

ANALISIS KOMUNIKASI PENDIDIKAN PADA PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN SMART SCHOOL DINAS PENDIDIKAN PROVINSI SULAWESI SELATAN

Mutmainnah¹, Rahmita Saleh²

¹Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial Universitas Fajar

¹email: mutmainnams6@gmail.com

²Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial Universitas Fajar

²email: rahmitasaleh@unifa.ac.id

Abstrak

Komunikasi pendidikan menjadi salah satu aspek komunikasi pada dunia pendidikan. Smart School merupakan salah bentuk komunikasi pendidikan yang merupakan inovasi sistem pembelajaran hybrid di Provinsi Sulawesi Selatan dengan slogan Satu Standar, Satu Guru, dan Satu Sulsel. Program ini memiliki tujuan menyeragamkan kualitas pendidikan yang diterima oleh peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) di Provinsi Sulawesi Selatan. Smart School menggunakan pendekatan digital berbasis aplikasi yang memudahkan peserta didik belajar dimana saja serta kapan saja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk komunikasi pendidikan pada pengembangan konten pembelajaran Smart School yang dikelola oleh Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Smart School Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan telah mengimplementasikan komunikasi pendidikan melalui tiga bentuk konten pembelajaran yaitu modul, live streaming, dan video. Penelitian ini menemukan bahwa dalam pengembangan konten pembelajaran, guru perlu memperhatikan aspek relevansi dalam pemilihan materi pembelajaran di setiap bentuk serta menggabungkan elemen-elemen informasi yang relevan untuk membentuk pesan sehingga memudahkan konten untuk diakses dan dipahami oleh peserta didik melalui materi pembelajaran yang disajikan.

Kata Kunci: komunikasi pendidikan; Smart School; pembelajaran hybrid; Sulawesi Selatan

PENDAHULUAN

Komunikasi pendidikan menjadi salah satu aspek komunikasi pada dunia pendidikan. Seiring dengan berkembangnya digitalisasi pendidikan, lahir sebuah inovasi pembelajaran online yang digagas pemerintah untuk melaksanakan dan memberikan pembelajaran pada tingkat SMA. Inovasi ini berupa program Smart School yang digagas oleh Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan. Smart School merupakan inovasi sistem pembelajaran hybrid yang memiliki tujuan menyeragamkan kualitas pendidikan yang diterima oleh peserta didik di tingkat SMA di Provinsi Sulawesi Selatan.

Program ini dapat diakses melalui website Learning Management System (LMS) Smart School maupun aplikasi pembelajaran E-ANDALAN. Metode pembelajaran berbasis website dan aplikasi ini memungkinkan untuk peserta didik belajar sesuai dengan jadwal dan tempat yang cukup nyaman bagi mereka karena pada aplikasi tersebut tersedia berbagai macam fitur yang dapat digunakan sesuai kebutuhan siswa.

Dalam pengembangan kontennya, *Smart School* dimulai dengan menerapkan sistem pembelajaran digital dengan dua metode, yang pertama dengan proses *live* yang dilakukan di studio pembelajaran di kantor Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan dan ditonton secara langsung oleh seluruh siswa SMA di Sulawesi Selatan. Lalu metode yang kedua adalah proses *tapping* atau perekaman video pembelajaran yang nantinya dapat diakses di LMS.

Pengembangan inovasi pembelajaran ini merupakan sebuah terobosan baru dalam dunia pendidikan khususnya di Provinsi Sulawesi Selatan, sehingga menarik mengkaji bentuk komunikasi pendidikan yang diterapkan dalam pengembangan konten pembelajaran Smart School.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Komunikasi Pendidikan

Komunikasi pendidikan adalah proses komunikasi yang direncanakan dan diciptakan secara khusus untuk mengubah perilaku sasaran tertentu ke arah yang lebih baik. Komunikasi pendidikan telah menyentuh dunia pendidikan dalam segala aspeknya (Naway, 2017). Moh Gufron (Hendra, Saputri, 2020) mendefinisikan komunikasi pendidikan merupakan komunikasi yang terjadi pada suasana belajar. Komunikasi pendidikan adalah memahami dan mempraktikkan interaksi dan aktivitas semua orang yang terlibat dalam pendidikan.

