikan.

Berdasarkan survei lapangan di masa pandemi, dunia pendidikan memberikan efek kebijakan *physical distancing*. Pembelajaran banyak dilakukan secara daring (dalam jaringan), baik itu aplikasi melalui Zoom maupun Microsoft Teams. Pada dasarnya dengan belajar dan berdiam diri di rumah, para pelajar dan mahasiswa

sudah berkontribusi dalam menekan penyebaran Covid-19, tetapi bukan berarti mereka tidak punya kesempatan untuk memberikan sumbangsih lainnya. Pembelajaran harus dilakukan dengan mengintegrasikan pendidikan tentang bencana kesehatan dalam pembelajaran.

Pergeseran teoritis telah mengubah orientasi lapangan secara dramatis oleh pengajaran yang didominasi peran pembelajar, kini berkembang kearah berbagai format yang berusaha untuk menciptakan lingkungan belajar dimana pembelajar dapat mengeksplorasi sendiri pemahaman yang dimilikinya. Model pembelajaran *studysaster* ini bertujuan untuk mengedukasi, mengembangkan potensi, pengetahuan dan keterampilan peserta didik tentang bahayanya dari dampak yang ditimbulkan oleh Covid-19 dan dapat mencari cara pencegahannya. Pembelajaran dilakukan dengan berbasis teknologi informasi memberikan peran dan fungsi besar bagi mahasiswa sehingga berpengaruh terhadap motivasi mereka dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam aktivitas pembelajaran, peran teknologi informasi membawa berbagai kemudahan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pada penelitian ini, dilakukan pengembangan pembelajaran *studysaster* berbasis teknologi informasi yang memudahkan mahasiswa untuk mengintegrasikan pendidikan bencana kesehatan Covid-19 dalam kegiatan pembelajaran secara efektif dan fleksibel. Pembelajaran *studysaster* berbasis teknologi dan informasi dapat didefinisikan sebagai sebuah tahapan pembelajaran sistematis yang menggunakan teknologi informasi dalam mengorganisasikan pengalaman belajar, untuk memaksimalkan pengintegrasian pendidikan kebencanaan (prabencana, tanggap darurat, dan pasca bencana) dalam kegiatan pembelajaran, sehingga diharapkan mahasiswa mampu mengedukasi dirinya sendiri maupun orang lain untuk berperan mencegah dan melawan wabah Covid-19 yang terus berkembang melalui hasil karya dari proses pembelajaran.

Model Pembelajaran *Studysaster*

Model pembelajaran *studysaster* merupakan model pembelajaran yang bertujuan mengedukasi siswa tentang bencana (dalam hal ini Covid-19) dan mampu menghasilkan produk. Produk tersebut dapat berupa hasil karya dari pembelajaran yang telah mereka laksanakan. Pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai usaha yang disengaja, yang mempunyai tujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri seseorang (Andriani, 2015).

Studysaster merupakan gabungan kata yang berasal dari kata “*study*” yang dalam bahasa Indonesia berarti belajar dan “*disaster*” yang artinya bencana (Widyasari, 2020). Strategi yang digunakan pada pembelajaran ini lebih berorientasi pada proses belajar.

Dikutip dari laman Direktorat Jenderal Guru dan tenaga Kependidikan (2020), *studysaster* merupakan sebuah inovasi berupa model pembelajaran untuk mengintegrasikan pendidikan kebencanaan dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk meningkatkan minat belajar kebencanaan berupa sintaks *identification, search, plan, create, share, practice, communication*.

Teknologi Informasi

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, tentu tidak bisa dihindari oleh dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi merupakan sebuah

tuntutan dan usaha dalam peningkatan mutu pendidikan pada umumnya dan peningkatan sistem pembelajaran dewasa ini.

Teknologi pada hakikatnya adalah alat untuk mendapatkan nilai tambah dalam menghasilkan produk yang bermanfaat (Smaldino, 2008). Teknologi memiliki arti pengembangan dan aplikasi dari alat, mesin, material dan proses yang menolong manusia menyelesaikan masalahnya. Istilah teknologi sering digunakan untuk menggambarkan penemuan alat-alat baru yang menggunakan prinsip dan proses penemuan saintifik. Informasi berarti hasil pemrosesan, manipulasi dan pengorganisasian sekelompok data yang memberi nilai pengetahuan (*knowledge*) bagi penggunaannya.

