



REFLEKSI PEMBELAJARAN
INOVATIF

P-ISSN. 2654-6086

E-ISSN. 2656-3991

Direktorat Pengembangan
Akademik (DPA), Universitas
Islam Indonesia (UII)

Riwayat Artikel:

Diterima: 4 Juli 2020

Direvisi: 8 Agustus 2020

Diterima: 3 September 2020

Jenis Artikel:
Penelitian Empiris

Martini Dwi Pusparini
Fakultas Ilmu Agama Islam,
Universitas Islam Indonesia
Jln. Kaliurang Km. 14,5
Yogyakarta

Corresponding Author:
Martini Dwi Pusparini
✉ martini.dwi@uui.ac.id



This is an open access under
CC-BY-SA license

Pembelajaran Daring Berbasis *Outcome Based Education (OBE)* Dengan Molta

Abstrak

Wabah Covid-19 yang saat ini melanda dunia telah membawa dampak yang sangat signifikan. Kebijakan dalam dunia pendidikan mewajibkan adanya perubahan modus belajar tatap muka menjadi pembelajaran daring jarak jauh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi Model of Learning and Teaching Activities (MOLTA) serta mengevaluasi penerapan metode ini dalam kuliah Manajemen Zakat dan Pajak. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilakukan pada mata kuliah Manajemen Zakat dan Pajak di Program Studi Ekonomi Islam UII di semester Ganjil 2020/2021. Mata kuliah ini diselenggarakan dalam 28 pertemuan dengan bobot 4 SKS dengan jumlah mahasiswa sebanyak 38 orang. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa: 1) baik mahasiswa maupun dosen mengalami berbagai permasalahan dalam pembelajaran daring; 2) beberapa media yang digunakan dalam proses pembelajaran daring diantaranya: Google Classroom, Google Docs, Google Form, Google Slides, Panopto, Zoom Meeting, Kahoot! it, Padlet, dan YouTube. Adapun bahan ajar yang digunakan terdiri dari buku ajar, video, jurnal, dan lain-lain; 3) model asinkron lebih disukai mahasiswa (51%) daripada model sinkron. Sementara bahan ajar yang disukai adalah video (80%); 4) Kepuasan mahasiswa mencapai 93,4%. Tidak hanya itu, CPMK yang ditentukan juga berhasil dicapai dan bahkan meningkat daripada nilai pada mata kuliah yang sama di tahun ajaran sebelumnya yang diajarkan dengan Metode blended-learning.

Kata kunci : Molta, LAM, LTM, E-Learning

Abstract

The Covid-19 outbreak had a very significant impact, including in the field of education, especially the existence of a policy that changed the face-to-face learning mode to distance online learning. This study aims to know the implementation of the Model of Learning and Teaching Activities (MOLTA) and evaluate the application of this method in learning. This research is a classroom action research which is conducted in the Zakat and Tax Management course in the Islamic Economics Department of UII in the odd semester 2020/2021. This course is held in 28 meetings with a weight of 4 credits with a total of 38 students. The results indicated that: 1) both students and lecturers experienced various problems in online learning; 2) several media used in the online learning process including: Google Classroom, Google Docs, Google Form, Google Slides, Panopto, Zoom Meeting, Kahoot! It, Padlet, and YouTube. The teaching materials used consist of textbooks, videos, journals, and others; 3) students prefer the asynchronous model (51%) than the synchronous model. Meanwhile, the preferred teaching materials are video (80%); 4) Student satisfaction reaches 93.4%. Not only that, the determined ELO was also successfully achieved and even increased than the score in the same course in the previous academic year which was taught using the blended-learning method.

Keywords: Molta, LAM, LTM, E-Learning

Sitasi: Pusparini, M. D. (2020). *Pembelajaran Daring Berbasis Outcome Based Education (Obe) Dengan Molta. Refleksi Pembelajaran Inovatif*, 2(2), 336-357.
<https://doi.org/10.20885/rpi.vol2.iss2.art5>

Pendahuluan

Wabah Covid-19 yang saat ini melanda dunia telah membawa dampak yang sangat signifikan tidak hanya pada sektor kesehatan, tapi juga ekonomi, sosial dan pendidikan. Di Indonesia sendiri, sejak diumumkan pada akhir Maret 2020 lalu, angka kasus positif semakin bertambah setiap harinya, dan hingga saat ini belum menunjukkan tanda penurunan tren. Berbagai aturan pemerintah untuk mengantisipasi wabah ini juga turut mempengaruhi sistem pembelajaran, baik di sekolah maupun di perguruan tinggi (Khasanah, Pramudibyanto, & Widuroyekti, 2020). Kebijakan dalam dunia pendidikan mewajibkan adanya perubahan modus belajar tatap muka menjadi pembelajaran daring jarak jauh, termasuk di Universitas Islam Indonesia, yang merencanakan pembelajaran daring pada semester Ganjil 2020/2021.

Belajar dari Rumah (BDR) dilaksanakan dengan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 15, dijelaskan bahwa PJJ adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lain. Kebijakan pembelajaran daring jarak jauh ini tentunya memberikan tantangan dan peluang bagi para dosen untuk mengembangkan sistem pembelajaran yang efektif dan efisien dengan tetap menekankan pada pencapaian *Learning Outcomes* dari masing-masing mata kuliah. Dalam pelaksanaannya, PJJ dibagi menjadi dua pendekatan, yaitu pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring) dan pembelajaran jarak jauh luar jaringan (luring). Dalam pelaksanaan PJJ, satuan pendidikan dapat memilih pendekatan (daring atau luring atau kombinasi keduanya) sesuai dengan karakteristik dan ketersediaan, kesiapan sarana dan prasarana. (Asmuni, 2020)

Sebagai sebuah solusi pembelajaran di masa pandemi, *e-learning* dihadapkan pada tantangan besar. Salah satu tantangan tersebut adalah bukan terletak pada aneka ragam teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan, tapi terletak pada bagaimana merancang kombinasi penerapan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat untuk proses pembelajaran tertentu. Kondisi seperti tersebut menunjukkan pentingnya peran rancangan sistem pembelajaran *e-learning (e-learning system design)* yang dapat memberikan panduan bagi pihak terkait dalam mengimplementasikan e-Learning atau blended learning yang efektif. (Uwes Anis Chaeruman, 2013).

Untuk menyelenggarakan OBE dengan baik pada mata kuliah Manajemen Zakat dan Pajak dengan metode daring, penulis menggunakan pendekatan *Model of Learning and Teaching Activities (MOLTA)* yang dikembangkan oleh Caladine (2005). Model ini mencakup dua metode yaitu *Learning Activities Model (LAM)* dan *Learning Technologies Model (LTM)*.

Learning Activities Model (LAM) merupakan kerangka teoritis dalam perencanaan pembelajaran, yang berdasarkan pada gagasan bahwa kegiatan proses pembelajaran dapat digambarkan sebagai penyediaan bahan dan interaksi. Sementara *Learning Technologies Model (LTM)* merupakan kerangka teoritis tentang klasifikasi teknologi pembelajaran. Model ini terdiri dari dua dimensi: dimensi satu arah (*one-way technology*) yang digunakan untuk penyediaan materi (bahan perkuliahan) atau dua arah (*two-ways technology*) untuk interaksi antara manusia. (Caladine, 2008) Dengan menggunakan kedua kerangka teoritis diharapkan penulis dapat menentukan metode pembelajaran daring yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi *Model of Learning and Teaching Activities (MOLTA)* serta mengevaluasi penerapan metode MOLTA dalam kuliah Manajemen Zakat dan Pajak untuk menunjang penyelenggaraan perkuliahan daring berbasis *Outcome Based Education (OBE)*.

Kajian Literatur

Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metoda pengajaran dimana terdapat aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar. (Fitriyani et al., 2020) Sementara itu, menurut Chaeruman (2017), definisi *e-learning* adalah, “*electronic technology enabled learning*”. Dengan kata lain, e-learning dapat dikatakan sebagai upaya mengoptimalkan terjadinya “peristiwa belajar” dengan menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara tepat guna. (Uwes Anis Chaeruman, 2017).