Merupakan pertukaran pengetahuan, konsep, dan informasi antara pendidik dan peserta didik. Tujuan utama dari komunikasi pendidikan adalah untuk mempromosikan kontak sosial dan saling pengertian antara guru dan peserta didik, serta untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menginternalisasi materi pelajaran.

Tiga komponen penting komunikasi pendidikan: pengirim, pesan, dan penerima. Proses komunikasi pendidikan dimulai dari pengirim atau seorang guru yang mentransmisikan pengetahuan, konsep, dan informasi kepada siswa atau murid yang dikenal sebagai penerima. Penerima adalah peserta didik atau pembelajaran yang menerima materi, sedangkan pesan itu sendiri adalah pokok bahasan yang disampaikan oleh pengirim. Pesan yang disampaikan dalam komunikasi pendidikan dapat berupa materi pelajaran yang terstruktur, misalnya teks buku pelajaran, slide presentasi, atau video pembelajaran. Pesan juga dapat berupa materi pembelajaran yang tidak terstruktur, misalnya diskusi kelompok, penugasan, atau proyek.

Komunikasi pendidikan sangat penting untuk proses pembelajaran karena tujuan utamanya adalah untuk memfasilitasi pemahaman siswa dan internalisasi materi. Selain itu, komunikasi pendidikan melayani sejumlah tujuan lain yang mempengaruhi pembelajaran peserta didik dan interaksi guru-peserta didik.

2. Konten pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan konten adalah informasi yang dapat diakses melalui barang atau media elektronik. Salah satu bagian penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Karena konten berfungsi sebagai media utama untuk kegiatan belajar mengajar, konten merupakan komponen penting dalam pelaksanaan pembelajaran.

Konten pembelajaran sebagai informasi, isi pembelajaran adalah pengetahuan, sumber, dan teks yang diperlukan untuk mengorganisasikan dan mengevaluasi bagaimana pembelajaran dilaksanakan serta menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga disusun secara logis untuk memperlihatkan gambaran utuh tentang kompetensi yang akan dikuasai peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Terdapat tiga konten pembelajaran, yaitu :

(1) Modul

Modul adalah satuan bahan ajar pembelajaran yang terkecil yang dikemas dalam modul, yaitu sumber belajar yang dapat dipelajari secara mandiri dalam waktu tertentu dan dibangun secara metodus berdasarkan kurikulum tertentu. Salah satu perangkat yang dapat dimanfaatkan sendiri oleh peserta didik adalah modul pembelajaran. Modul yang unggul perlu disusun secara logis, estetik, dan jelas. Modul dapat digunakan kapanpun dan dimanapun diperlukan oleh peserta didik.

(2) Video

Proses pembelajaran dapat sangat terbantu oleh video yang dapat digunakan untuk pengajaran individu, kelompok, dan kelas. Alat pengajaran non-cetak yang komprehensif dan kaya konten adalah video yang dapat langsung menjangkau peserta didik. Video juga memberikan pembelajaran tingkat baru. Ini karena teknologi video memiliki kemampuan untuk

memberikan peserta didik visual yang bergerak serta suara yang menyertainya, memberi kesan bahwa mereka hadir di lokasi yang sama dengan program yang dilihat di video. Diakui dengan baik bahwa peserta didik pertama memperoleh lebih banyak pengetahuan melalui indera pendengaran dan penglihatan mereka, tingkat retensi (penyerapan dan ingatan) mereka terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara dramatis.

(3) Live Streaming

Istilah frasa yang digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu yang disiarkan secara langsung melalui internet. Streaming langsung adalah teknik yang menggunakan audio dan video. Streaming langsung dan streaming radio adalah jenis layanan streaming langsung yang tersedia saat ini. Fenomena *live streaming* kini mulai diakui sebagai potensi kemajuan komunikasi publik yang sukses. Pengguna dapat melihat siaran dan mendengarkan radio hanya dengan koneksi internet menggunakan layanan *live streaming* tanpa membayar biaya tambahan apapun.

