

IMPLEMENTASI *FUNING (FUN LEARNING): GAME-BASED LEARNING PLATFORM DENGAN OPTIMALISASI COLLABORATIVE GOVERNANCE* DI ERA *NEW NORMAL* SEBAGAI UPAYA MENYUKSESKAN MERDEKA BELAJAR

Dyah Ayu Wiranti, Dita Ratnasari, Putu Aditya Ferdian Ariawantara

Ilmu Administrasi Negara, FISIP, Universitas Airlangga

ABSTRAK

Gagasan Menteri Nadiem Makarín untuk mengimplementasikan program merdeka belajar dianggap menjadi reformasi pendidikan. Merdeka belajar adalah upaya meredefinisikan kultur pendidikan dengan melibatkan seluruh aspek baik swasta, pemerintah dan masyarakat (*cnbcindonesia.com*). Siswa diberikan berbagai alternatif untuk dapat berkembang sesuai dengan minat bakat dengan menerapkan pendidikan berbasis digital terlebih di era *new normal*. Namun, seiring munculnya wacana merdeka belajar, pemerintah perlu mengkaji pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Seperti kasus meninggalnya siswi SMA di Gowa, Sulawesi Selatan yang mengakhiri hidupnya lantaran depresi karena tugas sekolah selama menjalani PJJ (*Liputan6.com*). Masalah ini perlu diperhatikan oleh pemerintah terlebih apabila pemerintah menerapkan gagasan merdeka belajar secara daring pula. Oleh karena itu penulis memiliki inovasi *Funing (Fun Learning)* sebuah platform belajar berbasis permainan atau *game-based learning* yang memberikan sensasi belajar seperti bermain bersama dalam ruang digital. Inovasi ini menyediakan berbagai fitur seperti ruang *private*, kuis, bimbingan, dll. Inovasi ini akan terintegrasi dengan Kemendikbud, swasta, dan masyarakat sebagai wujud optimalisasi *collaborative governance*. Adapun metodologi yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan studi literatur. Dengan adanya inovasi ini akan membantu kesuksesan program merdeka belajar via daring sehingga target reformasi pendidikan berbasis digital dapat diimplementasikan di Indonesia.

Kata Kunci: *Collaborative Governance, Funning, Game-Based Learning, Merdeka Belajar*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020 mengenai pencegahan penyebaran Covid-19 di dunia pendidikan menyebutkan bahwa diselenggarakannya pembelajaran jarak jauh (PJJ) sebagai langkah pro-aktif memutus penyebaran Covid-19 di era *new normal*. PJJ ini dioptimalkan dengan penerapan pembelajaran *online* atau daring. Pembelajaran online merupakan aktivitas belajar yang dalam proses pengintegrasian membutuhkan jaringan internet sebagai salah satu pendorong suksesnya PJJ berupa konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, serta kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Moore et al dalam Firman dan Sari, 2020). Namun dalam hal ini terdapat berbagai kendala seperti kasus meninggalnya siswi SMA di Gowa, Sulawesi Selatan yang mengakhiri hidupnya lantaran depresi karena tugas sekolah selama menjalani PJJ (*Liputan6.com*). Hal seperti kesulitan mengakses internet, kurikulum yang dirasa rumit dan berdampak pada meningkatnya rasa bosan dan jenuh akibat isolasi berkelanjutan yang menjadi pemicu terbesar terjadinya kecemasan, stress hingga depresi pada anak (*Merdeka.com*, 2020) hal ini tentu saja membutuhkan evaluasi mengenai penerapan PJJ.

Penerapan PJJ ini sejalan dengan gagasan Menteri Nadiem Makarim untuk mengimplementasikan program merdeka belajar yang dianggap menjadi reformasi pendidikan. Reformasi pendidikan adalah bentuk pemecahan masalah pendidikan dengan upaya yang strategis dan praktis (Zamroni, 1999). Terlebih adanya wacana merdeka belajar sebagai upaya redefinisi kultur pendidikan dengan melibatkan seluruh aspek baik swasta, pemerintah dan masyarakat (*cnbcindonesia.com*). Hal ini tentu saja sejalan dengan adanya kasus diatas, sehingga pemerintah perlu mengkaji PJJ terlebih jika merdeka belajar ini diterapkan secara daring. Diperlukan sebuah langkah strategis dan praktis dari semua elemen. Baik itu sektor swasta, pemerintah dan masyarakat demi membantu menyukseskan program PJJ dan wacana merdeka belajar.