Secara teoretis, *e-Learning* yang sesungguhnya adalah pemanfaatan TIK yang memungkinkan terjadinya proses belajar yang:

- a. Aktif; memungkinkan siswa dapat terlibat aktif oleh adanya proses belajar yang menarik dan bermakna
- b. Konstruktif; memungkinkan siswa dapat menggabungkan ide-ide baru kedalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna atau keinginan tujuan dan keraguan yang selama ini ada dalam benaknya.
- c. Kolaboratif; memungkinkan siswa dalam suatu kelompok atau komunitas yang saling bekerjasama, berbagi ide, saran atau pengalaman, menasehati dan memberi masukan untuk sesama anggota kelompoknya.
- d. Antusiasitik; memungkinkan siswa dapat secara aktif dan antusias berusaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- e. Dialogis; memungkinkan proses belajar secara inherent merupakan suatu proses sosial dan dialogis dimana siswa memperoleh keuntungan dari proses komunikasi tersebut baik di dalam maupun luar sekolah.
- f. Kontekstual; memungkinkan situasi belajar diarahkan pada proses belajar yang bermakna (*real-world*) melalui pendekatan “*problem-based atau case- based learning*”
- g. Reflektif; memungkinkan siswa dapat menyadari apa yang telah ia pelajari serta merenungkan apa yang telah dipelajarinya sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri. (Uwes A. Chaeruman, 2018)

Pembelajaran daring merupakan keharusan yang tidak dapat dihindari oleh semua institusi Pendidikan, dari tingkat dasar hingga Pendidikan tinggi. Proses adaptasi dari pembelajaran tatap muka menjadi tatap maya memberikan permasalahan yang cukup kompleks, khususnya bagi mereka yang belum terbiasa dengan pembelajaran daring. Menurut Asmuni (2020), ada beberapa permasalahan yang terjadi pada pembelajaran daring. *Pertama*, konten materi yang disampaikan secara daring belum tentu bisa dipahami semua peserta didik. Sebab konten materi ini disajikan dalam bentuk e-book yang disajikan per bab, materi berbentuk powerpoint, dan dalam bentuk video pembelajaran. Para peserta didik memahami berdasarkan tafsiran atau sudut pandang mereka sendiri. *Kedua*, kemampuan guru terbatas dalam menggunakan teknologi pada pembelajaran daring. Tidak semua guru mampu mengoperasikan komputer atau *gadget* untuk mendukung kegiatan pembelajaran, baik dalam tatap muka langsung, terlebih lagi dalam pembelajaran daring. *Ketiga*, keterbatasan guru dalam melakukan kontrol saat berlangsungnya pembelajaran daring. Hal ini antara lain disebabkan aplikasi yang digunakan tidak menyajikan menu forum diskusi untuk menjelaskan atau menanyakan materi. Kalaupun ada menu tersebut, banyak peserta didik tidak memanfaatkannya dengan baik.

Sementara itu, dari sisi peserta didik juga menemukan beberapa permasalahan, diantaranya sebagai berikut:

- a. peserta didik kurang aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran daring meskipun mereka didukung dengan fasilitas yang memadai dari segi ketersediaan perangkat komputer, handphone/gadget, dan jaringan internet.
- b. peserta didik tidak memiliki perangkat handphone/gadget yang digunakan sebagai media belajar daring, walaupun ada, itu milik orangtua mereka.
- c. sejumlah peserta didik tinggal di wilayah yang tidak memiliki akses internet. Mereka tidak dapat menerima tugas yang disampaikan oleh guru baik melalui whatsapp atau kelas maya.
- d. mengingat perjalanan BDR sudah berlangsung sekitar enam bulan sejak pertengahan Maret 2020, menurut beberapa peserta didik, terlalu lama BDR membuat mereka malas dan membosankan.
- e. Dari latar belakang keadaan orang tua peserta didik, ternyata ikut mempengaruhi pelaksanaan BDR, misalnya latar belakang sosial ekonomi orang tua peserta didik.

Model of Learning and Teaching Activities (MOLTA)

Salah satu rancangan model pembelajaran daring adalah pendekatan Model of Learning and Teaching Activities (MOLTA) yang dikembangkan oleh Caladine (2005). Model ini mencakup dua metode yaitu Learning Activities Model (LAM) dan Learning Technologies Model (LTM).

a. Learning Activities Model (LAM)

Learning Activities Model (LAM) adalah sebuah kerangka aktifitas pembelajaran yang ditujukan untuk membantu para fasilitator (dosen, pengajar) untuk mendesain konsep pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya untuk pembelajaran yang bersifat fleksibel dan pembelajaran daring. Dalam LAM, ada 5 aktivitas belajar yang utama, yaitu:

- 1) Penyediaan Bahan Ajar (*Provision of material*). Istilah "materi" telah dipilih untuk menggambarkan apa yang disediakan. Materi diasumsikan sebagai proses pembelajaran saat peserta didik melakukan sesuatu dengan materi tersebut. Dalam pembelajaran tatap muka, peserta didik dapat berinteraksi dengan dosen sedangkan dalam kasus rekaman, peserta didik dibatasi untuk berinteraksi dengan materi. Tentu saja, dalam pembelajaran daring ada saluran lain yang sering digunakan untuk berinteraksi dengan presenter, namun, ini umumnya merupakan saluran teknologi ini terpisah dari yang digunakan untuk penyediaan bahan. Ada beberapa alternatif yang dapat digunakan dalam penyediaan bahan ajar secara daring, diantaranya:
 - a) Bahan ajar dalam bentuk audio, seperti rekaman suara dosen atau instruktur
 - b) Bantuan visual dalam bentuk gambar, grafik, ilustrasi
 - c) *Printed materials*, seperti buku ajar, referensi, dan modul
 - d) Media lainnya, seperti program TV, audio dan video, laman website, multimedia, *podcast*, *vodcast*, *streaming*, dan *platform* penyedia PJJ lainnya.
- 2) Interaksi. Penyediaan materi saja umumnya tidak dianggap cukup untuk menghasilkan hasil yang diinginkan dari suatu kegiatan pembelajaran. Agar pembelajaran dari materi terjadi, peserta didik harus berinteraksi dengannya dan, jelas, dalam banyak kegiatan pembelajaran jenis interaksi lainnya terjadi. Ada tiga bentuk interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran daring: a) Interaksi dengan materi (bahan ajar); b) interaksi dengan

fasilitator (dosen atau instruktur); dan c) interaksi dengan sesama peserta didik. Penjelasan terkait dengan konsep interaksi ini dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Jenis Interaksi dalam LAM

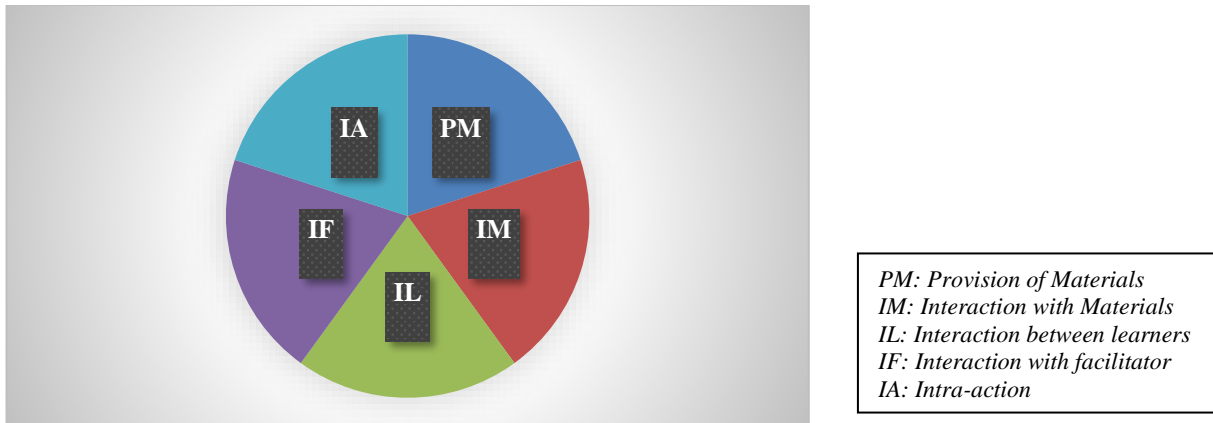
No	Jenis Interaksi	Definisi	Bentuk Interaksi
1.	Interaksi dengan Bahan Ajar (<i>interaction with Materials</i>)	Yang dimaksud interaksi dengan bahan ajar adalah saat mahasiswa melakukan sesuatu dengan materi tersebut. Dalam proses ini, pengajar dapat menyesuaikan dengan level tertentu yang sesuai dengan taksonomi Bloom.	Mencari definisi dalam buku referensi atau buku ajar Mem- <i>pause</i> , <i>rewind</i> , dan <i>replay</i> bagian dalam video atau rekaman audio Melakukan <i>browsing</i> di internet Berinteraksi dengan paket pembelajaran komputer seperti multimedia
2.	Interaksi dengan Fasilitator (dosen, instruktur, atau pengajar) (<i>Interactions with Facilitators</i>)	Interaksi antara mahasiswa dan dosen dalam e-learning dapat dilakukan secara sinkron maupun asinkron. Beberapa media yang digunakan diantaranya audioconference, video conference, dan forum diskusi daring seperti Google Classroom.	QnA dalam perkuliahan Berdiskusi dengan mahasiswa Menilai hasil kerja (tugas) mahasiswa dan memberikan <i>feedback</i> Tutorial dan diskusi Memberikan materi/bahan ajar
3.	Interaksi dengan sesama peserta didik (<i>Interaction between Learners</i>)	Interaksi antar mahasiswa dapat terjadi baik secara formal maupun non-formal. Interaksi ini bersifat dialogis, misalnya melalui e-mail, videoconference, ataupun media sosial	Interaksi formal: - presentasi atau tutorial. - Diskusi kelompok - Tugas kelompok Interaksi non-formal: terjadi di luar perkuliahan saat mereka membicarakan tentang kuliah.

