

# INVESTIGASI REFLEKSI GURU TERHADAP PELATIHAN DESAIN PEMBELAJARAN DARING DENGAN KERANGKA INTEGRASI TEKNOLOGI ‘TRIPLE E’

Made Hery Santosa<sup>1</sup>, Ni Made Ratminingsih<sup>1</sup>, Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi<sup>1</sup>, AA Gede Yudha Paramartha<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni Undiksha  
Email: [mhsantosa@undiksha.ac.id](mailto:mhsantosa@undiksha.ac.id)

## ABSTRACT

*The purpose of this article is to help teachers understand and be able to implement online learning with the Triple E technology integration framework in a post-pandemic context. There are 28 SMA Bali Mandara teachers involved in this activity. The methods used are in the form of in-service training and mentoring. The results of the training and mentoring showed that teachers feel more prepared in their learning process later. They have been able to focus on learning objectives, redesign learning with Triple E integration to assist students in online learning context. Teachers' reflections showed they learn new insights and be committed to redesign their plans before implementing them in the classes. Teachers consider that technology-assisted learning frameworks such as Triple E make it easier for them to focus on their pedagogical aspects with optimal integration of technology to engage students, increase understanding, and assist implementation in authentic everyday contexts.*

**Keywords:** *online learning design, Triple E framework, technology integration*

## ABSTRAK

Tujuan dari artikel ini adalah untuk membantu para guru memahami dan melaksanakan pembelajaran di konteks daring dengan kerangka desain integrasi teknologi Triple E di konteks pasca pandemi. Terdapat 28 orang guru SMA Bali Mandara yang terlibat dalam aktivitas ini. Metode pelaksanaan kegiatan yang digunakan berupa metode pelatihan (*in-service training*) dan pendampingan (*mentoring*). Hasil pelatihan dan pendampingan menunjukkan bahwa secara umum para guru merasa lebih siap dalam proses pembelajaran mereka nantinya. Mereka sudah mampu fokus pada tujuan belajar dan mendesain ulang pembelajaran dengan integrasi Triple E di konteks pembelajaran daring. Refleksi guru terhadap pelaksanaan kegiatan dan pendampingan menunjukkan bahwa mereka mendapatkan banyak wawasan baru terkait implementasi pembelajaran daring. Guru berpandangan bahwa kerangka pembelajaran berbantuan teknologi seperti Triple E memudahkan mereka fokus pada aspek pedagoginya dengan integrasi optimal teknologi untuk melibatkan siswa, meningkatkan pemahaman, dan membantu implementasi dalam konteks otentik sehari-hari.

**Kata kunci:** *desain pembelajaran daring, kerangka Triple E, integrasi teknologi*

## PENDAHULUAN

Pesatnya transformasi pendidikan sekarang ini mengindikasikan perubahan dan tuntutan jaman yang begitu kompleks perkembangannya. Pembelajaran lebih diharapkan lebih berpusat pada siswa (Bugaian,

2017; Santosa, 2019) dan para guru diharapkan bisa menjadi fasilitator pada proses belajar dan mengajar tersebut (Huba & Freed, 2000; Zucker & Fisch, 2019). Guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber ilmu dan informasi namun juga menjadi rekan belajar siswa. Pembelajaran yang berpusat pada siswa bukanlah pendekatan baru

dalam dunia pendidikan di dunia, tetapi relatif baru dalam sistem pendidikan Indonesia. Hal ini sejalan dengan implementasi kurikulum 2013, dan sekarang kurikulum merdeka, yang berupaya memberikan kesempatan dan fasilitas lebih kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri sehingga memperoleh pemahaman yang mendalam yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas siswa.

Melalui penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa, mereka diharapkan dapat berpartisipasi aktif, selalu tertantang untuk memiliki daya kritis, mampu menganalisis dan mampu memecahkan masalahnya sendiri (Zarouk, Restivo, & Khaldi, 2018). Pembelajaran yang berpusat pada siswa juga tidak seharusnya berhenti di ruang-ruang kelas saja, namun bisa menembus tembok-tembok ruangan tersebut. Pembelajaran harus bisa memberi ruang belajar otentik bagi siswa yang aktif dan bermakna. Perubahan ini harus disikapi dengan baik oleh segenap insan pendidikan. Tuntutan ini tentu bukan sesuatu yang mudah untuk diimplementasikan.

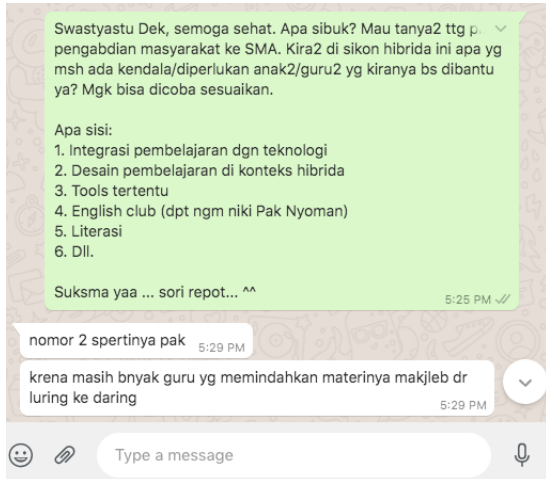
Selain tantangan akan transformasi pembelajaran tersebut, perkembangan teknologi juga demikianlah pesat. Beragam alat bantu belajar mulai dari yang analog dan khususnya digital berkembang sangat kencang dan beragam. Guru-guru diberikan banyak pilihan dan kesempatan. Laman <https://www.toptools4learning.com/> buatan Jane Hart yang reguler menampilkan hasil survei alat bantu belajar berbasis teknologi tiap tahunnya bahkan menyebut tahun 2020 dan 2021 adalah sebuah disrupsi untuk dunia dan khususnya pembelajaran, karena pandemi global Covid-19. Kondisi belajar daring – baik penuh atau hibrida – membuat banyak perubahan di sisi pembelajaran (Hodges, Moore, Lockee, Trust, & Bond, 2020). Proses persiapan, pelaksanaan, sampai asesmen pembelajaran mengalami adaptasi sehingga bisa tetap membantu siswa belajar secara aktif dan bermakna dalam ruang-ruang daring pada masa Covid-19 ini.