Oleh karena itu penulis memiliki inovasi *Funing (Fun Learning)* sebuah platform pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning* yang memberikan sensasi belajar seperti bermain bersama dalam ruang digital yang diharapkan mampu mengatasi stres dan depresi pada siswa di masa pembelajaran daring. Inovasi ini menyediakan berbagai fitur seperti ruang private bagi siswa dan orang tua, kuis, bimbel, bank soal, dll. Inovasi ini akan terintegrasi dengan Kemendikbud, swasta, dan masyarakat sebagai wujud optimalisasi *collaborative governance*. Dengan adanya inovasi ini akan membantu menyukseskan program merdeka belajar via daring sehingga target reformasi pendidikan berbasis digital dapat diimplementasikan di Indonesia dan mampu mencetak generasi yang berintelektual

dibidangnya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana inovasi *Funing* menanggapi problema terkait pembelajaran jarak jauh di masa pandemi?
2. Bagaimana strategi implementasi *Funing* mengatasi depresi siswa dengan optimalisasi *collaborative governance* dan merdeka belajar di masa pandemi?

C. Tujuan

1. Mengetahui inovasi *Funing* menanggapi problema terkait pembelajaran jarak jauh di masa pandemi
2. Mengetahui strategi implementasi *Funing* mengatasi depresi siswa dengan mengoptimalkan *collaborative governance* di masa pandemi dan wacana merdeka belajar

D. Manfaat

1. Manfaat bagi *stakeholder*

a) Bagi Mahasiswa

Mengembangkan sikap teoritis, aplikatif dan inovatif yang semakin dibutuhkan dalam merespon era *new normal* serta bentuk implementasi Tri Darma perguruan tinggi yaitu pengabdian masyarakat.

b) Bagi masyarakat

Memberikan alternatif bagi masyarakat terlebih siswa terkait problema pembelajaran daring yang berpengaruh pada tingkat pemahaman, depresi dan stres pada masa pandemi.

c) Bagi pemerintah

Membantu pemerintah dalam mengoptimalkan implementasi PJJ dan wacana merdeka belajar serta sebagai upaya memutus mata rantai penyebaran Covid-19.

2. Manfaat teoritis

a) Terciptanya inovasi baru dalam membantu mengurangi tingkat depresi siswa pada saat PJJ dengan mengoptimalkan partisipasi semua elemen.

b) Memanfaatkan perkembangan IPTEK demi mendorong pencapaian percepatan penanggulangan pandemi di era *new normal*.

3. Manfaat praktis

a) Dapat menekan angka depresi siswa dimasa pandemi dengan tetap melakukan

pembelajaran jarak jauh (PJJ).

- b) Menyukseskan kebijakan pemerintah dalam menciptakan pemerataan pendidikan bagi seluruh rakyat Indonesia terlebih di masa *new normal*.
- c) Mengembalikan kepercayaan diri pada siswa saat pembelajaran jarak jauh berlangsung sehingga penerapan merdeka belajar secara daring akan terlaksana secara optimal.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Era *New Normal*, dan Dampaknya bagi Dunia Pendidikan

Covid-19 ditetapkan sebagai pandemi global oleh WHO sebab telah menginfeksi 181 negara di dunia (*Tirto.id*, 2020). Seiring pelaksanaan dan anjuran untuk melakukan berbagai aktivitas terkait upaya memutus mata rantai Covid-19, berbagai negara menerapkan sebuah era untuk beradaptasi dengan keadaan yang terjadi yang disebut era *new normal* atau tatanan kehidupan baru. Menurut Achmad Yurianto selaku juru bicara Gugus Depan Penanganan Covid-19 RI era *new normal* adalah tatanan, kebiasaan dan perilaku yang baru berbasis pada adaptasi untuk membudayakan perilaku hidup bersih dan sehat (*Kemkes.go.id*, 2020).

Akibat diterapkannya era *new normal* ini berpengaruh pada penerapan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh adalah sistem pembelajaran ketika siswa dan pengajar tidak selalu hadir secara fisik secara bersamaan di sekolah (Setiawan, 2020). Adapun tiga tugas utama dalam mengimplementasikan dan mendisain PJJ menurut *Kemendikbud.go.id*, 2020 yaitu materi apa yang akan disampaikan pendidik kepada siswa, siapakah tenaga pendidik yang mampu memenuhi kebutuhan siswa, dan bagaimana cara mengimplementasikan PJJ agar lebih efektif. Dalam hal ini proses PJJ tentu membutuhkan partisipasi dari semua elemen agar terlaksana sesuai dengan harapan dan memiliki output yang maksimal.