3) Interaksi dengan diri sendiri (*intra-action*). Berbagai bentuk aktifitas yang dijelaskan di atas bukanlah deskripsi yang komprehensif untuk aktifitas pembelajaran, melainkan hanya deskripsi aktifitas yang dapat direncanakan dan dilakukan untuk memfasilitasi pembelajaran. Ada beberapa hal yang mahasiswa dapat lakukan untuk belajar atau mengambil peran dalam proses pembelajaran dimana terkadang fasilitator (dosen) tidak dapat mengontrolnya. Diantara aktifitas tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Refleksi informal mahasiswa atas apa yang telah mereka dengar atau baca
- b) Praktik refleksi yang formal, terarah, dan terstruktur
- c) *Critical thinking*
- d) menyempurnakan gagasan, pendapat, dan sikap
- e) membandingkan pengetahuan baru dan lama yang diperoleh
- f) kesadaran yang tiba-tiba muncul tanpa distimulasi

Aktifitas di atas disebut dengan *intra-action*, yaitu kategori aktifitas yang perlu diinvestigasi karena sulit dipastikan prosesnya. Meskipun begitu, aktifitas ini dapat dimaksimalkan melalui desain pembelajaran yang menyeluruh dan tepat sehingga para peserta didik dapat merasakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menstimulasi terjadinya *longlife-learning*.

Kelima aktifitas yang dijelaskan di atas membentuk LAM, sebagaimana digambarkan di bawah ini:



Gambar 1. Konsep Learning Activities Model (LAM)

Pada Gambar 1, ruang yang dilingkupi oleh lingkaran mewakili total semua aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran dan dapat diterapkan untuk menyelesaikan program pembelajaran terstruktur dalam berbagai rincian.

b. Learning Technologies Model (LTM)

Learning Technologies Model (LTM) LTM dikembangkan untuk membantu pendidik / desainer dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran dengan tepat dengan mengklasifikasikannya dalam sistem yang sederhana. Dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka, ketika teknologi pembelajaran digunakan untuk menyediakan, memfasilitasi, atau memediasi kegiatan pembelajaran, mereka dapat memberlakukan batasan pada saluran komunikasi yang tersedia. Misalnya, jika diskusi difasilitasi oleh audioconference, peserta di satu situs tidak dapat melihat mereka di situs lain dan karenanya atribut non-verbal dari dialog penutur di situs lain tidak tersedia. Lebih lanjut, jika diskusi dimediasi oleh e-mail atau obrolan Internet, satu-satunya atribut dialog yang tersedia adalah teks.

Dalam LTM, teknologi pembelajaran dikategorikan untuk mendukung: a) representasi materi satu arah (*Representational Learning Technologies*) b) interaksi dua arah antara manusia dan dialog (*Collaborative Learning Technologies*). Kategorisasi ini tidak selalu lengkap untuk semua teknologi, dan ada contoh teknologi pembelajaran yang bekerja di kedua kategori, meskipun biasanya kinerjanya dalam satu kategori lebih efektif dan /atau lebih efisien daripada yang lain. Pembagian ini sangat membantu dalam pemilihan teknologi yang menyediakan komunikasi yang sesuai untuk pencapaian tujuan pembelajaran yang direncanakan. (Caladine, 2008) Penjelasan mengenai kedua kategori disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kategori *Learning Technologies Model (LTM)*

No.	Kategori	Definisi	Atribut Teknologi
1.	<i>Representational Learning Technologies</i>	Istilah representasional digunakan di sini untuk menggambarkan sifat komunikasi dalam representasi satu arah atau penyediaan materi. Berbagai teknologi yang digunakan untuk penyediaan material memiliki saluran atau atribut representasi yang berbeda. Misalnya, sementara materi cetak hanya dapat mewakili materi sebagai teks dan gambar foto (dan dalam banyak kasus sebagai teks saja), video dapat mewakili materi dengan gambar gerak penuh dan audio.	Teks, audio, teks dan gambar, audio dan gambar, audio dan gambar yang bergerak (animasi)
2.	<i>Collaborative Learning Technologies</i>	istilah kolaboratif digunakan untuk menggambarkan sifat komunikasi dua arah. Dengan cara yang mirip dengan kategori pertama, berbagai teknologi dalam	Teks, suara, suara dan atribut non-verbal

No.	Kategori	Definisi	Atribut Teknologi
		kategori ini mendukung atribut kolaborasi atau saluran kolaborasi yang berbeda. Dalam kategori kolaboratif teknologi pembelajaran tingkat atribut komunikasi yang tersedia disajikan sebagai alat untuk lebih memahami teknologi dan untuk membantu dalam pemilihan mereka untuk belajar.	

Atribut dalam sebagian besar LTM dapat dikategorikan menjadi 3 level komunikasi sebagaimana dijelaskan di bawah ini:


Tabel 3. Level Komunikasi dalam LTM







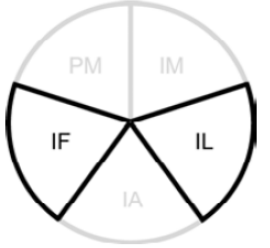
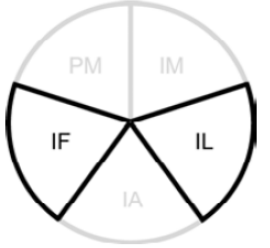
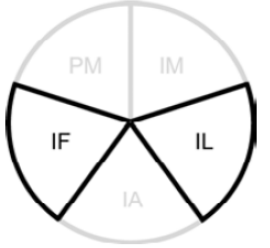
<i>Attributes -channel</i>	<i>Representational</i>	<i>Collaborative</i>
Level 1	Text only Text and still images, e.g. printed materials	Text only, e.g. e-mail or CMCs
	Voice and other audio Sound effect Found sound	Voice only, e.g. telephone
Level 2	Voice and moving pictures Plus other audio	Voice and image (face to face) Plus non-verbal attributes
	Plus non-verbal when presenter on screen and close	Plus outhter audio
Level 3		Plus other images (still or moving) e.g. videoconference

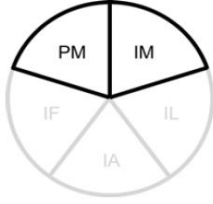
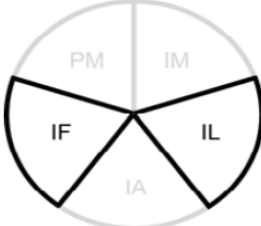
Aplikasi Konsep LAM dan LTM dalam Rencana Pembelajaran Mata Kuliah

Dalam perencanaan pembelajaran daring Mata Kuliah Manajemen Zakat dan Pajak, ada beberapa tipe Konsep LAM dan LTM yang akan diimplementasikan, sebagai berikut:

Tabel 4. Konsep LAM dan LTM dalam Mata Kuliah

No	Model	Deskripsi	Ilustrasi
1.	Model 1: Print	Model ini bersifat asinkron, dengan memadukan LAM yang berupa Penyediaan Materi dan Interaksi dengan Materi, sementara LTM representational level 1 dalam bentuk Printed material (teks, jurnal, buku ajar, dan bahan teks lainnya)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Print</p> <p style="text-align: center;">Representational, level 1</p> <p style="text-align: center;">Asynchronous</p> <p>Learning activities model (LAM) Suitable categories are: Provision of materials (PM) Interaction with materials (IM)</p>  </div>

No	Model	Deskripsi	Ilustrasi					
2.	Model 2: Rekaman Suara	Model ini memadukan LAM yang berupa Penyediaan Materi dan Interaksi dengan Materi, sementara LTM representational level 2 dalam bentuk rekaman suara (voice recording). Model ini bersifat asinkron	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: center;">Recorded audio</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Representational, level 2</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Asynchronous</td></tr> <tr><td> Learning activities model (LAM) Suitable categories: Provision of materials (PM) Interaction with materials (IM) </td></tr> <tr><td style="text-align: center;">  </td></tr> </table>	Recorded audio	Representational, level 2	Asynchronous	Learning activities model (LAM) Suitable categories: Provision of materials (PM) Interaction with materials (IM)	
Recorded audio								
Representational, level 2								
Asynchronous								
Learning activities model (LAM) Suitable categories: Provision of materials (PM) Interaction with materials (IM)								
								
3.	Model 3: Televisi dan Video	Model ini memadukan LAM yang berupa Penyediaan Materi dan Interaksi dengan Materi, sementara LTM representational level 3 dalam bentuk video maupun TV. Model ini bersifat asinkron	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: center;">Television and video</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Representational, level 3</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Asynchronous</td></tr> <tr><td> Learning activities model (LAM) Suitable categories: Provision of materials (PM) Interaction with materials (IM) </td></tr> <tr><td style="text-align: center;">  </td></tr> </table>	Television and video	Representational, level 3	Asynchronous	Learning activities model (LAM) Suitable categories: Provision of materials (PM) Interaction with materials (IM)	
Television and video								
Representational, level 3								
Asynchronous								
Learning activities model (LAM) Suitable categories: Provision of materials (PM) Interaction with materials (IM)								
								