Sementara itu, informasi dapat dikatakan sebagai fakta atau apapun yang dapat digunakan sebagai input dalam menghasilkan informasi. Informasi adalah sejumlah data yang telah diolah melalui pengolahan data dalam rangka menguji tingkat kebenarannya dan ketercapaiannya sesuai dengan kebutuhan. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan dari informasi yaitu: (1) informasi merupakan hasil pengolahan data, (2) memberikan makna, (3) berguna dan bermanfaat (Andriani, 2015).

Teknologi informasi memuat semua teknologi yang berhubungan dengan penanganan informasi. Penanganan ini meliputi pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi adalah sebuah proses penyampaian informasi yang dapat berupa pesan, ide, ataupun gagasan dari satu pihak kepada pihak lain sehingga lebih cepat, lebih luas sebarannya, dan lebih lama penyimpanannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan uji coba terbatas. Desain pengembangan menurut Sugiyono (2015) terdiri dari lima fase, yaitu: perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan atau implementasi, evaluasi, dan pelaporan. Untuk proses pengembangan supaya mendapatkan model *studysaster* berbasis teknologi informasi yang valid, maka dilakukan kegiatan validasi terhadap instrumen penelitian yang dibutuhkan secara praktis dan efektif. Tahapan yang digunakan adalah observasi lapangan, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, revisi, ujicoba, dan analisis data. Akhirnya, didapat produk final berupa pembelajaran *studysaster* berbasis teknologi informasi. Dalam hal ini dilakukan validasi ahli untuk menilai berbagai aspek yang dikembangkan dalam pembelajaran *studysaster* yang meliputi tampilan, isi, dan tata bahasa. Aspek-aspek yang dinilai oleh validator dirangkum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indikator
Tampilan	Tampilan Penyajian
Isi	Kejelasan materi
	Unsur kreativitas
	Kedalaman isi
Tata bahasa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual Komunikatif

Karakteristik sampel untuk menjadi subjek penelitian adalah mahasiswa jurusan Kesehatan Masyarakat STIKES Tri Mandiri Sakti Bengkulu tahun ajaran 2021/2022 dengan rentang usia 18-21 tahun yang berjumlah 40 orang mahasiswa. Pada tahapan pembelajaran *studysaster* berbasis teknologi dan informasi, materi dibuat dalam bentuk media yang didalamnya terdapat teks materi terkait bencana Covid-19. Adapun media sosial yang dipilih sebagai sarana pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yaitu *instagram* (IG) dan *facebook* (Fb). Pemilihan jenis media sosial ini berdasarkan adanya cakupan aspek penilaian melalui instrumen.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, dan catatan lapangan. Pada teknis catatan lapangan, peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap rancangan pembelajaran yang telah disusun. Analisis data yang dilakukan dengan memperhatikan pengujian internal rancangan secara deskriptif dan kuantitatif. Teknik analisis data meliputi analisis validasi dan hasil uji coba. Validitas dihitung dengan dengan persentase skor penilaian dengan kriteria yang telah ditetapkan dalam penelitian ini.

Untuk mengetahui respon mahasiswa, maka digunakan skala likert yang telah disusun dalam bentuk pernyataan dan respon yang menunjukkan tingkatannya (Sugiyono, 2012). Teknik penskoran untuk respon siswa terhadap pernyataan berskala Likert seperti Tabel 2.

Tabel 2. Skala Likert

Kode	Deskripsi	Skor
SS	Sangat Setuju	5
ST	Setuju	4
RG	Ragu-ragu	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Setelah diperoleh data skor respon siswa, maka data tersebut dianalisis. Hasil respon dianalisis dengan teknik perhitungan Arikunto (2010) berikut.