B. Game based Learning

Belajar adalah sebuah keadaan yang menunjukkan adanya perbedaan tindakan, sikap, sebagai output pengalaman seseorang yang memiliki keterkaitan dengan melibatkan proses kognitif yang bersifat kontinyu, fungsional, positif, aktif, dan terarah (Pane dan Dasopang, 2017). Diperlukan sebuah metode belajar yang mampu memberikan sensasi berbeda dengan tetap mengutamakan prinsip belajar yaitu perubahan perilaku sebagai hasil belajar, menapaki sebuah proses dan terjadi sebab adanya pengalaman (Menurut Suprijono dalam Thobroni, 2015, hlm. 19-20). Seperti halnya penerapan *game based learning* yaitu sebuah game edukasi yang dirancang dalam proses pembelajaran dengan pengaturan berupa pemberian topik, perluasan konsep, penguatan pembangunan, dan pemahaman beberapa peristiwa yang membantu mereka

dalam belajar keterampilan diselingi dengan bermain (Widodo, dalam Hariansyah 2019).

Game based learning ini menggabungkan beberapa media interaktif dengan komponen pendukungnya seperti teks, audio, animasi, grafis, simulasi dan video. Media interaktif ini memiliki beberapa manfaat seperti lebih interaktif, efisiensi dan efektivitas pembelajaran, kualitas dan kuantitas pemahaman siswa meningkat yang prosesnya dapat berlangsung kapanpun dan dimana pun (Novian, 2013). Adapun karakteristik dari game edukasi menurut Novian, 2013 yaitu bersifat fantasi/khayal yang dapat meningkatkan pembelajaran, memiliki aturan, tujuan dan tingkat kesulitan jelas sehingga prosesnya berjalan dengan baik, *sensory stimul* yang dapat meningkatkan motivasi pemain sebab terdapat *reward* kepada siswa, tantangan yang dapat memicu ardelnalin siswa, misteri yang memungkinkan rasa ingin tahu siswa muncul, adanya kontrol atau kewenangan untuk mengatur, memilih strategi, mengelola arah suatu kegiatan, sehingga dapat memberikan pengetahuan mengenai benar ataupun salah.

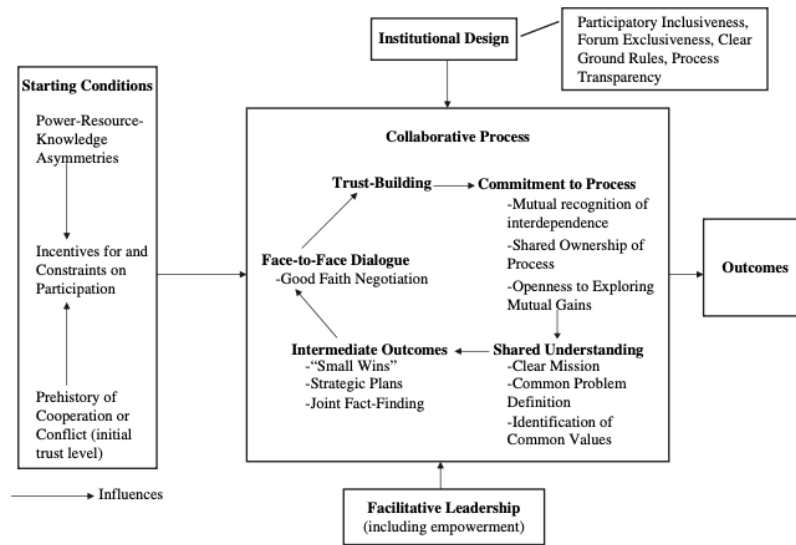
C. Gagasan Merdeka Belajar dan Konsekuensi

Merdeka belajar adalah sebuah penekanan prinsip kemerdekaan bagi peserta didik untuk berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki dengan tetap pada pantauan tenaga pendidik (Faiz dan Kurniawaty, 2020). Tenaga pendidik disini menjadi fasilitator dengan adanya relasi saling menerima dan memberi (Mualifah, 2013). Proses ini bersifat demokratis dan humanis antara pendidik yang mengajar menjadi siswa yang belajar (Sinaga, 2003). Merdeka belajar memiliki output untuk menghasilkan kualitas dan kemampuan analisis yang tajam, pemahaman serta penalaran secara menyeluruh dalam mengembangkan diri (Harian Birawa, 2020).

Merdeka belajar juga menjadi respon terhadap berkembangnya revolusi industri 4.0 dengan upaya penguasaan pada literasi baru. Berupa literasi data, literasi teknologi, literasi manusia dengan mengutamakan pembangunan karakter (Yamin dkk, 2020). Konsep merdeka belajar dimasa pandemi dianggap sebagai solusi dalam perubahan paradigma pendidikan dan pembelajaran dan yang menjadi sentral adalah siswa. Kemerdekaan untuk berpikir adalah kunci utama dari pengimplementasian konsep merdeka belajar sehingga diharapkan terbentuk siswa yang kritis, inovatif dan mampu berkembang sesuai dengan potensi dan peluang yang ada (Anggraini, 2020).