Kelas-kelas dan pembelajaran harus tetap memperhatikan aspek pedagogis yang baik

dan semua aktivitas pembelajaran diarahkan pada tujuan pedagogis yang jelas dengan integrasi teknologi yang tepat. Desain pembelajaran menjadi sangat penting dalam situasi daring dan hibrida ini. Kolb (2017) mengistilahkan kondisi ini dengan “Learning First, Technology Second,” artinya meski alat bantu teknologi sangat banyak dan bervariasi, yang utama adalah tetap sisi pedagogi atau pembelajarannya. Oleh karenanya, integrasi yang tepat perlu baik dari sisi pemahaman sampai implementasi di lapangan.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri Bali Mandara, secara umum, para guru menggunakan beragam alat bantu teknologi di situasi pembelajaran daring saat ini, seperti Google Classroom, WhatsApp, Telegram, Zoom dan lainnya, dengan strategi-strategi misalnya diskusi, proyek video, atau kuis dengan Google Form. Ini menunjukkan pembelajaran berbantuan teknologi menjadi dominan saat ini. Strategi pembelajaran lain, seperti diskusi, tanya jawab, dan kuis menjadi pilihan guru-guru di masa pandemi. Temuan ini penting untuk mengetahui strategi pedagogis dan juga pemanfaatan teknologi relevan yang digunakan dalam kondisi pembelajaran virtual saat ini. Hal ini menunjukkan bahwa para guru berusaha mengintegrasikan beberapa hal terkait seperti strategi dan alat bantu pembelajaran di kelas-kelas mereka (Long, Cummins, & Waugh, 2019; Santosa & Priyanti, 2021).

Meskipun demikian, disampaikan melalui wawancara awal, bahwa proses integrasi antara konten, strategi, dan teknologi masih belumlah semuanya tepat dan relevan. Guru secara umum masih cenderung memindahkan pola belajar luring ke dalam situasi daring.



Gambar 1. Wawancara awal dengan wakil kepala sekolah SMA Negeri Bali Mandara

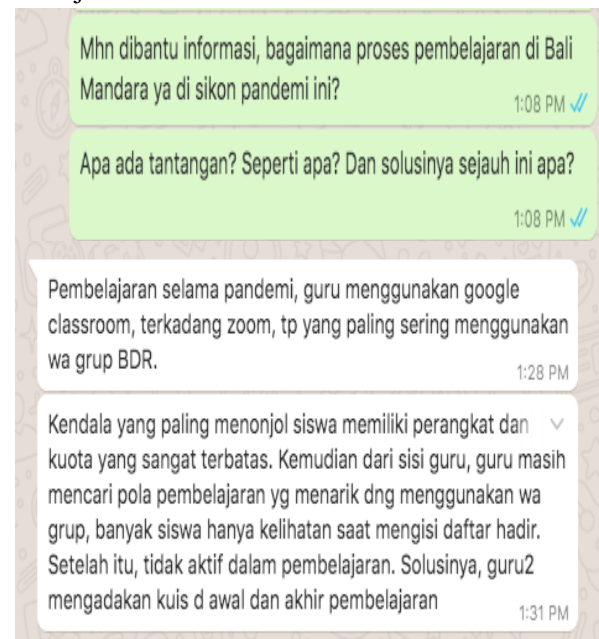
Diketahui juga bahwa proyek cukup dominan digunakan dalam pembelajaran hibrida ini oleh para guru. Menurut Chaijum dan Hiranyachattada (2020), pembelajaran berbasis proyek sangat baik diberikan kepada siswa terutama di situasi daring dengan tujuan membelajarkan siswa agar lebih mandiri dan mengasah keterampilan abad ke-21 lebih intensif lagi (Santosa, 2019). Namun, proses di lapangan menunjukkan masih banyak isu terkait pelaksanaan asesmen berbasis proyek ini dengan integrasi teknologi. Kesiapan siswa, kondisi ekonomi siswa, fasilitas dan dukungan sekolah, dan literasi digital yang masih menjadi kendala utama.

Pembelajaran daring sudah berjalan selama hampir dua tahun. Meski sempat tatap muka terbatas dan tatap muka normal, saat ini status PPKM (Pembatasan Pemberlakuan Kegiatan Masyarakat) naik lagi ke level 3 di Bali yang menyebabkan pembelajaran harus dilakukan secara daring kembali. Isu-isu desain pembelajaran daring masih sangat penting untuk diinvestigasi dan bantuan kepada para guru untuk mampu merancang dan menjalankan proses pembelajaran daring dan hibrida nantinya menjadi urgen, mengingat tuntutan transformasi abad ke-21 dan perkembangan teknologi yang sangat pesat yang disebutkan di atas sebelumnya.