3. Model Pembelajaran Era Digital

Membandingkan model pembelajaran era digital saat ini dengan model pembelajaran tradisional menunjukkan adanya perbedaan. Tiga model pembelajaran yang digunakan di era digital adalah sebagai berikut : pertama, guru memberikan akses terhadap sumber belajar secara online kepada siswa, kemudian diunduh dan dipelajari secara manual (luring); kedua, mereka juga mengizinkan peserta didik untuk belajar online; dan ketiga, adanya kolaborasi pembelajaran daring dan luring. Paradigma pembelajaran jenis lain memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran secara mandiri menggunakan sumber belajar online daripada bergantung pada instruktur untuk menawarkan pengajaran. Setiap orang bisa belajar secara mandiri tanpa ada guru yang mengarahkannya dalam praktiknya, apalagi mengingat era digital yang didukung dengan jaringan internet. Berikut model pembelajaran era digital pada saat ini :

- (1) *Blended learning*, lingkungan belajar yang menggabungkan beberapa metode penyampaian, strategi pengajaran, dan preferensi belajar menawarkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dan pembelajar. Selain menggabungkan instruksi tatap muka dan online, pembelajaran campuran juga menggabungkan keterlibatan sosial. Pembelajaran yang didukung oleh perpaduan yang berhasil antara berbagai metode penyampaian, pengajaran, dan pembelajaran serta terdapatnya komunikasi terbuka antara semua pihak yang mengikuti pelatihan disebut pembelajaran campuran.
- (2) *Distance learning* (pembelajaran jarak jauh) model PJJ. Sejak tahun 1883, pembelajaran jarak jauh mengalami kemajuan. Ide dan penerapan model pembelajaran jarak jauh dapat berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hingga saat ini, dengan adanya generasi kelima, pembelajaran jarak jauh dapat dikategorikan ke berbagai generasi. Pemanfaatan e-learning dalam pendidikan jarak jauh merupakan suatu kemajuan yang logis, karena sangat penting adanya pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi karena adanya pemisahan waktu dan ruang antara peserta proses pembelajaran dan penyelenggara pembelajaran.
- (3) *Mobile learning*, adalah pendidikan berbantuan teknologi *mobile wireless (smartphone)*. Siswa didorong untuk selalu belajar kapanpun dan dimanapun mereka inginkan, tanpa terkendala oleh waktu atau geografi, berkat model pembelajaran *mobile learning*. Ini berarti bahwa dengan menggunakan *mobile learning* memungkinkan siswa belajar dengan nyaman tanpa mengorbankan kewajiban dan komitmen mereka yang lain.
- (4) *Virtual learning environment (VLE)* adalah *platform* pembelajaran berbasis web dengan komponen digital yang sering digunakan oleh banyak organisasi pendidikan. Keuntungan dari lingkungan belajar dan mengajar berbasis komputer ditambahkan ke sistem pembelajaran yang ditawarkan oleh lingkungan belajar *virtual*. Penggunaan ruang virtual, yang dapat diubah menjadi pusat siswa, memungkinkan belajar mandiri, dan mendorong

kepemilikan siswa atas pendidikan mereka, adalah salah satu cara untuk meningkatkan pengalaman belajar.

4. Teori Action Assembly (*Action Assembly Theory*)

Action assembly theory dikembangkan oleh John Greene (1984), dan generasi pertama dari teorinya yang diterbitkan dalam artikel *Communication Monographs* berjudul, “*A cognitive approach to human communication: An Action Assembly Theory*”. Inti dari perspektif kognitif adalah asumsi bahwa pikiran membentuk tindakan, yaitu apa dan bagaimana kita berpikir membentuk apa yang kita lakukan dan bagaimana kita melakukannya.