D. Konsep Collaboratif Governance

Collaborative governance adalah upaya mengkolaborasikan berbagai stakeholder dalam forum publik untuk terlibat dalam pengambilan keputusan yang memiliki orientasi konsensus dan musyawarah dengan tujuan membuat, mengimplementasikan kebijakan publik dalam mengelola publik program atau asset (Ansell dan Gash, 2008). Adapun model dari *collaborative governance* menurut Ansell dan Gash, 2008 yaitu:



Gambar 2.4 Model dari Collaborative Governance

Adapun pendekatan dalam *collaborative governance* terdapat dua pendekatan (Emerson K.,2018) yaitu:

1. Sistem : Pengelolaan lembaga, jaringan, proses, dan kepemimpinan serta dimensi ini dapat berubah seiring berjalannya waktu
2. Desain : Secara umum berupa memikirkan kondisi atau masalah dari sebuah *design* perspektif. Dan secara Khusus berupa rangkaian pertanyaan berfokus pada kesesuaian pendekatan kolaboratif seperti ketidakpastian, saling ketergantungan, insentif konsekuensial, dan kepemimpinan

Dalam hal ini pelaksanaan *collaborative governance* berusaha mendorong dan mengkolaborasikan partisipasi beberapa sektor, baik sektor privat publik dan juga masyarakat. Proses kolaborasi ini diterapkan dengan cara khusus, proses tertentu, untuk menetapkan hukum atau aturan untuk menentukan tindakan publik yang baik (Tilano & Suwitri, 2019)

E. Tugas dan Fungsi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Berdasarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 Tentang Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang menjelaskan mengenai tugas dan fungsi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Adapun tugas lembaga ini yaitu penyelenggara urusan pemerintahan dibidang pendidikan serta pengelolaan kebudayaan nasional. Sedangkan fungsi dari lembaga ini yaitu:

1. Perumusan dan penetapan kebijakan di bidang pendidikan
2. Pelaksanaan fasilitasi penyelenggaraan pendidikan
3. Pelaksanaan kebijakan di bidang peningkatan mutu kesejahteraan

4. Koordinasi pelaksanaan tugas, pembinaan, dan pemberian dukungan administrasi kepada seluruh unsur organisasi di lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
5. pengelolaan barang milik/kekayaan negara yang menjadi tanggung jawab Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
6. pelaksanaan pengembangan, pembinaan, dan pelindungan bahasa dan sastra
7. pelaksanaan dukungan substantif kepada seluruh unsur organisasi di lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

METODE PENULISAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penyusunan karya tulis ini, penulis menggunakan metode kualitatif diskriptif dengan studi literatur. Metode kualitatif adalah sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral yang berdasarkan pada masalah sosial (Creswell dalam Raco, 2018). Masalah sosial ini berasal dari sumber yang relevan dan menyangkut dengan keadaan sekitar. Data yang diperoleh adalah berupa kata-kata kemudian dilakukan proses analisis yang dapat berupa penjabaran pemahaman penulis atas kata yang didapat. Selanjutnya dihubungkan dengan berbagai sumber yang menjadi bahan rujukan. Dengan sumber yang relevan serta sumber dari beberapa penelitian sebelumnya.

B. Metode Pengumpulan Data

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini penulis melakukan identifikasi masalah dengan mengumpulkan berita-berita resmi di internet maupun di koran terkait masalah PJJ selama pandemi serta solusi yang ditawarkan.

2. Studi Literatur

Studi pustaka ini dilakukan dengan cara melakukan penelaah terhadap buku, jurnal terakreditasi, literatur yang kredibel yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti untuk memperoleh dasar dan pendapatan secara tertulis (Nazir, 2013). Data sekunder dengan *browsing* di internet, membaca berbagai literatur, hasil kajian dari peneliti terdahulu, buku, jurnal serta sumber-sumber lain yang relevan.

3. Pengembangan Sistem

Pada tahap ini penulis melakukan pengembangan sistem dengan mengacu pada permasalahan yang telah terjadi, dan apa saja yang dapat digunakan sebagai sebuah inovasi yang penulis realisasikan dalam fitur-fitur inovasi *Funing* sehingga inovasi penulis dapat sesuai

dan menjawab permasalahan yang ada.