Situasi ini memerlukan sebuah

kemampuan mendesain pembelajaran yang bermakna dengan integrasi teknologi yang tepat. Hal ini erat kaitannya dengan kerangka integrasi teknologi pada pembelajaran daring yang relevan. Salah satunya adalah kerangka ‘Triple E’. Menurut Kolb (2017), kerangka ini didesain untuk membantu para guru mengetahui seberapa baik mereka dalam integrasi teknologi dalam pembelajarannya dan membantu meningkatkan efektivitas integrasi tersebut. Kerangka ini menekankan pada bagaimana teknologi yang digunakan bisa membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Ia lebih fokus bukan hanya pada desain pembelajarannya, tapi juga sekaligus pada aspek aktivitas pembelajarannya dengan alur yang runut dan bermakna dan teknologi berfungsi sebagai alat bantu. Tujuan dari kerangka ini adalah lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran, sekaligus meningkatkan kemampuan mereka sehingga bisa menghubungkan dan meluaskan pemahamannya pada kehidupan sehari-hari..

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan hari Jumat, 11 Februari 2022 dalam waktu yang berbeda ke dua orang guru (berinisial TA dan WS) dengan media WhatsApp, informasi penting yang diperoleh ditunjukkan di Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Hasil Wawancara awal dengan guru

Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah (berinisial KD) melalui sambungan telepon di mana beberapa temuan penting dapat disampaikan sebagai berikut.

1. Pola dan desain pembelajaran di masa pembelajaran daring adalah guru menggunakan Google Classroom dan WhatsApp.
2. Materi harus ditambah dan disampaikan dalam bentuk *slide* baik cetak maupun *soft* atau kuis untuk membantu siswa belajar di rumah secara mandiri.
3. Guru-guru masih memerlukan bantuan pengetahuan dan praktik integrasi teknologi yang tepat dan relevan dalam pembelajaran daring ini.
4. Karena siswa kurang mampu, kendala yang paling menonjol adalah para siswa memiliki perangkat dan kuota yang sangat terbatas.
5. Keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa masih lemah. Banyak yang hanya absen saja, atau tidak aktif dan mengerjakan tugas dengan beragam alasan. Banyak siswa menggunakan alasan-alasan, seperti sinyal, kuota, atau bekerja membantu orang tua.
6. Dapat disimpulkan bahwa meskipun berbagai upaya belajar dalam konteks daring berbantuan media seperti Google Classroom, Zoom, WhatsApp, dan Slide, proses pembelajaran di SMA Negeri Bali Mandara masih mengalami beberapa kendala. Hal ini meliputi desain, metode dan strategi pembelajaran di konteks daring dengan tambahan situasi isu pada fasilitas penunjang, keaktifan, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar.

Temuan-temuan awal ini menunjukkan bahwa pembelajaran di konteks daring dalam masa pasca pandemi sangat perlu mendapat perhatian dan pemahaman baik dari segi konsep maupun segi praktik pelaksanaannya.

Pembelajaran daring adalah sebuah situasi di mana proses belajar dan mengajar bisa terjadi di luar ruang-ruang fisik kelas. Pembelajaran daring bisa dalam bentuk campur (*hybrid/blended*) dengan beragam persentase aktivitas daring, mulai dari berbantuan saja (sekitar 20-30%), *hybrid/campur* (sekitar 31 – 80%), dan daring penuh (81%-100%) (Putra & Santosa, 2020). Tujuan dari pembelajaran daring umumnya mengakomodasi karakteristik pembelajar masa kini – disebut sebagai *digital natives* atau generasi Z atau Alpha – yang sudah sejak lahir berinteraksi dengan teknologi (Prensky, 2001).

Dalam situasi tertentu, pembelajaran daring bisa dirangkaikan dengan banyak aktivitas belajar dengan berbantuan teknologi – konvensional sampai digital (Murray et al., 2015; Tucker, Wycoff, & Green, 2017). Integrasi bisa dengan pemanfaatan kertas dan pensil sampai aplikasi pembelajaran yang relevan (Mali & Santosa, 2021; Nyudak, Putra, & Santosa, 2021; Santi, Tantra, & Santosa, 2021; Santosa, 2021; Santosa & Agustino, 2020; Santosa & Ivone, 2020; Santosa & Priyanti, 2021), misalnya Canva untuk pembuatan poster atau infografis, Microsoft Word untuk mengetik, Mendeley untuk sistem rujukan otomatis berbasis metadata, atau aplikasi Android *ARnimal* untuk belajar dengan teknologi *Augmented Reality*.

Seperti pembelajaran tatap muka, pembelajaran daring juga perlu didesain dan bertujuan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan aktivitas belajar yang aktif dan bermakna. Pembelajaran daring memiliki standar desain yang kurang lebih sama dengan desain pembelajaran tatap muka atau luring, dengan penekanan pada integrasi teknologi (Harasim, 2012; Kolb, 2017; Stein & Graham, 2014; Tucker et al., 2017). Menurut Vai dan Sosulski (2011), terdapat 10 komponen standar

desain pembelajaran daring yang penting untuk diperhatikan dan diimplementasikan dalam desain pembelajaran daring guru, yaitu sebagai berikut.