4.	Model 4: Videoconference	Model ini memadukan LAM yang berupa interaksi dengan sesama mahasiswa dan interaksi dengan dosen, sementara LTM collaborative level 3 dalam bentuk videoconference. Model ini bersifat asinkron	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: center;">Videoconference</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Collaborative/dialogic, level 3</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Synchronous</td></tr> <tr><td> Learning activities model (LAM) Suitable categories: Interaction between learners (IL) Interaction with facilitator (IF) </td></tr> <tr><td style="text-align: center;">  </td></tr> </table>	Videoconference	Collaborative/dialogic, level 3	Synchronous	Learning activities model (LAM) Suitable categories: Interaction between learners (IL) Interaction with facilitator (IF)	
Videoconference								
Collaborative/dialogic, level 3								
Synchronous								
Learning activities model (LAM) Suitable categories: Interaction between learners (IL) Interaction with facilitator (IF)								
								

No	Model	Deskripsi	Ilustrasi
5.	Model 5: Internet	Model ini memadukan LAM yang berupa Penyediaan Materi dan Interaksi dengan Materi, sementara LTM representational level 1 (atau 2 dan 3 dengan penambahan audio atau video) dalam bentuk laman website. Model ini bersifat asinkron	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">World Wide Web pages</p> <p style="text-align: center;">Representational, level 1 (level 2 and 3 with streamed audio and video)</p> <p style="text-align: center;">Asynchronous</p> <p style="text-align: center;">Learning activities model (LAM) Suitable categories: Provision of materials (PM) Interaction with materials (IM)</p>  </div>
6.	Model 6: Online Discussion	Model ini memadukan LAM yang berupa interaksi dengan sesama mahasiswa dan interaksi dengan dosen, sementara LTM collaborative level 1 dalam bentuk diskusi daring. Model ini bersifat sinkron	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Online discussion</p> <p style="text-align: center;">Collaborative/dialogic, level 1</p> <p style="text-align: center;">Asynchronous</p> <p style="text-align: center;">Learning activities model (LAM) Suitable categories: Interaction between learners (IL) Interaction with facilitator (IF)</p>  </div>

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilakukan pada mata kuliah Manajemen Zakat dan Pajak di Program Studi Ekonomi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia di semester Ganjil 2020/2021. Mata kuliah ini diselenggarakan dalam 28 pertemuan dengan bobot 4 SKS dengan jumlah mahasiswa sebanyak 38 orang. Penelitian dilakukan selama 5 bulan, dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Tahap perencanaan, meliputi identifikasi permasalahan dan mencari alternatif strategi. Strategi tersebut kemudian dirumuskan dalam skenario pembelajaran yang berisi langkah-langkah pembelajaran, dilengkapi dengan bahan ajar dan media pembelajaran yang relevan.
- b. Tahap pelaksanaan, yaitu saat penulis mengimplementasikan skenario pembelajaran yang telah disiapkan.
- c. Tahap pengamatan. Pada tahap ini kegiatan pembelajaran seperti yang telah direncanakan sebelumnya diamati untuk dilihat tingkat keberhasilannya. Tujuan pengamatan adalah untuk mengumpulkan data yang menjadi indikator dampak dari implementasi strategi yang telah direncanakan, untuk menentukan seberapa jauh strategi yang diimplementasikan telah mampu menyelesaikan masalah seperti yang telah ditentukan dalam *criteria of success*.
- d. Tahap refleksi. Pada tahap ini, data yang telah terkumpul pada tahap pengamatan dianalisis, untuk disimpulkan, kemudian dibandingkan dengan *criteria of success*. Apabila hasil analisis menunjukkan bahwa target *criteria of success* telah tercapai, maka strategi tersebut telah terbukti mampu menyelesaikan masalah yang sedang dipecahkan

Hasil

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini penulis mengidentifikasi permasalahan yang terjadi selama pembelajaran daring pada semester Genap 2019/2020. Adapun permasalahan yang dapat diidentifikasi diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Permasalahan pada Pembelajaran Daring Semester Genap 2019/2020

No.	Aspek	Deskripsi Masalah
1.	Kesiapan	Peralihan dari model <i>Blended-learning</i> yang direncanakan di RPS dengan model <i>full-daring</i> (sejak pandemi covid-19) menyebabkan dosen harus mensiasati model dan metode pembelajaran dengan terburu-buru dan kondisional
2.	Bahan ajar	Bahan ajar masih berupa PPT atau PPT recording, yang diunggah di Youtube (atas permintaan mahasiswa, sebelumnya diunggah di Google Classroom). Selain itu dosen berupaya memproduksi video pembelajaran yang baik dengan bantuan videografer profesional
3.	Metode pembelajaran	Sebagian besar asinkron, dengan unggah video dan diskusi di Google Classroom. Minim pendekatan SCL
4.	Media pembelajaran	Masih terbatas pada Youtube, Google Classroom dan Zoom
5.	Kepuasan Pengguna	Mahasiswa belum cukup puas dengan metode pembelajaran yang diterapkan, terutama peralihan dari <i>blended-learning</i> ke model daring menyebabkan banyak dosen yang membebankan tugas, sehingga mahasiswa banyak mengeluh

Setelah mencermati permasalahan tersebut, penulis mulai merancang pembelajaran daring berbasis OBE dengan menggunakan pendekatan MOLTA. Adapun Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) diukur dengan penguasaan mahasiswa terhadap aspek CPMK tersebut sesuai tingkat taksonomi Bloom untuk jenjang sarjana, yaitu level 6. Adapun metode pengukuran CPMK dan Instrumen Penilaian diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Metode Asesmen CPMK Manajemen Zakat dan Pajak

Kode CPMK	Deskripsi	Indikator CPMK	Metode Pengukuran	Instrumen Penilaian
CPMK 1	Mahasiswa dapat menjelaskan urgensi zakat dan pajak berdasarkan kemaslahatan bagi kesejahteraan umat	Mahasiswa mampu menguasai konsep manajemen zakat dan pajak berbasis kesejahteraan umat	Penugasan sumatif dan formatif	Ujian tertulis, essay, pertanyaan singkat
CPMK 2	Mahasiswa dapat mengumpulkan data dan informasi untuk menyusun rencana strategis sebagai dasar untuk pengambilan keputusan atas implementasi zakat dan pajak	Mahasiswa memiliki kemampuan untuk menyusun rencana strategis zakat dan pajak berbasis data dan informasi	Penugasan sumatif dan formatif	Survey, review jurnal, kerja kelompok, analisis studi kasus, portofolio, presentasi

a. Pengembangan Aktivitas Pembelajaran Berbasis *Student-Centered Learning (SCL)*

Pembelajaran yang menekankan pada *Outcome Based Education (OBE)* berfokus pada kemampuan akhir mahasiswa, dan bukan proses belajarnya. Dengan begitu, pengusul menggunakan beberapa strategi pembelajaran yang diharapkan dapat membangun keterampilan berpikir tingkat tinggi mahasiswa (Chaeruman, 2005) dalam mata kuliah Manajemen Zakat dan Pajak, yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. Strategi Pembelajaran Berbasis SCL

No	Pendekatan/Strategi	Definisi	Media	Karakteristik
1.	<i>Resource-based learning</i>	Pendekatan ini berarti mahasiswa diberikan berbagai jenis bahan ajar (e-book, jurnal, video, audio) atau sumber belajar lain yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kemudian mahasiswa di berikan tugas untuk melakukan aktifitas belajar tertentu dimana semua sumber belajar yang dibutuhkan telah disediakan	- Video: Youtube - E-book, jurnal, dll: Google classroom	Asinkron (<i>representational</i>)
2.	<i>Case-based learning</i>	Pendekatan ini memiliki karakteristik dimana siswa diberikan suatu permasalahan terstruktur untuk dipecahkan. Dengan case-based learning solusi pemecahan masalahnya sudah tertentu karena skenario sudah dibuat dengan jelas	Video conference, online discussion	Sinkron (<i>collaborative</i>)
3.	<i>Collaborative-based learning</i>	Pendekatan ini memiliki karakteristik dimana mahasiswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, melakukan tugas yang berbeda untuk menghasilkan satu tujuan yang sama.	Online discussion, Google Classroom, Google docs and Google Slides	Sinkron
4.	<i>Simulation-based learning</i>	Pendekatan ini memiliki karakteristik dimana mahasiswa diminta untuk mengalami suatu peristiwa yang sedang dipelajarinya	Online survey, online interview	Asinkron

b. Perencanaan Penggunaan Media Pembelajaran dan Asesmen Daring

Media digital dan alur belajar merupakan dua hal penting dalam desain pembelajaran daring. Kedua aspek tersebut menjadi suatu objek belajar (*learning object*) yang bermakna, dan memungkinkan terjadinya peristiwa belajar secara optimal dalam pembelajaran daring.