Action assembly theory merupakan teori kognitif tentang komunikasi, perhatian utama teori tersebut adalah produksi pesan. Green pula menyatakan jika tujuan utamanya adalah untuk menjawab informasi apa yang diwakili dalam pikiran dan proses apa yang beroperasi atas informasi tersebut sehingga kita dapat memahami dan memberlakukan dengan pesan verbal maupun nonverbal.

Menurut Greene terdapat empat pengamatan utama yang berperan dalam pengembangan teorinya, diantaranya adalah:

- (1) Perilaku secara bersamaan terpola dan berulang, namun baru dan kreatif
- (2) Orang bertindak atas dasar makna yang mereka berikan pada input stimulus, dan bukan input mentah itu sendiri
- (3) Ada kalanya orang harus memantau dan mengontrol dengan hati-hati apa yang mereka lakukan dan katakan, tetapi dalam kasus lain tindakan kita berjalan secara otomatis, tanpa kesadaran apapun
- (4) Perilaku pada akhirnya terdiri dari sejumlah besar perintah eferen, namun pengalaman fenomenal kita tentang perilaku dan kontrol perilaku terdiri dari spesifikasi tindakan abstrak.

5. Komunikasi Dua Tahap (*Two Step Flow Theory*)

Paul Felix Lazarsfeld, Bernard Berelson, dan Hazel Gaudet adalah orang yang memperkenalkan gagasan komunikasi dua tahap (juga dikenal sebagai aliran komunikasi dua tahap). Agar komunikasi media dapat menjangkau seluruh masyarakat, media massa pertama-tama menyampaikan pesan kepada sekelompok khalayak massa terpilih (pemimpin opini), yang bertindak sebagai penjaga gerban. Dari sini, pesan-pesan media kemudian disalurkan ke khalayak massa lebih lanjut sebagai tahap kedua.

Para pemimpin opini dan khalayak secara keseluruhan adalah *mass audience*. Pemimpin opini biasanya berinteraksi dengan media dibandingkan dengan audiens. Pemimpin opini mempengaruhi audiensnya karena posisi mereka. Pengaruh pesan media diperkuat melalui pemimpin opini. komunikasi massa merupakan langkah pertama dalam proses dari media massa hingga menjadi pemimpin opini, dan komunikasi antarpribadi merupakan langkah berikutnya dalam proses dari pemimpin opini menjadi khalayak.

Informasi dari media berjalan melalui dua tahap yang berbeda. Pertama, orang (pemuka pendapat) memperhatikan pesan di media dan sumber informasi lainnya. Pemimpin opini memberi orang interpretasi mereka sendiri dan informasi media yang sebenarnya. Proses yang terjadi di antara pesan langsung dari media dan tanggapan awal khalayak terhadap pesan tersebut disebut sebagai “pengaruh pribadi”. Opini pemimpin dapat membujuk individu untuk mengubah sikap perilaku mereka karena mereka cukup mirip dengan mereka untuk melakukannya. Kita sekarang memiliki pengetahuan yang lebih baik tentang bagaimana media mempengaruhi keputusan berkat teori aliran dua langkah.

Penelitian sebelumnya terkait pembelajaran online dilakukan oleh Yushita Marini dkk (2021) yang meneliti mengenai aplikasi Ruang Guru untuk pembelajaran di era Covid-19. Hasil penelitian menemukan bahwa aplikasi Ruang Guru terbukti mampu memberi kemudahan serta efektif dan efisien digunakan karena dapat dilakukan kapanpun dan dimana saja.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif melalui metode pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian dilakukan di Kota Makassar pada tahun 2023.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data Seiddel, 1998 (Moleong), mengemukakan bahwa metode atau teknik pengolahan data kualitatif dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu :

1. Mencatat yang menghasilkan catatan lapangan, dengan hal itu diberi kode agar sumber datanya tetap dapat ditelusuri.
2. Mengumpulkan, memilah-milah, mengklasifikasi, mensintesis, membuat ikhtisar, dan membuat indeksinya.
3. Membuat kategori data sehingga mempunyai makna, mencari dan menemukan pola dan hubungan-hubungan dan membuat temuan-temuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian, diperoleh data terdapat tiga bentuk pengembangan konten pembelajaran dalam program Smart School, yaitu dalam bentuk modul, *live streaming* dan taping. Pengembangan konten ini dipaparkan berdasarkan tiga komponen komunikasi pendidikan yaitu pengirim, pesan, dan penerima:

1. Pengirim

Pengirim adalah sejumlah guru tingkat SMA dan sederajat dari Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan yang bertanggungjawab mentransmisikan pengetahuan, konsep, dan informasi kepada siswa atau murid (peserta didik). Dalam program Smart School ini terdapat 129 orang guru yang terdaftar dalam proses produksi konten pembelajaran. Peran masing-masing adalah sebagai penyusun modul, talent untuk pembelajaran melalui *live streaming* dan talent untuk video pembelajaran (taping).

Terdapat 10 unit modul yang disusun yaitu modul mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, Biologi, Fisika, Kimia, Ekonomi, Sejarah, Geografi, dan Sosiologi. Menurut informan penulisan modul mengikuti beberapa ketentuan, dalam wawancaranya dinyatakan:

“Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan modul yaitu dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas, sebaiknya menggunakan gambar, visualisasi dan memberikan contoh-contoh yang konkret atau contoh yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu penulisan modul ini tidak terlepas dari penyesuaian standar kompetensi dan mempertimbangkan kemampuan peserta didik.”

Modul yang disusun dibuat dalam bentuk file digital dan cetak. Modul file digital kemudian dikembangkan lalu diubah menjadi script, powerpoint dan animasi sesuai sub pembelajaran dalam modul, sehingga dapat digunakan oleh talent yang menyajikan materi untuk disampaikan pada proses *live streaming* maupun taping.

Pembelajaran melalui *live streaming* prosesnya melibatkan produksi di dalam studio yang berada di kantor Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan dan disiarkan secara real time melalui saluran YouTube selama 45 menit setiap mata pelajaran. Pada pembelajaran ini, guru menyiapkan juga powerpoint materi pembelajaran sehingga dapat ditampilkan pada saat mengajar secara *live*. Pembelajaran ini terjadwal di semua sekolah di Provinsi Sulawesi Selatan, sehingga pada saat guru mengajar secara *live* di dalam studio, semua siswa mengikuti pembelajaran di kelas dari sekolah masing-masing.

Proses pembelajaran ini mengadopsi model belajar dalam kelas, sehingga metode pembelajarannya menyesuaikan gaya mengajar di kelas dengan tetap mengacu struktur materi di dalam modul dan teknik presentasi yang baik sehingga mudah dipahami semua siswa.



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran Melalui Live Streaming
Sumber: Tim Produksi Live Streaming



Gambar 2. Situasi dalam Ruang Kelas pada saat Siswa Menerima Pembelajaran Melalui Live Streaming
Sumber: Informan Penelitian

Pembelajaran berupa rekaman video pembelajaran dilakukan oleh guru melalui proses taping dan dilanjutkan proses editing oleh tim produksi sehingga materi yang disajikan telah dilengkapi gambar maupun animasi yang membuat kontennya menarik untuk ditonton. Setiap guru melakukan proses perekaman materi menggunakan script untuk durasi 10 hingga 12 menit. Materi pembelajaran ini dapat diakses oleh siswa melalui LMS Smart School dan aplikasi E-ANDALAN.

Setiap guru yang menjadi talent untuk produksi video pembelajaran menyiapkan materi tambahan untuk ditambahkan ke dalam video, koordinasi dengan tim produksi sehingga materi dapat tersampaikan dalam durasi waktu yang telah ditentukan. Hal ini dijelaskan oleh salah seorang informan, sebagai berikut:

“Setiap guru melihat aspek relevansi atau keterkaitan antara pemilihan materi dengan pencapaian kompetensi maupun kompetensi dasar. Materi yang terkandung haruslah mengandung kompetensi yang dikuasai oleh siswa atau minimal diketahui yang kemudian disampaikan secara runut, dengan harapan ke depannya, para siswa mampu memahami materi tersebut. Namun karena video memiliki keterbatasan durasi, maka sudah tentu setiap video tidak bisa mencakup keseluruhan materi bahan ajar secara detail. Hanya saja, materi di video sudah dirancang sedemikian rupa agar mampu menyampaikan hal-hal yang substansial sehingga peserta didik memiliki ruang untuk mengembangkan dan mengeksplorasi pelajaran yang sedang dipelajari”.