1. Tujuan Pembelajaran
2. Kemudahan Komunikasi
3. Desain Pedagogis dan Susunan Pembelajaran
4. Desain Visual
5. Belajar yang Melibatkan
6. Kolaborasi dan Komunitas Belajar
7. Asesmen
8. Umpan Balik
9. Evaluasi dan Penilaian
10. Kemudahan Akses

Tujuan dari pembelajaran daring adalah membantu terselenggaranya proses belajar dan mengajar yang lebih efektif dan membantu siswa menjadi lebih aktif di mana ruang-ruang berpikir diberikan sehingga pembelajaran bisa lebih bermakna. Pemanfaatan teknologi dalam konteks pembelajaran daring tentu memerlukan dasar pedagogis yang kuat dan pemahaman konten yang matang. Dasar-dasar pedagogis inilah yang membantu guru menyiapkan proses belajar apa pun situasi yang terjadi, seperti misalnya situasi daring penuh di konteks pasca pandemi ini.

Saat ini, teknologi tentunya sudah tidak asing lagi bagi kita semua. Siswa kita bahkan mungkin lebih cepat dalam menggunakan teknologi karena mereka adalah generasi yang lahir dengan teknologi (Prensky, 2001). Oleh karena itu, untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pengajaran bahasa, kerangka pedagogis yang relevan dan kuat diperlukan untuk mengatur semua komponen pembelajaran. Salah satu kerangka integrasi teknologi dalam pembelajaran adalah 'Triple E'. Menurut Kolb (2017, p. 5), kerangka 'Triple E' membantu para guru mengukur seberapa baik mereka mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran dan mengefektifkan pemanfaatan teknologi tersebut. Ia membantu para guru mengintegrasikan teknologi ke dalam aktivitas pembelajaran daring secara lebih terarah dan jelas untuk proses belajar siswa yang lebih

otentik, aktif, dan bermakna. Kerangka ini lebih menasar pada aspek pembelajaran (pedagogis) dan membantu guru mendesain pembelajaran yang mendorong siswa bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan bantuan teknologi dan desain belajar yang jelas.

Berbeda dengan kerangka integrasi lain, seperti *Technological, Pedagogical, and Content Knowledge* (TPACK) (Mishra & Koehler, 2006) atau *Substitution, Augmentation, Modification, and Redefinition* (SAMR) (Puentedura, 2011) yang lebih menekankan pada aktivitas belajarnya, 'Triple E' lebih menekankan pada apa yang para siswa lakukan dengan bantuan teknologi pada aktivitas-aktivitas yang didesain oleh guru. Tujuannya adalah membuat siswa lebih terlibat, kemampuan bertambah, dan mampu memahami materi serta menghubungkan pada kehidupan sehari-hari. Menurut Sripada dan Cherukuri (2019), terdapat 4 tahapan desain pembelajaran dengan integrasi teknologi ini, yaitu (1) menentukan tujuan pembelajaran, (2) memilih alat bantu teknologi yang tepat, (3) melibatkan siswa dengan alat bantu teknologi tersebut secara aktif dan bermakna, dan (4) menghubungkan pembelajaran siswa pada kondisi otentik dan sehari-hari mereka.

Terdapat tiga komponen penting dalam kerangka ini, yaitu *Engagement* (keterlibatan), *Enhancement* (peningkatan), dan *Extension* (perluasan). Semua komponen ini bersinggungan satu sama lain dan bertujuan untuk melihat sejauh mana teknologi yang digunakan bisa membantu siswa untuk terlibat, meningkat kemampuannya, dan menghubungkan pemahaman mereka dengan kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran di kelas, komponen integrasi 'Triple E' ini bisa digunakan sebagai panduan untuk mengetahui kualitas integrasi teknologi secara keseluruhan. Observasi bersifat personal (*self-assessment*) atau observasi oleh pihak lain bisa dilakukan. Terdapat tiga kategori respon, yaitu "Ya" (bernilai 2 poin), "Kadang-kadang" (bernilai 1 poin), dan "Tidak" (bernilai 0 poin) dengan total skor 18. Kualitas integrasi

teknologi dalam pembelajaran masing-masing guru bisa diamati dan hasilnya bisa diinterpretasi sesuai panduan.

1. Poin 13 – 18 (Hijau): Terdapat hubungan tinggi antara tujuan pembelajaran dan alat bantu teknologi yang digunakan.
2. Poin 7 – 12 (Kuning): Terdapat beberapa hubungan antara tujuan pembelajaran dan alat bantu teknologi yang digunakan.
3. Poin 6 ke bawah (Merah): Terdapat hubungan yang rendah (umumnya hanya sampai komponen keterlibatan) antara tujuan pembelajaran dan alat bantu teknologi yang digunakan.

Kerangka ini dipercaya bisa membantu guru fokus pada aspek pedagogis atau pembelajarannya untuk mengetahui seberapa baik integrasi teknologi yang digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang. Dalam konteks pembelajaran daring seperti saat ini, adanya standar desain pembelajaran daring dan panduan komponen integrasi teknologi dengan ‘Triple E’ ini sangatlah penting.