Tabel 8. Perencanaan Aktivitas Mahasiswa dan Asesmen Secara Daring

No	Pendekatan/Strategi	Aktivitas Mahasiswa	LAM	LTM	Media
1.	<i>Resource-based learning</i>	Memahami materi/bahan ajar	PM	Representational	- Video: Youtube - E-book, jurnal, dll: Google classroom
		Mem-pause, rewind, menggarisbawahi (highlight), menterjemahkan materi	IM	Representational	Youtube, Google classroom
		Mereview jurnal (penugasan)	IM, IF	Representational	Google Classroom
		Bertanya kepada dosen terkait materi yang belum dipahami	IF	Collaborative	Google Classroom, Whatsapp Group
		Berdiskusi dengan teman tentang materi yang diberikan	IL	Collaborative	Google Classroom, Whatsapp Group
		Menjawab pertanyaan yang diberikan dosen sebagai bentuk evaluasi	IM, IF	Collaborative	Google Classroom

No	Pendekatan/ Strategi	Aktivitas Mahasiswa	LAM	LTM	Media	
2.	<i>Case-based learning</i>	Bekerjasama dengan kelompoknya memecahkan permasalahan mendiskusikan pertanyaan	dengan untuk suatu atau suatu	IL	Collaborative	Videoconference, online discussion
3.	<i>Collaborative-based learning</i>	Bekerjasama kelompok menyelesaikan suatu (Penugasan)	dengan untuk project	IL	Collaborative	Online discussion, Google Classroom, Google docs and Google Slides
4.	<i>Simulation-based learning</i>	melakukan survey dan menyusun (penugasan)	dan laporan	IL	Collaborative	Online survey, online interview

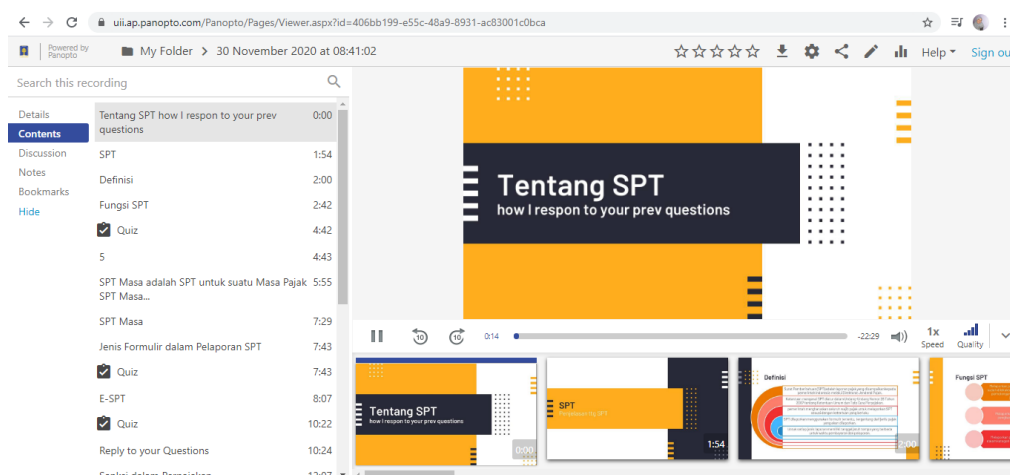
Tahap Pelaksanaan

a. Aktivitas Pembelajaran

Pada semester ini, aktivitas pembelajaran telah dikembangkan dalam berbagai model, sehingga mahasiswa tidak merasa bosan meskipun harus belajar daring. Meskipun begitu, kendala sinyal kerap kali membuat metode pembelajaran beralih dari sinkron menjadi asinkron. Beberapa media yang digunakan dalam proses pembelajaran daring diantaranya: Google Classroom, Google Docs, Google Form, Google Slides, Panopto, Zoom Meeting, Kahoot!it, Padlet, dan YouTube. Adapun bahan ajar yang digunakan terdiri dari buku ajar, video yang diunggah di YouTube dan Panopto, jurnal, dan lain-lain.

Berbeda dengan pembelajaran tatap muka, sebagai pengajar, dosen harus lebih fleksibel dan memahami berbagai permasalahan yang dihadapi mahasiswa. Misalnya kendala sinyal membuat presensi tidak bisa dilakukan selama 15 menit pertama. Dengan begitu, solusi yang dilakukan untuk mengatasi hal ini adalah dengan merekap presensi melalui pertanyaan evaluasi ataupun dari tangkapan layar selama sesi Zoom berlangsung.

Tidak hanya dalam hal presensi, fleksibilitas dalam aktivitas perkuliahan juga dilakukan dalam mengantisipasi jadwal perkuliahan yang padat, dimana ada 10 pertemuan yang harus dilakukan secara asinkron. Untuk mengurangi beban tugas asinkron mahasiswa, dosen memberikan materi dalam bentuk Panopto, sebagaimana ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Tangkapan Layar Panopto tentang SPT pada Pertemuan ke-20

Video Panopto di atas direkam sebagai jawaban atas pertanyaan mahasiswa terkait SPT yang disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Selain materi, Panopto juga dibuat dengan kuis yang dijawab oleh mahasiswa untuk bisa menyelesaikan video hingga akhir.

Untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dosen memberikan stimulus berupa video baik video yang diproduksi sendiri maupun video kurasi yang diperoleh dari YouTube untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Pada umumnya setelah memberikan video sebelum perkuliahan (*provision of knowledge*), dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya (*interaction with facilitator*) atau berdiskusi dengan sesamanya (*interaction with learners*). Pada kesempatan diskusi inilah kemampuan berpikir kritis dan analitis mahasiswa diasah.

Perkuliahan Manajemen Zakat dan Pajak pada semester ini direncanakan secara *full-daring*. Meskipun begitu ada aktivitas yang tidak bisa dilakukan secara daring, yaitu kunjungan ke Lembaga (*company visit*). Kunjungan ini dilakukan secara rutin pada mata kuliah ini sebagai bentuk upaya pengumpulan data dan informasi dari lapangan. Di samping itu mahasiswa dituntut untuk mencari tahu sendiri terkait hal-hal yang belum dipahami dari pembelajaran di kelas. Aktivitas kunjungan ini diawali dengan permohonan izin ke Lembaga terkait, lalu pembuatan surat izin kunjungan, pelaksanaan kunjungan (dengan guideline wawancara terstruktur dari dosen dan pelaksanaan protokol Kesehatan ketat, tidak berkerumun), serta pembuatan laporan yang dilakukan secara berkelompok.

Selain *company visit*, aktivitas lain yang dilakukan secara luring yaitu survey, baik survey muzakki maupun survey kepada wajib pajak. Namun mahasiswa dalam hal ini lebih memilih untuk mensurvey melalui Google Form kecuali bagi orang terdekat di sekitarnya.

b. Asesmen

Tugas yang diberikan dimaksudkan untuk membantu mahasiswa dalam mencapai CPMK 2, yaitu mengumpulkan data dan informasi baik dari literatur maupun data di lapangan terkait dengan pengelolaan zakat dan pajak di Indonesia. Penugasan disesuaikan dengan pengetahuan/ketrampilan/pengalaman/wawasan yang telah dimiliki mahasiswa. Setelah mempelajari dasar-dasar dan prinsip utamanya di kelas, mahasiswa lalu mencari tahu kesesuaiannya dengan data di lapangan. Di bawah ini adalah testimoni salah satu mahasiswa yang pertanyaannya tidak dapat terjawab pada saat diskusi karena jawabannya hanya diperoleh melalui kunjungan langsung ke Lembaga zakat.

Pada awal perkuliahan dosen telah mengkomunikasikan kepada seluruh mahasiswa terkait tugas yang akan masuk dalam poin penilaian final dan sekaligus membagikan rubrik penilaian. Tidak hanya itu, ketentuan tugas bahkan sudah diketahui mahasiswa melalui buku ajar (e-book) yang dibagikan oleh dosen di awal perkuliahan. Ada beberapa model penugasan dalam mata kuliah ini, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 9. Jenis Penugasan dan Rerata Nilai Mahasiswa

No	Tugas	Deskripsi	Rata-Rata
1.	Review Jurnal 1	Mahasiswa mereview jurnal tentang Manajemen Fundraising Zakat	79,66
2.	Review Jurnal 2	Mahasiswa mereview jurnal tentang Indeks Desa Zakat	72,58
3.	Survey Muzakki	Mahasiswa secara individu melakukan survey terhadap 10 orang muzakki (langsung kepada orang terdekat, melalui <i>chatting</i> , atau Google Form) dengan pertanyaan terstruktur dari dosen	81,61
4.	Company Visit (kelompok)	Mahasiswa secara berkelompok melakukan kunjungan ke berbagai Lembaga zakat. Kunjungan dilakukan dengan menerapkan protokol Kesehatan ketat (dibuktikan dengan foto yang dilampirkan pada laporan dan video).	91,08

No	Tugas	Deskripsi	Rata-Rata
5.	Survey Wajib Pajak (kelompok)	Mahasiswa melakukan survey terhadap Wajib Pajak (baik Orang Pribadi maupun Badan Usaha) sebanyak 4 orang, lalu hasilnya dikumpulkan dalam satu laporan kelompok yang terdiri dari 5-6 orang.	93,11

Sebagaimana ditunjukkan oleh Tabel di atas bahwa secara umum terdapat peningkatan dalam pencapaian rata-rata nilai oleh mahasiswa. Tidak hanya itu, koordinasi antar mahasiswa terbukti juga dapat terjalin dengan baik selama mengerjakan tugas meskipun secara daring. Hal ini dibuktikan dengan capaian nilai untuk tugas kelompok yang lebih baik daripada capaian tugas mandiri.