4. Pembuatan Laporan

Tahap terakhir dari proses penelitian ini adalah penyusunan laporan yang berdasarkan hasil dari tahapan identifikasi masalah, studi literatur pengumpulan data, dan selama perancangan perangkat lunak berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Bagaimana Inovasi *Funing* Menanggapi Problema Terkait Pembelajaran Jarak Jauh Dimasa Pandemi

Funing (Fun Learning) adalah inovasi karya anak bangsa yang berusaha memberikan alternatif dalam mengurangi problema pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dialami oleh siswa, guru dan orang tua. Sistem kerja dalam inovasi ini menawarkan sebuah game bermain berbasis mendidik serta sebagai bahan refreshing siswa pada saat rasa jenuh di kala PJJ. Inovasi ini mengkolaborasikan peran dari para stakeholder seperti:

1. Pemerintah. Pihak pemerintah yang terlibat dalam inovasi ini adalah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang bertugas sebagai penanggung jawab dan pengawas serta sebagai perlindungan dari data diri pengguna sebab lembaga ini telah memiliki status badan hukum yang sah menurut UU
2. Pihak swasta. Peran dari pihak swasta yaitu menjadi pionir, inovator, kordinator, serta promotor untuk mempublikasikan inovasi ini. Dalam hal ini pihak yang berpartisipasi seperti lembaga bimbel yang memfasilitasi kegiatan les bagi siswa.
3. Masyarakat. Berperan sebagai pengguna dan pihak yang menjadi objek dari permasalahan yang terjadi. Dengan adanya inovasi ini diharapkan masyarakat dapat memaksimalkan dan mengimplementasikan proses kinerja inovasi.

Adapun desain yang akan menghiasi inovasi *Funing* yaitu:

1. Profil

Dalam fitur ini memuat identitas umum pengguna pada umumnya, seperti nama, sekolah, kelas, dan nomor HP ataupun E-mail pengguna. Identitas ini diperlukan sebagai data yang dapat dipertanggungjawabkan oleh pengguna. Dan nantinya data yang telah diinput oleh sistem akan terjaga kerahasiaannya dari pihak manapun sebab data ini akan mendapat perlindungan dari Kemendikbud.

2. Ruang Konferensi

Dalam fitur ini kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan video konferensi yang interaktif antara guru dengan murid. Keunggulan dari fitur *Funing* ini dibanding dengan aplikasi lain yaitu *Funing* dapat merekam (*recording*) setiap konferensi secara otomatis

sehingga apabila siswa mengalami kendala sinyal, ataupun yang lainnya siswa dapat mendengarkan pembelajaran dilain kesempatan.

3. Bank Soal

Dalam fitur ini memuat kumpulan soal dari berbagai mata pelajaran yang ada. Akan terdapat opsi untuk melihat jenis soal yang dipilih oleh siswa. Bank soal ini akan ter-*update* secara berkala sehingga soal yang tersedia akan berbeda-beda. Dengan fitur ini akan membantu siswa dalam berlatih menghadapi ujian mereka.

4. Ruang Guru

Pada fitur ini menjadi sarana interaksi bagi tenaga pendidik untuk berkordinasi menentukan jalannya proses PJJ. Melalui fitur ini, baik tenaga pendidik maupun siswa dapat saling berinteraksi dan berkomunikasi terkait mata pelajaran masing-masing.

5. Game Quiz

Fitur ini akan memberikan sensasi belajar seperti bermain bersama dalam ruang digital. Siswa dapat memainkan berbagai macam *game* yang disediakan dimana dalam game tersebut juga mengandung materi pelajaran yang sesuai dengan tingkatan akademik siswa, *game* ini juga dapat terhubung antara siswa satu dengan yang lainnya sehingga dapat dimainkan bersama-sama dengan teman satu kelas. Nantinya *game quiz* ini akan dijadwalkan oleh guru sebagai sarana *refreshing* ditengah pembelajaran sekaligus sebagai penilaian akademik siswa. Nilai dan pembahasan pun akan otomatis keluar sehingga menjadi bahan evaluasi secara langsung bagi guru maupun siswa.

6. Ruang Tugas

Dalam fitur ini berisi kumpulan tugas dari guru yang secara otomatis terinput ke dalam sistem. Fitur ini pula akan disetting setiap 5 jam mendekati *deadline* untuk mengingatkan siswa mengenai tugas mereka sehingga nantinya pengguna tidak terlewatkan dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas.

7. Ruang Les

Ruang les merupakan fitur yang dapat dimanfaatkan siswa untuk mendapatkan pelajaran tambahan dari tutor profesional dari berbagai macam bimbel di Indonesia yang disediakan oleh *Funing*. Siswa dapat memilih sendiri tutor yang mereka mau serta pelajaran apa saja yang mereka ingin perdalami. Dengan fitur ini siswa dapat menanyakan seputar materi maupun soal yang belum mereka kuasai. Dengan adanya fitur ini juga, pihak swasta yaitu pihak bimbel telah turut serta berkontribusi dalam menyediakan layanan tutoring untuk siswa-siswa pengguna aplikasi *Funing*.