Berdasarkan hasil analisis situasi yang dilakukan melalui wawancara dan sambungan telepon dengan dilengkapi dengan data tangkapan layar, beberapa permasalahan yang teridentifikasi adalah:

1. Keterampilan guru mendesain pembelajaran di konteks daring di masa pandemi masih perlu ditingkatkan.
2. Keterampilan guru melaksanakan proses pembelajaran di konteks daring di masa pandemi masih perlu ditingkatkan.
3. Keterampilan guru melaksanakan asesmen pembelajaran di konteks daring di masa pandemi masih perlu ditingkatkan.

4. Keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di konteks daring di masa pandemi masih rendah.

5. Kendala fasilitas, kuota, dan waktu yang dialami siswa masih tinggi.

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, maka rumusan masalah PKM ini adalah “Bagaimanakah refleksi guru tentang pelatihan mendesain pembelajaran daring dengan kerangka ‘Triple E’ di SMA Negeri Bali Mandara?”

## METODE

Metode yang digunakan dalam memecahkan permasalahan mitra dalam pelaksanaan PKM tahun 2022 adalah:

1. Metode Pelatihan (*in-service training*), yaitu metode yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran pembelajaran daring dengan kerangka ‘Triple E’.
2. Metode pendampingan (*mentoring*) dan observasi pembelajaran yang dilakukan oleh perwakilan guru di SMA Negeri Bali Mandara dalam melaksanakan pembelajaran pembelajaran daring dengan kerangka ‘Triple E’.

Setelah pelatihan dan pendampingan, peserta yang menjadi khalayak sasaran strategis dari kegiatan PKM ini yaitu para guru di SMA Negeri Bali Mandara diberikan survei untuk mengetahui refleksi mereka terhadap kegiatan pelatihan.

Survei ini didistribusikan ke peserta dalam pelatihan. Survei ini melihat bagaimana para guru merefleksikan kegiatan dengan pola 3-2-1, yaitu 3 hal baru yang dipejari, 2 rencana ke depan, 1 hal yang masih perlu ditingkatkan. Hasil respons guru dijabarkan dan dianalisis secara kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui refleksi para guru peserta pelatihan desain pembelajaran daring dengan kerangka integrasi Triple E. Tabel 1 mendeskripsikan hasil refleksi guru terhadap pelatihan dan pendampingan yang mereka ikuti selama kegiatan ini. Secara umum para guru merasakan pemerolehan ilmu, wawasan, dan hal baru terkait merancang pembelajaran daring, khususnya di konteks pasca pandemi. pendampingan yang mereka ikuti selama kegiatan ini. Secara umum para guru merasakan pemerolehan ilmu, wawasan, dan hal baru terkait merancang pembelajaran daring, khususnya di konteks pasca pandemi.

Dari hasil survei, respon para peserta menyatakan bahwa mendesain pembelajaran daring sudah mulai menjadi kebiasaan di masa pandemi ini, namun mereka masih mengalami kendala. Kerangka Triple E masih hal baru bagi hampir semua peserta dan merancang pembelajaran daring atau hibrida dalam konteks pasca pandemi memerlukan konsep yang relevan, seperti kerangka Triple E ini. Beberapa respon para peserta adalah sebagai berikut.

Guru 1 menyatakan,

“Pemanfaatan teknologi hendaknya juga melibatkan siswa dalam pembelajaran.”

Guru 2 menambahkan,

“Saya sudah mengikuti beberapa webinar, namun kerangka Triple E ini baru dan relevan. Saya merasa pembelajaran saya masih lama dan monoton.”

Guru 10 menegaskan,

“Pemanfaatan teknologi lebih ke arah peningkatan kualitas pembelajaran dan perluasan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi bukanlah hal yang utama, namun sebagai pendukung ketercapaian pembelajaran.”

Setelah melaksanakan pelatihan secara lengkap, mereka menyampaikan bahwa mereka mendapat pencerahan baru mengenai konsep dan kerangka pedagogis terkini untuk membantu mereka melaksanakan pembelajaran.

Konteks daring atau hibrida membuat adaptasi wajib dilakukan dan dengan adanya beberapa pilihan cara untuk mengajar, persiapan mereka menjadi lebih jelas untuk kebutuhan siswa.

Guru 14 menyatakan dalam responnya,

“Membuat perencanaan pembelajaran hybrid, fokus pada teknologi nomor 2, membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran adalah utama.”

Guru 21 menambahkan,

“Saya lebih memahami langkah pembelajaran lain yang lebih inovatif dan mendapatkan ide baru untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Saya merasa lebih siap.”

Ke depannya, para guru berharap masih bisa mempraktikkan pembelajaran ini dalam kelasnya dan meningkatkan kembali diri mereka dalam sesi-sesi pengembangan profesionalisme yang ada.

Guru 8 menyampaikan,

“Saya masih harus mendalami konsep ini, namun mengasyikkan seperti ini.”

Guru 27 juga menyatakan keinginannya untuk menambah pengetahuan.

“Saya harap ada kegiatan sejenis lagi dan semoga saya bisa belajar meningkatkan kualitas diri lagi.”

Dapat diketahui dari survei ini, bahwa para peserta sangat berharap untuk menyiapkan dirinya dalam kondisi pasca pandemi ini. Mereka mengikuti kegiatan secara utuh dan di akhir merasakan adanya pengetahuan terkini diperoleh dalam hal desain dan konsep integrasi teknologi yang membantu terjadinya proses pembelajaran yang aktif dan bermakna. Secara sadar, mereka merasa selalu perlu meningkatkan diri dan belajar dari beragam hal dan sumber.