**BREAKDOWN SCHEDULE SHOOT
SMART SCHOOL DINAS PENDIDIKAN PROVINSI SULAWESI SELATAN**

Title : Pembahasan Modul Pembelajaran
 Production : Lempusdatik Universitas Fajar
 Date : Oktober – November 2022
 Location : Lab TV Lantai 5 Universitas Fajar
 Jl. Prof Abdurrahman Basalamah No. 101

No	Hari/Tanggal	Waktu	Lokasi	Talent	Nama Modul	Nama dan Kode Video	Wardrobe	Tambahan
1	Senin / 24 Oktober 2022	08.00-08.30	Lab TV Lt. 5	Mulyati, S.Pd SMAN 1 Makassar Biologi 081343511341	Pertumbuhan dan Perkembangan	Pertumbuhan dan Perkembangan	- Setiap talent dapat menyiapkan lebih dari 1 kostum dan assesories - Dimohon tidak menggunakan kostum dan assesories berwarna hijau, bermotif bunga-bunga dan kotak-kotak.	- Modul - Script - Bahan / materi pendukung (Harap dikirim paling lambat sehari sebelum rekaman)
		08.30-09.00				Pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan		
		09.00-09.30				Pertumbuhan dan Perkembangan Hewan		
		09.30-10.00				Faktor yang mempengaruhi Pertumbuhan		
2	Senin / 24 Oktober 2022	14.00-14.30	Lab TV Lt.5	Muhlis, S.Pd., M.Pd SMAN 11 Pangkep Biologi 085242737310	Enzim dan Katabolisme	Enzim	- Setiap talent dapat menyiapkan lebih dari 1 kostum dan assesories - Dimohon tidak menggunakan kostum dan assesories berwarna hijau, bermotif bunga-bunga dan kotak-kotak.	- Modul - Script - Bahan / materi pendukung (Harap dikirim paling lambat sehari sebelum rekaman)
		Jaringan Hewan			Respirasi Aerob			
					Respirasi Anaerob			
					Jaringan Epitel			
					Jaringan Ikatan			
					Jaringan Otot			
		17.00-17.30			Jaringan Saraf			


Gambar 3. Jadwal Taping Setiap Talent Video Pembelajaran
 Sumber: Tim Produksi Video Pembelajaran



Gambar 4. Proses Taping untuk Talent Video Pembelajaran
 Sumber: Tim Produksi Video Pembelajaran

2. Pesan

Pesan merupakan bahan ajar yaitu materi yang diajarkan oleh para talent untuk produksi live streaming maupun video pembelajaran. Bahan ajar ini dibuat berdasarkan modul yang telah disusun. Modul disusun berdasarkan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka untuk setiap mata pelajaran yang akan dibuatkan materi dan disajikan dalam pembelajaran live maupun video.



**DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI SULAWESI SELATAN**

LISTRIK DINAMIS
Arus listrik dan pengukurannya
Persamaan Hukum Ohm
Arus listrik dalam rangkaian tertutup

FISIKA KELAS XII

PENYUSUN
Ulfa Sam Sari Syamsuddin, S.Pd, M.Pd
Unit Kerja
SMA NEGERI 3 MAROS

PROGRAM PEMBELAJARAN SMART SCHOOL
TAHUN 2022

KEGIATAN PEMBELAJARAN 1
ARUS LISTRIK DAN PENGUKURANNYA
HUKUM OHM

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran 1 ini dilakukan maka diharapkan peserta didik :