8. Ruang Konseling

Pada fitur ini akan menjadi sarana bagi pengguna untuk menyampaikan problema yang

dialami dan nantinya sistem secara otomatis memberikan rekomendasi terkait pemecahan masalah. Dalam fitur ini memiliki tiga ruang yaitu konseling pendidikan dan konseling kesehatan mental yang diprioritaskan bagi siswa. Sedangkan konseling orang tua yang membantu memberikan penyuluhan ataupun ruang diskusi bagi problema orang tua dimasa PJJ terlebih kendala dalam mengoptimalkan bimbingan kepada siswa.

B. Strategi Implementasi Funing Mengatasi Depresi Siswa Dengan Optimalisasi *Collaborative Governance* dan Merdeka Belajar di Masa Pandemi

1. Pengumpulan data terkait kondisi pembelajaran daring yang dialami oleh siswa untuk menemukan pemecahan masalah dengan berbagai referensi yang akurat. Mengumpulkan data-data dari surat kabar/surat kabar elektronik terkait permasalahan yang menunjukkan keadaan PJJ di Indonesia, beberapa data yang telah penulis temukan adalah
 - a) Kasus meninggalnya siswi SMA di Gowa, Sulawesi Selatan yang mengakhiri hidupnya lantaran depresi karena tugas sekolah selama menjalani PJJ (*Liputan6.com*).
 - b) Wacana implementasi merdeka belajar (*News.detik.com*)
2. Perencanaan, Perumusan dan Pendesainan Inovasi. Setelah mengumpulkan data terkait permasalahan yang terjadi, penulis merumuskan poin-poin masalah tersebut dan mencoba menjawabnya dengan merealisasikannya ke dalam bentuk desain fitur inovasi. Proses ini peneliti sesuaikan dengan apa yang menjadi kebutuhan dari masyarakat, output dari fitur menunjukkan beberapa pemenuhan yang dilakukan. Setelah *prototype* berhasil didesain, langkah selanjutnya yaitu merealisasikan desain ini menjadi sebuah aplikasi dengan bantuan *apps developer*.
3. Sosialisasi. Setelah inovasi siap digunakan, peneliti akan melaksanakan sosialisasi kepada masyarakat. Hal pertama yang penulis lakukan adalah mensosialisasikan kepada pengguna untuk mulai memanfaatkan inovasi ini secara berkala. Sosialisasi ini diupayakan agar masyarakat mampu mengoperasikan inovasi ini sehingga nantinya apabila masyarakat menggunakan inovasi ini tidak terjadi *culture shock*, melalui sosialisasi pula masyarakat bisa menyampaikan terkait masalah yang belum dipahami
4. Edukasi. Setelah melakukan sosialisasi, apabila masyarakat menerima inovasi ini, maka selanjutnya akan diadakan pendampingan mengenai cara kerja inovasi ini. Cara kerja yang diberikan berupa bimbingan lebih mendalam sebab dari masyarakat menerima inovasi ini dalam memahami permasalahan yang terjadi.
5. Simulasi. Inovasi siap digunakan sebagai mana mestinya, dan sesuai dengan fitur masing-masing dan dapat di download oleh seluruh masyarakat Indonesia melalui *play*

store maupun *apps store*, dapat juga diunduh melalui *website* yang akan disediakan.

- a) Identifikasi resiko: trouble error, bugs, dll
 - b) Kontrol resiko: memberikan update aplikasi secara berkala
6. Evaluasi kami laksanakan secara berkala guna mengidentifikasi keberhasilan serta masalah dari inovasi ini, dan terus berusaha untuk memperbaikinya. Harapannya dengan berjalannya waktu, kami dapat menambahkan fitur lain yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi. Evaluasi ini dilakukan untuk menimbang seberapa besar dampak yang diberikan dalam implementasi inovasi ini, dalam evaluasi ini mungkin penulis akan menyebarkan kuesioner kepada pengguna untuk mengetahui besaran partisipasi yang ada.
- a) Identifikasi: mungkin kesulitan dalam hal mendapatkan informan yang sesuai.
 - b) Kontrol resiko: memberikan opsi terkait jenis evaluasi yang dilakukan
7. Kontrol dari lembaga terkait. Disini peneliti melibatkan lembaga berbadan hukum untuk mendapatkan pertanggungjawaban yang jelas. Sehingga nantinya kepercayaan pengguna terhadap inovasi ini akan lebih baik. Kami juga akan memanfaatkan *big data* dalam proses pembuatan laporan pertanggungjawaban kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Data yang dilaporkan dapat berupa grafik keberhasilan dari inovasi ini yang didapat dari data indikator-indikator lain.
8. Monitoring. Dalam tahap ini pengguna diupayakan untuk bisa mengendalikan serta mengimplementasikan inovai secara bertahap dan berkala. Sehingga nantinya bentuk empiris dari *Funing* akan tercipta secara alami karna adanya kebiasaan yang tercermin dari fitur inovasi.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Seiring meningkatnya pandemi Covid-19, pemerintah menerapkan era *new normal*. Dimana segala aktivitas diupayakan untuk dilakukan di dalam rumah baik itu bekerja, belajar dan beribadah. Pembelajaran secara daring atau PJJ tentu saja berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Banyak siswa yang mengalami *culture shock* dari penerapan sistem ini. Mereka diupayakan untuk mampu melaksanakan sistem PJJ untuk jangka waktu yang belum ditentukan. Terlebih adanya wacana merdeka belajar dimana siswa memiliki kebebasan untuk berkembang dengan bakat, minat dan kehendak personal. Merdeka belajar ini juga nantinya tetap akan dilaksanakan secara daring sehingga tentu saja perlu persiapan yang matang dalam menanggapi hal ini. PJJ ini menjadi persoalan baru bagi semua elemen terlebih siswa sebagai