Kegiatan pelatihan seperti ini menjadi ruang mengembangkan profesionalisme mereka (*Professional Development*) dan pengembangan profesionalisme berkelanjutan (*Continuing Professional Development*). Kelly dkk. (2019) menyatakan bahwa kegiatan-kegiatan berbasis



PD atau bahkan CPD sangat membantu para guru dalam proses pembelajaran.

Seiring pesatnya transformasi proses pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student-centred*) dalam dua dekade terakhir (Santosa, 2019; Wiraningsih & Santosa, 2020), pembelajaran serta merta berubah menyesuaikan dengan tuntutan dan kondisi tersebut (Huba & Freed, 2000; Zarouk et al., 2018; Zucker & Fisch, 2019). Generasi yang berbeda antara guru dan murid dengan karakteristiknya masing-masing sangat mempengaruhi efektivitas pembelajaran (Santosa, 2017). Peran guru tidak lagi menjadi sumber ilmu pengetahuan dan informasi saja, namun bertambah luas menjadi kolega yang sama-sama belajar dengan siswa yang bersikap terbuka terhadap perubahan yang sangat cepat saat ini (Jagtap, 2016; Looney, Cumming, Kleij, & Karen Harris, 2017; Malik, Murtaza, & Khan, 2011; Murati, 2015).

Proses perancangan dan implementasi pembelajaran daring atau hibrida dalam konteks pasca pandemi menerima pergeseran paradigma pembelajaran abad ke-21 dan situasi terkini akibat Covid19. Ada banyak sekali isu yang muncul, mulai dari perangkat dan fasilitas sampai kemampuan mengajar dalam situasi pandemi ini (Aristovnik, Keržič, Ravšelj, Tomažević, & Umek, 2020; Atmojo & Nugroho, 2020; Cao et al., 2020; Collie, 2021; Kuhfeld et al., 2020; Mok, Xiong, Ke, & Cheung, 2021; Moorhouse, 2020). Semuanya berlangsung dalam suasana berubah-ubah. Namun, tuntutan untuk tetap harus memperhatikan proses pelaksanaan belajar yang variatif, bermakna dan membuat siswa aktif dan paham tetap harus guru penuhi.

Dalam konteks pasca pandemi, penekanan pada pedagogi juga tetap dilakukan. Dengan menekankan pada integrasi teknologi yang relevan, diharapkan guru bisa membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya. Salah satu kerangka integrasi teknologi adalah kerangka Triple E. Kolb (2017) menyatakan bahwa kerangka ini menekankan pada bagaimana teknologi yang digunakan dalam

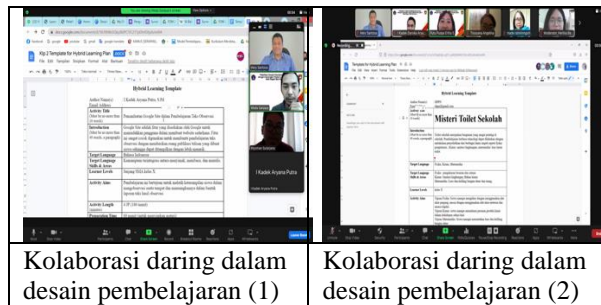
proses belajar bisa membantu melibatkan siswa, membantu meningkatkan pemahaman siswa, dan membantu mereka menggunakannya secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari.

Integrasi teknologi yang tepat guna dan relevan menjadikan teknologi bisa sebagai alat yang memberi ruang-ruang belajar siswa aktif dan bermakna. Mishra dan Koehler (2006) menekankan bahwa untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pengajaran bahasa, kerangka pedagogis yang relevan dan kuat diperlukan untuk mengatur semua komponen pembelajaran. Sripada dan Cherukuri (2019) menemukan bahwa kerangka tertentu, seperti Triple E memberikan ruang dan proses belajar dalam (1) menentukan tujuan pembelajaran, (2) memilih alat bantu teknologi yang tepat, (3) melibatkan siswa dengan alat bantu teknologi tersebut secara aktif dan bermakna, dan (4) menghubungkan pembelajaran siswa pada kondisi otentik dan sehari-hari mereka.

Hasil analisis refleksi yang diuraikan di atas didasarkan pada semua langkah kegiatan PKM yang telah diikuti dengan serius, antusias, dan penuh semangat oleh para guru. Para peserta juga mendapat kesempatan cukup untuk berlatih merencanakan dan mendiskusikan kegiatan pembelajarannya sebelum implementasi kegiatan. Beberapa foto berikut mendukung paparan di atas.







Kolaborasi daring dalam desain pembelajaran (1)

Kolaborasi daring dalam desain pembelajaran (2)

Gambar 1. Kegiatan Pelatihan

Dalam pendampingan, para guru juga merasa banyak mendapat masukan dan pengetahuan tentang merancang pembelajaran di konteks saat ini. Semua input ini dilanjutkan dalam pendampingan dan diujicobakan dalam kelas para guru selanjutnya.