1. Dapat menjelaskan tentang konsep arus listrik
2. Dapat menentukan hasil pembacaan alat ukur arus listrik amperemeter
3. Dapat menghitung nilai besaran listrik dengan menggunakan persamaan hukum ohm

B. Uraian Materi

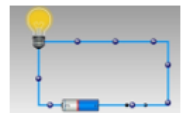
1. Konsep Arus Listrik
Dalam kehidupan sehari-hari hampir seluruh alat – alat yang kita gunakan terkandung di dalamnya muatan listrik. Bahkan dalam tubuh manusia juga terkandung muatan listrik. Arus listrik dapat mengalir karena terdapat muatan listrik yang berbeda yakni positif dan negatif sehingga bekerja gaya tarik menarik. Sebuah lampu dapat menyala karena adanya arus listrik yang mengalir dalam sebuah kawat penghantar.

Pengertian arus listrik
Arus listrik atau kuat arus listrik adalah banyaknya muatan listrik yang mengalir melalui penghantar per satuan waktu . Secara matematis dapat dirumuskan :

$$I = \frac{q}{t}$$

I = Kuat arus listrik (Ampere; A)
q = Muatan listrik (Coulomb ; C)
t = Waktu atau lamanya arus listrik mengalir (Sekon ; S)

Jumlah muatan yang mengalir tiap satuan waktu juga menandakan timbulnya arus listrik.

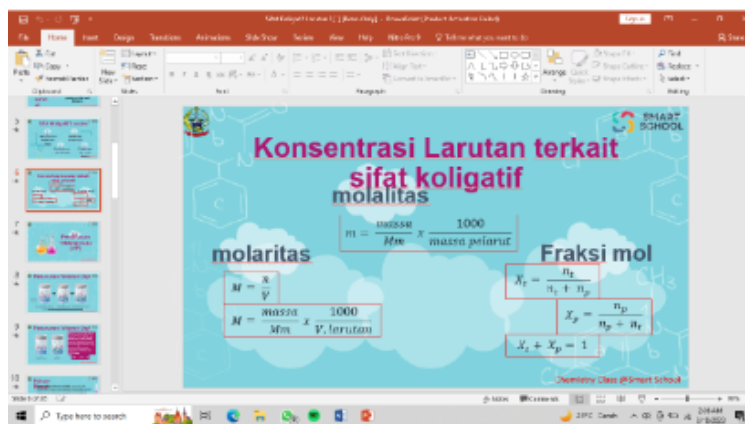


Gambar 1
Elektron bergerak mengelilingi rangkaian listrik dari kutub negatif ke kutub positif menimbulkan arus listrik

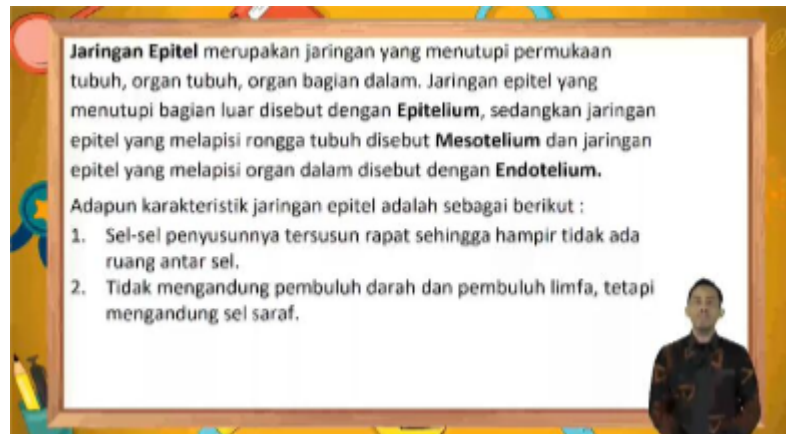
© 2022, Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan

Gambar 5. Modul Pembelajaran Mata Pelajaran Fisika Kelas XII
Sumber: Informan Penelitian

Modul merupakan materi utama untuk digunakan sebagai bahan ajar lalu dikembangkan oleh masing-masing talent dan tim produksi agar menyesuaikan dengan kebutuhan produksi video. Modul ini disesuaikan ulang mengikuti format produksi, yang secara khusus untuk live streaming dalam bentuk script dan powerpoint dan untuk video pembelajaran dalam bentuk script dan animasi atau format video lainnya untuk ditambahkan ke dalam video.