subjek dan objeknya. Permasalahannya seperti kasus meninggalnya siswa akibat depresi dari tugas yang dirasa cukup banyak. Selain itu permasalahan juga datang dari orang tua yang terpaksa menjadi tenaga pendidik. Berbagai alternatif solusi telah diberikan, namun penyelesaiannya masih belum maksimal, efisien dan efektif.

Oleh karena itu penulis memiliki inovasi *Funing (Fun Learning)* sebuah platform pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning* yang memberikan sensasi belajar seperti bermain bersama dalam ruang digital yang diharapkan mampu mengatasi stress dan depresi pada siswa di masa pembelajaran daring. Inovasi ini menyediakan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan penggunaannya. Fitur konseling dalam aplikasi ini dapat dimanfaatkan baik oleh siswa maupun orang tua siswa yang berguna untuk konseling masalah pendidikan dan juga kesehatan mental yang merupakan masalah esensial dalam pemberlakuan PJJ. Fitur ruang les merupakan bentuk kolaborasi antara pemerintah, swasta dengan masyarakat, dimana pemerintah mengajak pihak swasta (bimbel) untuk memfasilitasi siswa agar dibimbing oleh tenaga pendidik profesionalnya. Fitur *game quiz* dapat melatih kemampuan akademik siswa namun dikemas dalam permainan yang seru sehingga siswa tidak merasa terbebani. Inovasi ini akan terintegrasi dengan Kemendikbud, swasta, dan masyarakat sebagai wujud optimalisasi *collaborative governance*. Dengan adanya inovasi ini diharapkan mampu memberikan alternatif dalam mengatasi masalah pembelajaran jarak jauh sehingga proses PJJ dan wacana merdeka belajar dapat terlaksana dengan baik, efektif dan efisien.

B. Saran

1. Masyarakat

Diharapkan masyarakat mampu mendukung dan mengimplementasikan inovasi ini sehingga mampu membantu masyarakat terutama siswa dan orang tua dalam mengatasi permasalahan PJJ yang terjadi.

2. Swasta

Dalam hal ini pihak swasta juga bisa menjadi promotor, pendorong serta pengontrol dalam mengimplementasikan inovasi ini. Sehingga masyarakat memiliki kepercayaan penuh dalam menerima inovasi ini.

3. Pemerintah

Disini pemerintah bisa menjadi regulator dalam menangani masalah secara soluktif, efektif dan efisien. Selain itu pemerintah juga bisa mendorong berbagai elemen untuk berpartisipasi menyukases kan program merdeka belajar secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraini, F. S. (2020). Implementasi Merdeka Belajar Di Era New Normal Dan Paradigma Konstruktivisme. *ICISEI*, 1(1), 278-292.