Pendampingan Mandiri (1)

Pendampingan Mandiri (2)

Proses Implementasi di Kelas (1)

Proses Implementasi di Kelas (2)

Implementasi (3)

Implementasi(4)

Gambar 2. Pendampingan dan Implementasi

Dari pelatihan, simulasi, survei, dan observasi, dapat diketahui bahwa secara umum para guru merasa lebih siap dan mendapat wawasan baru dalam proses pembelajaran

mereka nantinya. Mereka sudah mampu fokus pada tujuan belajar, pemanfaatan media dan materi relevan berbasis teknologi (digital maupun konvensional), aktivitas belajar beragam, dan asesmen di konteks daring. Ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Santosa (2021) bahwa sejatinya, bukan teknologi yang menjadi fokus dan prioritas dalam pembelajaran saat ini, namun integrasi efektif antara proses belajar dan teknologi dalam sebuah kerangka belajar yang relevan.

Selain guru, keterlibatan siswa dalam belajar sangat penting diperhatikan (Ubu, Putra, & Santosa, 2021). Proses pembelajaran hendaknya tetap menyesuaikan dengan situasi atau beradaptasi pada kesenjangan digital (Artini, Santosa, & Suwastini, 2020) dan situasi belajar yang sangat fleksibel pada ruang-ruang belajar yang beragam (Trail, Fields, & Caukin, 2020). Dengan demikian, tantangan, seperti kemampuan digital, kondisi ekonomi, ketersediaan alat belajar, waktu belajar, dan keterlibatan belajar (Looi, Wong, Glahn, & Cai, 2019) bisa diakomodasi dan dicari solusinya dalam situasi belajar tanpa batas ini dengan tujuan untuk membantu siswa terlibat, paham, dan secara otomatis menggunakan apa yang dipelajarinya di luar ruang-ruang kelas secara mandiri (Santosa, Harismayanti, & Putra, 2022).

Terlepas dari hal-hal tersebut diatas, sisi murid masih perlu mendapat perhatian. Jika para guru sudah cukup siap, sisi murid masih dirasa perlu diperhatikan karena beragam situasi. Tantangan, seperti kemampuan digital, kondisi ekonomi, ketersediaan alat belajar, waktu belajar, dan keterlibatan belajar (Looi et al., 2019) dalam situasi belajar tanpa batas ini. Keterlibatan siswa dalam belajar sangat penting diperhatikan (Ubu et al., 2021), dengan tetap menyesuaikan dengan situasi atau beradaptasi pada kesenjangan digital (Artini et al., 2020) dan situasi belajar yang sangat fleksibel pada ruang-ruang belajar yang beragam (Trail et al., 2020).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan dan pendampingan yang telah dilakukan kepada semua guru di SMA Negeri Bali Mandara di Kecamatan Kubutambahan dapat disimpulkan bahwa para peserta pelatihan memperoleh wawasan baru terkait kerangka integrasi teknologi berbasis Triple E dalam konteks pasca pandemi. Guru-guru bisa merencanakan pembelajaran mereka dengan mengadaptasi dirinya sesuai situasi dan menyesuaikan dengan kondisi siswa yang ada. Proses pendampingan dan observasi menunjukkan para guru menjadi lebih tertata pembelajarannya, beragam aktivitas muncul dengan kerangka integrasi teknologi yang efektif. Siswa menjadi lebih antusias dan terlibat dalam konteks pembelajaran di kelas masing-masing. Ke depannya, para guru bisa beradaptasi selalu dalam kondisi belajar pasca pandemi ini dan bisa selalu meningkatkan profesionalismenya dengan mengikuti beragam kegiatan, webinar, tutorial, yang banyak ada bahkan gratis saat ini di beragam pelantar, seperti YouTube. Para guru dan siswa bisa selalu saling melakukan diskusi dan desiminasi hal-hal baru terkait proses pembelajaran untuk menjadi refleksi dan rencana selanjutnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aristovnik, A., Keržič, D., Ravšelj, D., Tomažević, N., & Umek, L. (2020). Impacts of the COVID-19 pandemic on life of higher education students: A global perspective. *Sustainability (Switzerland)*, *12*(20), 1–34. <https://doi.org/10.3390/su12208438>
- Artini, N. N., Santosa, M. H., & Suwastini, N. K. A. (2020). Investigation of current digital divide between University lecturers and students in the English as a Foreign Language context in North Bali. *International Journal of Education*, *13*(2), 113–121. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ije.v13i2.23828>
- Atmojo, A. E. P., & Nugroho, A. (2020). EFL classes must go online! Teaching activities and challenges during COVID-19 pandemic in Indonesia. *Register Journal*, *13*(1), 49–76. <https://doi.org/10.18326/rgt.v13i1.49-76>
- Bugaian, L. (2017). *Student centered learning*. Retrieved from <http://ip-81.180.74.21.utm.renam.md/handle/5014/9178>
- Cao, W., Fang, Z., Hou, G., Han, M., Xu, X., Dong, J., & Zheng, J. (2020). The psychological impact of the COVID-19 epidemic on college students in China. *Psychiatry Research*, *287*. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.112934>
- Chaijum, N., & Hiranyachattada, T. (2020). Integrated learning and project-based learning for project of electrical measurement and instrumentations in electrical engineering course. *European Journal of Science and Mathematics Education*, *8*(1), 6–11.
- Collie, R. J. (2021). COVID-19 and Teachers' Somatic Burden, Stress, and Emotional Exhaustion: Examining the Role of Principal Leadership and Workplace Buoyancy. *AERA Open*, *7*(1), 233285842098618. <https://doi.org/10.1177/2332858420986187>
- Harasim, L. (2012). Learning theory and online technologies. In *Learning Theory and Online Technologies*. <https://doi.org/10.4324/9780203846933>
- Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2020). The difference between emergency remote teaching and online learning. Retrieved May 15, 2020, from <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>
- Huba, M., & Freed, J. (2000). *Learner-centered assessment on college campuses: Shifting the focus from teaching to learning* (8th ed.). Michigan: Pearson.
- Jagtap, P. (2016). Teachers role as facilitator in learning. *Scholarly Research Journal*, *3*(17), 3903–3905.
- Kelly, N., Wright, N., Dawes, L., Kerr, J., & Robertson, A. (2019). Co-design for curriculum planning: A model for professional development for high school teachers. *Australian Journal of Teacher*