$$N = \frac{K}{NK} \times 100\%$$

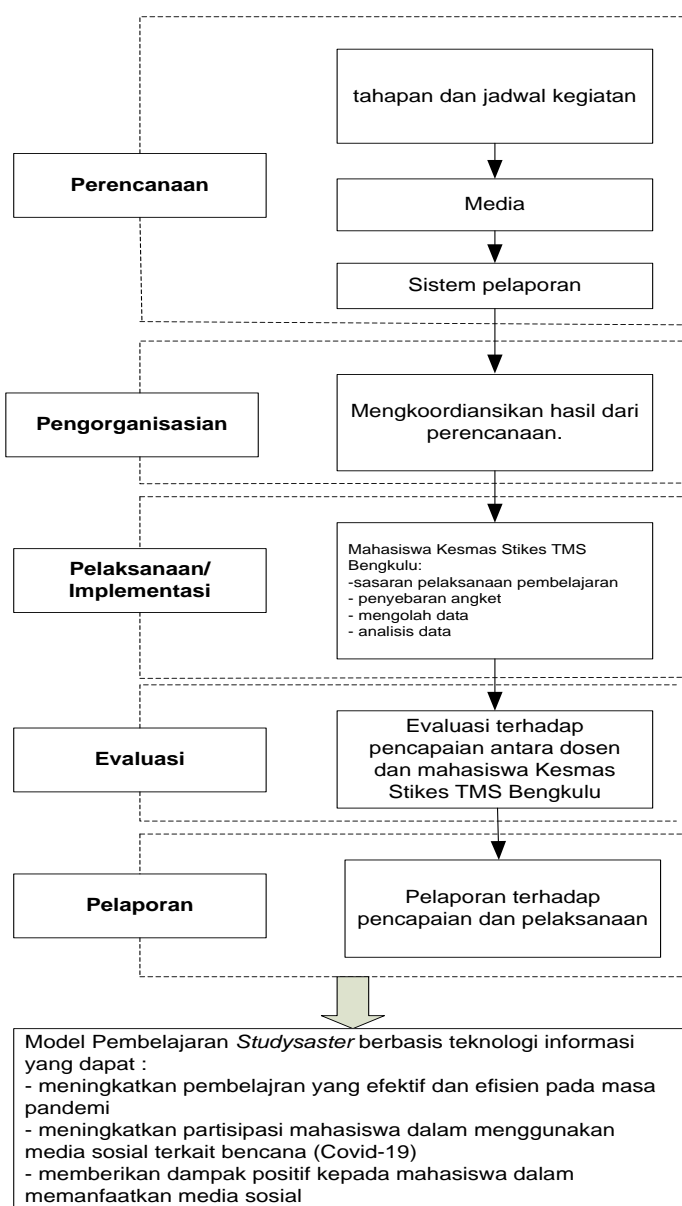
Dengan N adalah persentase skor yang diperoleh, K adalah perolehan skor, dan NK adalah skor maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah Gambar 1, yaitu alur yang digunakan pada pengembangan pembelajaran *studysaster* terhadap mahasiswa kesehatan masyarakat STIKES Tri Mandiri Sakti Bengkulu.

Berdasarkan Gambar 1, pada tahap awal rencana pengembangan dilakukan proses diskusi untuk memilih media sosial apa saja yang dapat digunakan dalam penerapan pembelajaran. Mengidentifikasi risiko atau dampak yang dapat ditimbulkan Covid-19 pada diri atau lingkungan sekitar, berdiskusi mengenai

resiko penularan Covid-19 pada diri sendiri maupun orang lain, anak-anak maupun orang tua dengan usia lanjut.



Gambar 1. Alur Pengembangan

Mahasiswa memulai kegiatan dengan mencari referensi tentang visual gambar poster kebencanaan/pandemi Covid-19 dari berbagai sumber terutama melalui media sosial. Kegiatan ini memberikan stimulus kepada mahasiswa dalam mencari dan memahami konsep sehingga menjadi sebuah karya yang dapat mengedukasi orang lain tentang Covid-19. Pemahaman mahasiswa dalam menggunakan media dapat memudahkan mahasiswa untuk menyampaikan informasi terkait Covid-19. Mahasiswa juga dapat mengidentifikasi resiko penularan dan cara pencegahan melalui media informasi yang digunakan.

Dalam mencari referensi, mahasiswa dapat mencari visual gambar poster kebencanaan dari berbagai sumber dengan mudah namun sedikit kesulitan dalam

memberikan konsep edukasi kepada masyarakat melalui puisi ataupun video. Jadi ini menjadi salah satu kendala dalam pengembangan pembelajaran ini. Penggunaan gambar terkait bencana Covid-19 akhirnya menjadi konsep yang dipilih mahasiswa untuk menuangkan ide-ide mereka dalam pembelajaran.

Pada tahap berikutnya, dilakukan kreasi terhadap ide-ide yang didapat mahasiswa sehingga mahasiswa lebih menjadi lebih aktif, mahasiswa juga dapat bekerjasama dalam menuangkan ide atau gagasan mereka. Ide yang disampaikan terkait pandemi Covid-19 harus dapat dipahami oleh masyarakat luas dan dapat memuat informasi mengenai pencegahan, penularan, maupun berbagai kegiatan yang dapat mempercepat proses penyembuhan jika terinfeksi virus Covid-19.