- [2] Ansell, & Gash, A. (2008). Collaborative Governance In Theory And Practice. *Journal Of Public Administration Research And Theory*, 18(4), 543–571. <https://doi.org/10.1093/jopart/mum032>
- [3] *CNBCIndonesia*. 2020. Nadiem Sadar Pendidikan Tak Seperti Apps Gojek Lalu Apa. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200121095019-37-131460/nadiem-sadar-pendidikan-tak-seperti-apps-gojek-lalu-apa> . Diakses 21 Januari 2021.
- [4] Creswell, John W. (2014). *Research Design (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed)*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar, Hal. 266. [https://scholar.google.co.id/scholar?cluster=1387391708119778345&hl=id&as_sdt=2005&scioldt=0,5&scioq=Research+Design+\(Pendekatan+Kualitatif,+Kuantitatif+%09dan+Mixed\).+Yogyakarta.+Pustaka+Pelajar](https://scholar.google.co.id/scholar?cluster=1387391708119778345&hl=id&as_sdt=2005&scioldt=0,5&scioq=Research+Design+(Pendekatan+Kualitatif,+Kuantitatif+%09dan+Mixed).+Yogyakarta.+Pustaka+Pelajar)
- [5] Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan 2020. 2020. Panduan Pembelajaran Jarak Jauh Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan 2020 Bagi Guru Selama Sekolah Tutup Dan Pandemi Covid-19 Dengan Semangat Merdeka Belajar. <file:///C:/Users/Asus/Downloads/Documents/PANDUAN-PEMBELAJARAN-JARAK-JAUH-BELAJAR-DIRUMAH-MASA-C-19.pdf> .
- [6] Emerson, K. (2018). Collaborative governance of public health in low- and middle-income countries: Lessons from research in public administration. *BMJ Global Health*, 3, 1–9. <https://doi.org/10.1136/bmjgh-2017-000381>
- [7] Firman & Sari. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal Of Educational Science (IJES)*, Volume 02 No 02.
- [8] Hariansyah, J. (2019). *Pembangunan Game Edukasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Web Menggunakan Metode Digital Game Based Learning Instructional Design (Studi Kasus: Tema Taman Kota)* (Doctoral dissertation, Universitas Pasundan).
- [9] *Liputan6.com*. 2020. Siswa Bunuh Diri Karena Tugas Daring Belajar Jarak Jauh Dinilai Perlu Evaluasi. <https://www.liputan6.com/news/read/4388386/siswa-bunuh-diri-karena-tugas-daring-belajar-jarak-jauh-dinilai-perlu-evaluasi> . Diakses 21 Januari 2021
- [10] Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- [11] Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 Tentang Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, tugas dan fungsi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- [12] Mualifah, I. (2013). Progresivisme John Dewey Dan Pendidikan Partisipatif Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol. 01, No. 01 Mei 2013, (102-121)
- [13] Nazir, Moh. (2013). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Bogor.

- [14]News.detik.com. 2019. Kemendikbud Jelaskan Alasan Dibalik Konsep Merdeka Belajar Nadiem Makarin. <https://news.detik.com/berita/d-4822565/kemendikbud-jelaskan-alasan-di-balik-konsep-merdeka-belajar-nadiem-makarim>. Diakses 28 Januari 2021.
- [15]Novian, N. D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe Flash. *Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- [16]Nuryatin, S. (2020). Adaptasi Metode Pembelajaran Melalui E-Learning Untuk Menghadapi Era New Normal.
- [17]Setiawan, A. R. (2020). Lembar Kegiatan Literasi Sainifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19).
- [18]Sinaga, B. (2003). Pendidikan Dan Pembelajaran Yang Demokratis Dan Humanistik. Medan: UNIMED.
- [19]Supriyatno, Helmi. 2020. Belajar Merdeka dan Merdeka Belajar di Tengah Corona. <https://www.harianbhirawa.co.id/belajar-merdeka-dan-merdeka-belajar-di-tengah-corona/> . diakses 24 Januari 2021
- [20]Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020
- [21]Merdeka.com. 2020. Peristiwa Mendikbud Nadiem Akui Banyak Terima Kritik Soal Kendala PJJ. <https://www.merdeka.com/peristiwa/mendikbud-nadiem-akui-banyak-terima-kritik-soal-kendala-pjj.html> . Diakses 21 Januari 2021
- [22]Thobroni, M. (2015). Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik. Yogyakarta: Ar-Ruzz
- [23]Tilano, F., & Suwitri, S. (2019). Collaborative Governance dalam Upaya Keselamatan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan di Kota Semarang. 1.
- [24]Tirto.id. 2020. Negara yang Tak Terkena Virus Corona Covid-19 Hingga April 2020. <https://tirto.id/negara-yang-tak-terkena-virus-corona-covid-19-hingga-15-april-2020-eNpX> . Diakses 20 Januari 2021.
- [25]Tirto.id. 2020. Stres Burnout Jenuh Problem Siswa Belajar Daring Selama Covid-19. <https://tirto.id/stres-burnout-jenuh-problem-siswa-belajar-daring-selama-covid-19-f3ZZ> . Diakses 21 Januari 2021.
- [26]Yamin, M., & Dkk. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (telaah metode pembelajaran). *Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126.
- [27]Zamroni, Z. (1999). Reformasi Pendidikan Dari Pondasi Ke Aksi. *El-Tarbawi*, 29-39.