Gambar 3. Tangkapan Layar Video Kunjungan Mahasiswa ke BAZNAS

Meskipun beberapa mahasiswa mengeluhkan banyaknya tugas namun mereka juga mengaku bersemangat dengan adanya *feedback* yang diberikan oleh dosen baik dalam bentuk nilai maupun dalam bentuk komentar untuk perbaikan. Mahasiswa juga diberikan akses untuk mengecek tugas mereka dalam bentuk draft di Turnitin, untuk mengetahui tingkat plagiasi tugasnya.

c. Integrasi Penelitian dalam Aktivitas Perkuliahan

Pada tahap perencanaan, perkuliahan direncanakan sebagaimana mata kuliah lainnya, yaitu dengan memanfaatkan bahan ajar yang berasal dari buku ajar, buku referensi, dan video, baik video yang diproduksi sendiri maupun video kurasi. Namun pada realisasinya, materi atau bahan ajar juga melibatkan hasil penelitian terbaru yang berasal dari jurnal. Tidak hanya itu, mahasiswa juga dilibatkan dalam kegiatan yang berhubungan dengan penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengembangkan pemikiran kritis dan analitis mereka meskipun pada dasarnya belum memperoleh mata kuliah Metodologi Penelitian. Beberapa aktivitas pembelajaran yang terkait dengan kegiatan penelitian diantaranya:

Tabel 10. Aktivitas Mahasiswa yang Terkait dengan Penelitian

No.	Topik Perkuliahan	Aktivitas
1.	Manajemen Fundraising Zakat (7)	Review jurnal
2.	Survey Muzakki (10)	Survey Muzakki
3.	IZN dan IDZ (11)	Review Jurnal 2
4.	Sistem dan Prosedur Pemungutan Pajak (21)	Diskusi Jurnal
5.	Company Visit (13-14)	Melakukan kunjungan ke lembaga
6.	Survey Wajib Pajak (23)	Survey Wajib Pajak
7.	Diskursus Zakat dan Pajak di Indonesia (26)	Diskusi jurnal
8.	Ujian Akhir Semester	Menyusun mini riset

Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan, penulis melibatkan partisipasi observer dan mentor untuk memberikan masukan terkait perkuliahan. Observasi dilakukan sebanyak dua kali selama proses perkuliahan, dengan melibatkan dua orang observer dan seorang mentor pada masing-masing observasi. Adapun proses mentoring berlangsung sepanjang perkuliahan, mulai dari tahap perencanaan hingga refleksi. Hasil mentoring dan observasi dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 11. Hasil Mentoring Aspek Aktivitas Pembelajaran

No.	Aspek	Masukan
1.	Aktivitas Pembelajaran	<p>Ada dua hal yang penting dalam aktivitas pembelajaran daring, yaitu: Learning activities sebagai KING dan materi sebagai QUEEN. Focus pada perbaikan aktivitas pembelajarannya. <i>Learning activities</i> yang kita berikan kepada mahasiswa membuat mereka jadi aktif atau tidak, itu tergantung kepada kita sebagai dosen</p> <p>Aktivitas pembelajaran dilakukan dengan model <i>flipped classroom</i> akan lebih baik krn mahasiswa sudah mengetahui gambaran topik apa yang akan dibahas pada saat perkuliahan</p> <p>Kurangi model <i>teacher centered learning</i>, dosen hanya sebagai fasilitator</p> <p>Selain memberikan video, dosen dapat memberikan link atau jurnal terkait sebagai <i>further reading</i></p> <p>Diskusi diarahkan untuk berbagai kasus yang berbeda (studi kasus tiap kelompok tidak sama) sehingga memberikan pemahaman baru kepada mahasiswa saat dipleno-kan</p> <p>Model pembelajaran untuk mata kuliah ini mirip dengan mata kuliah pada jurusan hukum dimana bisa dimulai dengan kasus-kasus yang kontroversial di masyarakat untuk meningkatkan rasa ingin tahu (<i>curiosity</i>) mahasiswa untuk mengetahui lebih lanjut terkait topik yg akan dibahas</p> <p>Pada saat diskusi di <i>breakout rooms</i> jangan terlalu banyak poin yang harus didiskusikan karena waktu juga terbatas. Fokuskan pada poin-poin penting yang merangkum semua topik. Pilih studi kasus yang menarik/kontroversial supaya semua mahasiswa terlibat dengan aktif</p> <p>Breakout room pada zoom bisa ditambahkan gamification, mahasiswa dapat mengekspresikan pendapat mereka dengan bebas. Meskipun begitu kita dapat membuat aturan (rules) agar tetap kondusif.</p> <p>Durasi untuk diskusi perlu dipersingkat (disesuaikan dengan jumlah poin yg didiskusikan)</p> <p>Pilih pertanyaan yg <i>divergent</i>, bukan <i>convergent</i> untuk mengasah kemampuan <i>problem solving</i> mahasiswa serta kemampuan untuk mengaitkan satu konsep ke konsep lain.</p>
2.	Bahan Ajar	<p>Konten video tidak perlu terlalu Panjang, akan lebih baik jika berbagai learning points disajikan dalam video tersendiri (misal jika ada 4 poin yang akan dibahas maka dibuat 4 video berdurasi pendek)</p> <p>Bahan ajar/materi disusun berdasarkan Terminal Learning Outcomes dan Enabling learning Outcomes. Jangan teralu banyak learning point yang ingin disampaikan, sebaiknya dipetakan mana yg esensial untuk setiap topik saja</p> <p>Cara memastikan bahwa mahasiswa menonton atau mengakses materi yang kita bagikan adalah dengan PEDATI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pelajari - Dalami - Terapkan - Evaluasi <p>Misalnya setelah memberikan materi dosen bisa membuka forum diskusi untuk memperdalam materi dan memberikan pertanyaan yg hanya bisa dijawab jika mahasiswa menonton/mengakses materi tsb</p> <p>Sebagian besar video yang dihasilkan sifatnya masih <i>talking head</i>, alias monoton. Dosen bisa memvariasikan dengan bentuk QnA, talkshow atau podcast</p>
3.	Penugasan	<p>Perlu variasi dalam pemberian tugas, tidak hanya paper based, tapii juga bisa dengan model video atau infografis untuk mengasah <i>soft skill</i> mahasiswa. Penilaiannya bukan dari keterampilan mengedit video (meskipun itu bisa jadi nilai tambah) tapi lebih ke</p>

No.	Aspek	Masukan
		penguasaan konten dan CPMK dari masing-masing mahasiswa, literasi data dan critical thinking mahasiswa
		Dalam pengumpulan tugas dosen bisa memberikan dua opsi: Draft dan Final. Pada opsi draft, mahasiswa dapat mengunggah outline atau tugas sementara yg sifatnya belum final, lalu dosen memberikan masukan atas draft tersebut. Mahasiswa dapat merevisi dan mengumpulkan Kembali hasil akhirnya
		Mengembangkan literasi data mahasiswa dan <i>critical thinking</i> melalui penugasan terhadap teknologi yg sifatnya familier bagi mahasiswa, misal vlog.
4.	Penilaian	<i>Feedback</i> dosen atas tugas mahasiswa bukan <i>judgement</i> . Tuliskan kalimat-kalimat positif untuk penyemangat mereka dan berikan koreksi tanpa menghakimi

Tahap Refleksi

Untuk mengukur keberhasilan penelitian ini, ini maka dilakukan proses pengukuran kinerja program pada beberapa parameter yang dijadikan indikator kinerja program. Bagian ini berisi deskripsi metode evaluasi yang dilaksanakan beserta indikator dan hasilnya pada perkuliahan Manajemen Zakat dan Pajak ini.

Tabel 15. Hasil Pengukuran Keberhasilan PTK

Rumusan Masalah	Metode Pengukuran	Indikator Kinerja	Hasil/Realiasi
Bagaimana implementasi Model of Learning and Teaching Activities (MOLTA) dalam pembelajaran daring Manajemen Zakat dan Pajak semester Ganjil 2020/2021?	Menghitung jumlah partisipasi mahasiswa yang mengakses materi (PM) dibagi dengan jumlah mahasiswa peserta kelas	Jumlah <i>views</i> dan komentar di Youtube	Rata-rata jumlah <i>views</i> dari seluruh video yang diunggah 910 video) adalah 101,2 atau lebih banyak dari jumlah mahasiswa: 38
	Menghitung jumlah mahasiswa yang berinteraksi dengan materi (IM) dibagi dengan jumlah mahasiswa peserta kelas	Jumlah mahasiswa yang menyelesaikan <i>review</i> jurnal	Jumlah mahasiswa yang menyelesaikan <i>review</i> jurnal 1: 34 mahasiswa, dan <i>review</i> jurnal 2: 35
	Menghitung jumlah mahasiswa yang bertanya atau memberikan tanggapan terhadap materi (IM, IF) dibagi dengan jumlah mahasiswa peserta kelas	Jumlah mahasiswa yang bertanya atau menanggapi pertanyaan dalam diskusi daring	Jumlah rata-rata mahasiswa yang bertanya dalam diskusi daring Rata-rata 33 mahasiswa (86,84%)
	Menghitung jumlah mahasiswa yang menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan dosen berdasarkan materi (IM, IF) dibagi dengan jumlah mahasiswa peserta kelas	Jumlah mahasiswa yang menjawab pertanyaan dengan benar dalam evaluasi	Rata-rata 34 mahasiswa (89,47%)
	Menghitung jumlah mahasiswa yang mampu bekerjasama dalam kelompok dalam memecahkan permasalahan (IL) dibagi dengan jumlah mahasiswa peserta kelas	Jumlah mahasiswa yang berpartisipasi dalam diskusi kelompok, <i>peer-assessment</i>	Rata-rata 30 mahasiswa (78,94%)