Ide-ide tersebut kemudian dibagikan kepada orang lain melalui media sosial, sehingga dapat dibaca oleh masyarakat luas. Langkah ini merupakan kegiatan yang bermanfaat untuk mengedukasi orang lain secara luas. Mahasiswa dapat mendiseminasikan ide mereka secara langsung kepada orang-orang di sekitar rumahnya, maupun melalui akun media sosial mereka. Oleh karena itu, ide mereka dapat dilihat, dibaca, dan mempengaruhi orang lain (Tamimy, 2017), untuk ikut melakukan pencegahan Covid-19 dalam cakupan yang lebih luas tanpa harus melakukan pertemuan atau kontak fisik (Halifah, 2020; Anton et al., 2022; Irawan et al., 2020). Berikut Tabel 3, yaitu hasil respon mahasiswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Tabel 3. Hasil Respon Mahasiswa

No	Pernyataan	Persentase
1	Materi ditampilkan dengan warna yang menarik dan sesuai	72
2	Kejelasan dalam memahami materi	74
3	Pembelajaran sangat menarik	78
4	Materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik	72
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	74
6	Memahami pesan yang ingin disampaikan dengan baik	72
Rata-rata		73.66

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, diketahui bahwa pembelajaran *studysaster* berbasis teknologi informasi memberikan rata-rata persentase 73.66% dengan respon yang cukup positif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar baru dan dapat merangsang mahasiswa untuk mengeluarkan ide ataupun gagasan mereka terkait bencana pandemi Covid-19 dengan memanfaatkan media sosial yang mereka punya. Dimana pandemi Covid-19 ini banyak menuntut adanya pengembangan strategi pembelajaran, bahan ajar atau media pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar yang dilakukan secara daring (Nurhasanah, Maryuni, & Ramadhan, 2020). Kegiatan ini juga mampu membuat mahasiswa menganalisis langkah awal yang harus dilakukan terkait pencegahan, penularan, maupun penyembuhannya. Hal inipun dapat juga nanti diterapkan terkait penyakit ataupun bencana lainnya.

SIMPULAN

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pembelajaran *studysaster* terhadap Covid-19 berbasis teknologi informasi memberikan dampak positif kepada mahasiswa

dengan hasil dari ujicoba mendapatkan respon yang cukup positif sebesar 73,66%, dan menunjukkan sikap antusias mahasiswa dalam mempelajari bencana Covid-19. Selain itu, juga dapat membagikan ide-ide mereka dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi melalui media sosial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada Ketua STIKES Tri Mandiri Sakti Bengkulu, LPPM, Mahasiswa Kesehatan Masyarakat dan teman sejawat yang telah banyak membantu dan memperlancar penelitian ini.

REFERENSI

- Andriani, T. (2016). Sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Sosial Budaya*, 12(1), 117-126. <http://dx.doi.org/10.24014/sb.v12i1.1930>
- Anton, A., Muhamadi, A. F., Maesaroh, E. S., Hamdaniyah, S. S., & Putri, A. R. (2022). Meningkatkan Peran Serta Siswa Dalam Upaya Pencegahan Covid-19 Dengan Cara Menumbuhkan Kesadaran Pribadi. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 50-69.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineck Cipta Direktorat Jenderal Guru dan tenaga Kependidikan. (2020). *Mengenal Konsep Studysaster, Cara Kreatif Guru Bantu cegah Covid-19* [HTML file]. Tersedia: <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/mengenal-konsep-studysaster-cara-kreatif-guru-bantu-cegah-covid19>
- Halifah, S. (2020) Penerapan Model ASIG pada New Normal di Tengah Pandemi COVID-19. In *Kesiapan Dunia Pendidikan Menghadapi Era New Normal (Ragam Perspektif Praktisi Pendidikan)*. IAIN Pare-Pare Nusantara Press.
- Irawan, E., Arif, S., Hakim, A. R., Fatmahanik, U., Fadly, W., Hadi, S., ... & Aini, S. (2020). *Pendidikan Tinggi Di Masa Pandemi: Transformasi, Adaptasi, dan Metamorfosis Menyongsong New Normal*. Zahir Publishing.
- Nurhasanah, A., Maryuni, Y., & Ramadhan, W. A. (2020, November). Pemanfaatan Vlog Sejarah Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Di Era Covid 19. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 3, No. 1, pp. 414-424).
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. Ohio Pearson Merril Prentice Hal.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Alfabeta
- Tamimy, M. F. (2017). *Sharing-mu, Personal Branding-mu: Menampilkan Image Diri dan Karakter di Media Sosial*. VisiMedia.
- Widyasari, E. (2020). Model Pembelajaran Studysaster Dalam Upaya Meningkatkan Imunitas pada Pandemi Covid-19. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* (Vol. 4, No. 2).