Gambar 6. Materi dalam Bentuk Powerpoint untuk Konten Pembelajaran Live Streaming
Sumber: Informan Penelitian



Gambar 7. Tampilan Video Pembelajaran
 Sumber: Informan Penelitian

3. Penerima

Penerima merupakan siswa tingkat SMA di Provinsi Sulawesi Selatan yang aktif terlibat dalam proses belajar mengajar pada program Smart School ini. Untuk pembelajaran Smart School siswa dapat mengakses dengan dua cara melalui *live streaming* yang dapat diakses melalui website Smart School dan terhubung ke saluran YouTube serta aplikasi E-ANDALAN. Untuk mengakses materi, setiap siswa diharuskan login menggunakan Nomor Induk Siswa Nasional (NISN).

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa Smart School Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan telah mengimplementasikan komunikasi pendidikan melalui tiga bentuk konten pembelajaran yaitu modul, live streaming, dan video. Penelitian ini menemukan bahwa dalam pengembangan konten pembelajaran, guru perlu memperhatikan aspek relevansi dalam pemilihan materi pembelajaran di setiap bentuk serta menggabungkan elemen-elemen informasi yang relevan untuk membentuk pesan sehingga memudahkan konten untuk diakses dan dipahami oleh peserta didik melalui materi pembelajaran yang disajikan.

REFERENSI

- Agustiningsih. (2013). “Video” Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar Agustiningsih 8. 4, 55–68.
- Ali, M. dan H. F. (2021). Transformasi dan Digitalisasi Pendidikan Dimasa Pandemi. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 121–127.
- Atmaja, S., & Dewi, R. (2018). Komunikasi Organisasi (Suatu Tinjauan Teoritis Dan Praktis). *Inter Komunika : Jurnal Komunikasi*, 3(2), 192. <https://doi.org/10.33376/ik.v3i2.234>
- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- Danuri, M. (2019). Development and transformation of digital technology. *Infokam*, XV(II), 116–123.
- Hariyanto, D. (2021). *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi Penulis : Didik Hariyanto Diterbitkan oleh Jl . Mojopahit 666 B Sidoarjo ISBN : 978-623-6081-32-7 Copyright © 2021 . Authors All*
- Irawatie, A., Iswahyuni, Anagusti, T. T., & Afriani, H. F. (2021). Analisis Konten Pembelajaran Mata Kuliah Wajib Universitas Berbasis Karakter Bela Negara. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, Vol. 5(No. 1 maret), 128–139.
- Komang, N., Witari, T., Sugihartini, N., Bagus, I., & Pascima, N. (2022). Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Discovery Learning Pada

- Mata Pelajaran Komunikasi Keperawatan. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 11(3), 278–289.
- Liliyafi, O. dan D. S. (2018). Joyful Learning Journal. Unnes.Ac.Id, 7(3), 29–38
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/23230>
- Marini, Y., Marina, N., Nasution, M. M., Lubis Arafat, M., & Suriani, I. (2021). Aplikasi Ruang Guru Untuk Pembelajaran Di Era Covid-19. Dirasatul Ibtidaiyah, 1(2), 198–214.
- Naway, F. A. (2017). Komunikasi dan Organisasi Pendidikan. In Gorontalo: Ideas Publishing.
<https://repository.ung.ac.id/get/kms/15711/komunikasi-dan-organisasi-pendidikan.pdf>
- Pane, D. N., Ahmad, R., & Fikri, M. El. (2019). Peran Media Sosial Instagram Dalam Interaksi Sosial Antar Siswa Sma Negeri 2 Binjai (Studi Pada Jurusan Ips Angkatan 2016). Jurnal Manajemen Tools, 11(1), 35–44. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>