Rumusan Masalah	Metode Pengukuran	Indikator Kinerja	Hasil/Realiasi
	Menghitung jumlah mahasiswa yang mampu melakukan kerja kelompok untuk menyelesaikan suatu <i>project (IL)</i> dibagi dengan jumlah mahasiswa peserta kelas	Jumlah mahasiswa yang mengumpulkan tugas kelompok	38 mahasiswa: 100%
	Menghitung jumlah mahasiswa yang mampu melakukan simulasi dan kerja mandiri untuk tugas yang diberikan (<i>IA</i>) dibagi dengan jumlah mahasiswa peserta kelas	Jumlah mahasiswa yang mengumpulkan tugas mandiri	Review jurnal 1: 34 (89,47%) Review jurnal 2: 35 (92,10%) Survey muzakki: 36 (94,73%)
	Menghitung jumlah mahasiswa yang telah menguasai konsep manajemen zakat dan pajak berbasis kesejahteraan umat dibagi dengan jumlah mahasiswa peserta kelas	Tingkat ketercapaian/pemenuhan CPMK 1	Rerata nilai UTS: 82,16
Apakah penerapan metode MOLTA dalam kuliah Manajemen Zakat dan Pajak dapat menunjang penyelenggaraan perkuliahan berbasis OBE?	Menghitung jumlah mahasiswa yang telah memiliki kemampuan untuk menyusun rencana strategis zakat dan pajak berbasis data dan informasi dibagi dengan jumlah mahasiswa peserta kelas	Tingkat ketercapaian/pemenuhan CPMK 2	Rerata nilai tugas: 83,61 Rerata Nilai UAS: 82
	Mengukur tingkat kepuasan mahasiswa atas proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan	Tingkat kepuasan mahasiswa	Sangat puas (48,6%) dan puas (45,7%)

Adapun ketercapaian target perkuliahan ini dapat dilihat dari nilai pada masing-masing komponen. Penyusunan *baseline* berdasarkan nilai yang dicapai mahasiswa tahun 2019 untuk mata kuliah yang sama dan model pengukuran yang sama (CPMK 1 diukur dengan UTS, CPMK 2 diukur dengan penugasan dan UAS). Hasil capaian target hibah ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 12. Capaian Target Perkuliahan

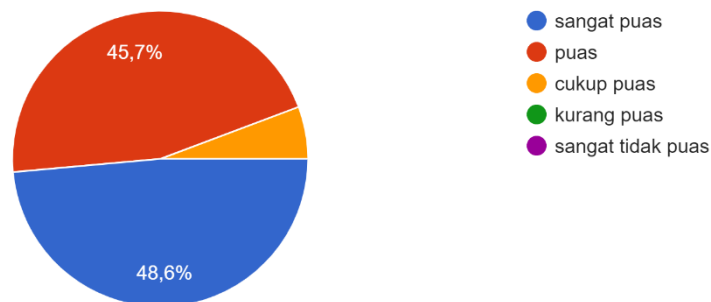
No.	Indikator Kinerja	Baseline	Target	Hasil
1.	Persentase mahasiswa yang telah menguasai konsep manajemen zakat dan pajak berbasis kesejahteraan umat (CPMK 1)	72,84	80	82,16 (tercapai)
2.	Persentase mahasiswa yang telah memiliki kemampuan untuk menyusun rencana strategis zakat dan pajak berbasis data dan informasi (CPMK 2)	Tugas: 77,52 UAS: 69,33	80	Tugas: 83,61 (tercapai) UAS: 82 (tercapai)
3.	Tingkat kepuasan mahasiswa	Tidak terukur	80	94,3 (tercapai)

Deskripsi dari realisasi rumusan masalah kedua serta capaian indikator kinerja dari tabel di atas adalah pengukuran CPMK yang dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. CPMK 1 diukur melalui soal-soal evaluasi di setiap pertemuan, dan Ujian tengah Semester dalam bentuk test-based di Google Form. Tes tertulis dilakukan dengan 2 jenis soal, yaitu pilihan ganda (dengan *form limiter*) dan evaluasi. Nilai rata-rata UTS adalah 82,16 sehingga dapat dikatakan bahwa CPMK 1 telah tercapai.
- b. CPMK 2 diukur melalui penugasan yang diberikan dosen (dijelaskan kemudian) dan capaian nilai Ujian Akhir Semester (UAS) yang berupa mini riset (nilai belum dihitung saat laporan dibuat). Adapun nilai rata-rata tugas adalah 83,61. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa CPMK 2 telah tercapai

Sementara itu pengukuran kepuasan mahasiswa dilakukan melalui Google Form pada akhir perkuliahan (pertemuan ke-28) dengan hasil sebagai berikut:

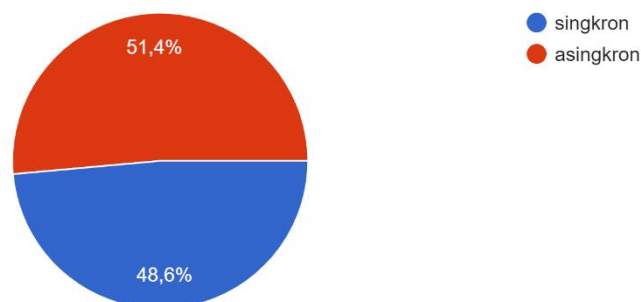
Bagaimana tanggapan anda terhadap kuliah daring MZP secara keseluruhan? (1 semester)
35 tanggapan



Gambar 4. Kepuasan Mahasiswa Terhadap Perkuliahan MZP

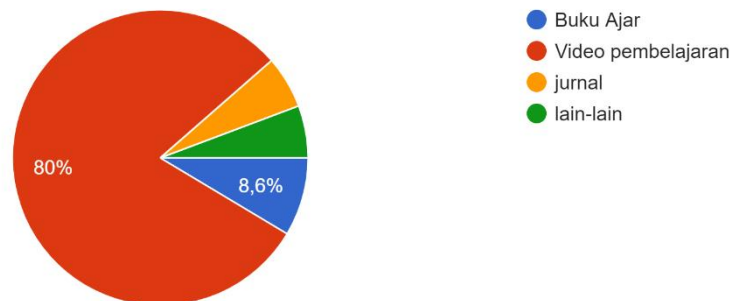
Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa Sebagian besar mahasiswa mengaku sangat puas (48,6%) dan puas (45,7%) terhadap perkuliahan daring Manajemen Zakat dan Pajak. Sementara itu dari model pembelajaran yang disukai adalah model asinkron (51,4%) dalam hal ini kegiatan yang tidak melibatkan tatap maya (*teleconference*). Diasumsikan bahwa kegiatan sinkron banyak terkendala masalah sinyal.

Model pembelajaran daring yg disukai
35 tanggapan



Gambar 5. Model Pembelajaran yang Disukai Mahasiswa

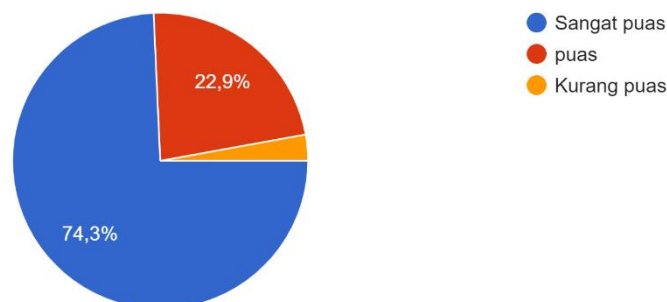
Materi yang disukai (pilih boleh lebih dari 1)
35 tanggapan



Gambar 6. Bentuk Materi yang Disukai Mahasiswa

Diagram di atas menunjukkan bahwa Sebagian besar mahasiswa menyukai materi dalam bentuk video pembelajaran (80%).

Penilaian terhadap feedback dosen atas tugas
35 tanggapan



Gambar 7. Kepuasan Mahasiswa atas *Feedback* yang Diberikan Dosen

Sebagaimana ditunjukkan pada diagram di atas bahwa Sebagian besar mahasiswa mengaku sangat puas dengan *feedback* atas tugas yang diberikan dosen (74,3%). Dalam hal ini umpan balik tidak hanya diberikan dalam bentuk nilai tapi juga komentar dan motivasi untuk perbaikan pada tugas selanjutnya.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui implementasi MOLTA pada pembelajaran daring Mata Kuliah Manajemen Zakat dan Pajak serta mengevaluasi efektivitasnya dalam mencapai LO yang dirumuskan. Implementasi MOLTA pada mata kuliah ini dilakukan dengan mengintegrasikan antara Learning Activities Model (LAM) dan Learning Technologies Model (LTM). Pada tahap perencanaan, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi pada pembelajaran daring semester Genap 2019/2020, diantaranya: 1) kurangnya kemampuan adaptasi dosen untuk merencanakan pembelajaran daring di tengah semester; 2) bahan ajar kurang variatif; 3) Metode pembelajaran masih berorientasi pada *Teacher-Centered Learning*; 4) media

pembelajaran yang terbatas; 5) rendahnya tingkat kepuasan mahasiswa. Permasalahan yang sama juga dinyatakan oleh Asmuni (2020) bahwa pembelajaran daring di tengah pandemi covid-19 memunculkan permasalahan tidak hanya dari sisi peserta didik tapi juga dari sisi pengajar/fasilitator.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah desain pembelajaran dengan konsep MOLTA yang dikembangkan oleh Caladine (2005). Pemilihan model ini didasarkan pada fakta bahwa mahasiswa -berbeda dengan peserta didik pada level di bawahnya- telah memiliki berbagai fasilitas dan sarana prasarana yang mendukung perkuliahan daring. Hal ini didukung hasil penelitian (Sadikin & Hamidah, 2020) bahwa Sebagian besar mahasiswa telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran daring.

Pada tahap pelaksanaan, penulis melakukan berbagai penyesuaian untuk memberikan fleksibilitas dalam aktivitas perkuliahan, misalnya dalam hal presensi dan model sinkron/asinkron yang menyesuaikan keadaan mahasiswa. Sebagaimana dinyatakan oleh (Putria et al., 2020) bahwa peserta didik cenderung bosan dan jenuh dengan pembelajaran daring, terutama jika ada penugasan. Untuk menyiasati agar mahasiswa termotivasi dalam menyelesaikan tugas, dosen selalu memberikan *feedback* (umpan balik) baik dalam bentuk penilaian maupun dalam bentuk komentar untuk perbaikan. Sementara itu dari segi bahan ajar, sebanyak 80% mahasiswa mengaku menyukai bahan ajar dalam bentuk video yang diunggah di kanal YouTube. Video merupakan salah satu media yang direkomendasikan untuk pembelajaran daring mengingat video dapat mengakomodasi semua tipe belajar mahasiswa baik visual, auditori maupun kinestetik. Di samping itu mengingat mahasiswa merupakan generasi milenial, mereka lebih suka menonton melalui YouTube, dan video dapat diulang kapanpun mereka mau. Pemberian materi dalam bentuk video juga harus dikombinasikan dengan model PEDATI (Uwes Anis Chaeruman, 2017) yang meliputi: Pelajari, Dalam, Evaluasi, Terapkan.

Dari segi model pembelajaran yang disukai, Sebagian mahasiswa cenderung lebih menyukai model asinkron (51%). Adanya berbagai kendala pembelajaran daring, diantaranya adalah sinyal dan kuota menyebabkan banyak mahasiswa tidak dapat mengikuti kelas sinkron dengan baik, sebagaimana dijelaskan oleh (Ningsih, 2020) dan (Rosali, 2020) bahwa masih banyak mahasiswa yang terkendala dengan sulitnya sinyal dan borosnya kuota. Adapun sebanyak 49% mahasiswa yang menyatakan lebih menyukai model sinkron karena diasumsikan bahwa mereka memiliki kesempatan untuk berdiskusi dan bertukar pikiran secara langsung dengan dosen maupun teman sejawat. Hal ini didukung oleh pernyataan (Caladine et al., 2010) bahwa video conference merupakan sebuah Metode komunikasi jarak jauh yang paling efektif yang memungkinkan para pembelajar untuk melihat ekspresi dari setiap orang yang berinteraksi di dalamnya.

Hasil penelitian ini lebih lanjut menemukan bahwa dalam proses evaluasi, pendekatan MOLTA dan *Student-Centered Learning (SCL)* yang diimplementasikan dalam mata kuliah Manajemen Zakat dan Pajak telah terbukti mampu mencapai target yang ditentukan di awal perkuliahan, yaitu sebesar 80. Tidak hanya itu, bahkan capaian ini telah melampaui nilai pada mata kuliah yang sama yang sebelumnya dilaksanakan secara *blended-learning*. Desain pembelajaran ini relevan dengan pendekatan yang digunakan oleh (Uwes A. Chaeruman, 2018) bahwa e-Learning yang sesungguhnya adalah pemanfaatan TIK yang relevan sehingga memungkinkan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana guru lebih berperan sebagai fasilitator, mentor, pelatih dan teman belajar dan siswa lebih berperan sebagai partisipan aktif.

Kesimpulan

Pandemi Covid-19 merupakan sebuah fenomena global yang terjadi di seluruh dunia dan belum diketahui hingga kapan wabah ini akan berakhir. Angka kasus positif yang hingga saat ini tidak

menunjukkan tren penurunan menimbulkan pesimisme akan keberlanjutan perkuliahan secara luring (tatap muka di kelas) hingga waktu yang tidak ditentukan. Namun di sisi lain, fenomena ini juga memberikan sebuah optimisme baru akan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini mengindikasikan beberapa temuan sebagai berikut:

- 1) Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring adalah Model of Learning and Teaching Activities (MOLTA), yaitu dengan mengkombinasikan Learning Activities Model (LAM) dan Learning Technologies Model (LTM).
- 2) Baik mahasiswa maupun dosen mengalami berbagai permasalahan dalam pembelajaran daring. Meskipun begitu, dosen sebagai fasilitator dapat memberikan berbagai fleksibilitas untuk menyiasati agar pembelajaran daring dapat berlangsung dengan baik.
- 3) Beberapa media yang digunakan dalam proses pembelajaran daring diantaranya: Google Classroom, Google Docs, Google Form, Google Slides, Panopto, Zoom Meeting, Kahoot! it, Padlet, dan YouTube. Adapun bahan ajar yang digunakan terdiri dari buku ajar, video yang diunggah di YouTube dan Panopto, jurnal, dan lain-lain.
- 4) Berdasarkan survey diketahui bahwa model asinkron lebih disukai mahasiswa (51%) daripada model sinkron. Sementara bahan ajar yang disukai adalah video (80%).
- 5) Kepuasan mahasiswa mencapai 93,4%. Hal ini membuktikan bahwa desain pembelajaran daring yang tepat dapat meningkatkan kepuasan mahasiswa. Tidak hanya itu, CPMK yang ditentukan juga berhasil dicapai dan bahkan meningkat daripada nilai pada mata kuliah yang sama di tahun ajaran sebelumnya yang diajarkan dengan Metode *blended-learning*.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Direktorat Pengembangan Akademik (DPA) UII atas pendanaan penelitian ini melalui hibah pengajaran semester ganjil 2020/2021. Penulis juga menghaturkan terima kasih kepada mentor penulis, Bapak Dr. Uwes Anis Chaeruman yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyelenggarakan perkuliahan. Tidak lupa penulis berterimakasih kepada Ibu Soya Sobaya, S.E.I., M.M, selaku ketua Program Studi Ekonomi Islam, kepada ibu Dr. Rahmani Timorita Yulianti, M.Ag. selaku ketua jurusan studi islam, dan kepada bapak Dr. Tamyiz Mukharrom, M.A selalu dekan fakultas ilmu agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Referensi

- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Caladine, R., Andrews, T., Tynan, B., Smyth, R., & Vale, D. (2010). New Communications Options : A Renaissance in Videoconference Use. In *Emerging technologies in distance education*.
- Caladine, R. (2008). *Enchancing E-Learning with Media-Rich Contents and Interactions*. New York: Information Science Publishing.
- Chaeruman, U. A. (2005, Juni). Mengintegrasikan Teknologi Indormasi dan Komunikasi (TIK) ke dalam Proses Pembelajaran: Apa, Mengapa dan Bagaimana. *Teknodik*, IX(16), 46-59.
- Chaeruman, Uwes A. (2018). Mendorong Penerapan E-Learning Di Sekolah. *Jurnal Teknodik*, 12(1), 025. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.417>

- Chaeruman, Uwes Anis. (2013). Merancang Blended Learning yang Membelajarkan. *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penggunaan Sumber-Sumber Dan Teknologi Yang Tepat*, 1(1), 384–394. <http://ci.nii.ac.jp/naid/40016053415/en/>
- Chaeruman, Uwes Anis. (2017). Alur Belajar: Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran Daring. *Seminar & Lokakarya Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi, September*, 1–10. https://www.researchgate.net/publication/323676111_Alur_Belajar_Meningkatkan_Interaktivitas_Pembelajaran_Daring
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>
- Khasanah, D. R., Pramudibyanto, H., & Widuroyekti, B. (2020). Pendidikan dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41-48.
- Ningsih, S. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 124–132. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p124>
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–872. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Rosali, E. S. (2020). Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid -19 Di. *Geography Science Education Journal (GEOSEE)*, 1(1), 21–30. https://www.researchgate.net/publication/340917125_Kendala_Pelaksanaan_Pembelajaran_Jarak_Jauh_PJJ_dalam_Masa_Pandemi/stats
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Wahyudi, H., & Wibowo, I. A. (2018). Inovasi dan Implementasi Model Pembelajaran Berorientasi Luaran (Outcome Based Education, OBE) dan Washington Accord di Program Studi Teknik Mesin Universitas Mercu Buana. *Jurnal Teknik Mesin*, 07(2), 50-56.