- Education*, 44(7), 84–107.  
<https://doi.org/10.14221/ajte.2019v44n7.6>
- Kolb, L. (2017). *Learning first, technology second: The educators' guide to designing authentic lessons* (1st ed.). International Society for Technology in Education.
- Kuhfeld, M., Soland, J., Tarasawa, B., Johnson, A., Ruzek, E., & Liu, J. (2020). Projecting the Potential Impact of COVID-19 School Closures on Academic Achievement. *Educational Researcher*, 49(8), 549–565.  
<https://doi.org/10.3102/0013189X20965918>
- Long, T., Cummins, J., & Waugh, M. (2019). To Flip or Not in Higher Education: A Tale of Three Instructors. *Asia-Pacific Education Researcher*, (August).  
<https://doi.org/10.1007/s40299-019-00470-4>
- Looi, C.-K., Wong, L.-H., Glahn, C., & Cai, S. (2019). Seamless learning: Perspectives, challenges and opportunities. In C.-K. Looi, L.-H. Wong, C. Glahn, & S. Cai (Eds.), *Lecture Notes in Educational Technology*.  
<https://doi.org/10.4324/9780429485534-9>
- Looney, A., Cumming, J., Kleij, F. van Der, & Karen Harris. (2017). Reconceptualising the role of teachers as assessors: Teacher assessment identity. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 25(5), 442–467.  
<https://doi.org/10.1080/0969594X.2016.1268090>
- Mali, Y. C. G., & Santosa, M. H. (2021). Potential of Screencast-O-Matic to support EFL teaching and learning amidst the COVID-19 pandemic. *Beyond Words*, 10(2), 81–90.  
<https://doi.org/10.33508/bw.v9i2.3360>
- Malik, M. A., Murtaza, A., & Khan, A. M. (2011). Role of teachers in managing teaching learning situation. *Interdisciplinary Journal of Contemporary Research in Business*, 3(5), 783–833.
- Mishra, P., & Koehler, M. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *The Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.  
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Mok, K. H., Xiong, W., Ke, G., & Cheung, J. O. W. (2021). Impact of COVID-19 pandemic on international higher education and student mobility: Student perspectives from mainland China and Hong Kong. *International Journal of Educational Research*, 105(November 2020), 101718.  
<https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101718>
- Moorhouse, B. L. (2020). Adaptations to a face-to-face initial teacher education course 'forced' online due to the COVID-19 pandemic. *Journal of Education for Teaching*, 46(4), 1–3.  
<https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1755205>
- Murati, R. (2015). The role of the teacher in the educational process. *The Online Journal of New Horizon in Education*, 5(2), 75–78.
- Murray, D. E., McPherson, P., Drobot, I.-A., Wilkinson, L., Janks, H., Ylddj, O., ... Al-Shorman, R. A. (2015). Using the Web to Support Language Learning. *Language Learning & Technology*, 3(1), 7–17.  
<https://doi.org/10.17507/jltr.0701.09>
- Nyudak, D. T., Putra, I. N. A. J., & Santosa, M. H. (2021). Investigating the implementation of online learning in remote learning context. *Journal of Education Research and Evaluation (JERE)*, 5(2), 120–130.  
<https://doi.org/10.23887/jere.v5i2.32857>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.  
<https://doi.org/10.1108/107481201110424816>
- Puentedura, R. R. (2011). SAMR: A brief introduction. Retrieved January 10, 2019, from [http://hippasus.com/rrpweblog/archives/2015/10/SAMR\\_ABriefIntro.pdf](http://hippasus.com/rrpweblog/archives/2015/10/SAMR_ABriefIntro.pdf)
- Putra, M. A. M., & Santosa, M. H. (2020). Mobile assisted language learning in Intensive English Course for freshmen year students. *Journal of Educational Technology*, 4(2), 127–132.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v4i2.25097>
- Santi, N. P., Tantra, D. K., & Santosa, M. H. (2021). Google classroom-based learning: Looking deeper into the Senior Vocational School EFL learning in the pandemic context. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 9(1), 1–7.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpb>

i.v9i1.230

- Santosa, M. H. (2017). Learning approaches of Indonesian EFL Gen Z students in a flipped learning context. *Journal on English as a Foreign Language*, 7(2), 183–208.
- Santosa, M. H. (2019). Introduction to Core Skills and its best practices in the Indonesian classrooms. In M. H. Santosa (Ed.), *Penerapan Core Skills di kelas-kelas di Indonesia* (1st ed., Vol. 1, pp. 07–23). Malang: Azizah Publishing.
- Santosa, M. H. (2021). Hyflex: Belajar di konteks hibrida dan fleksibel dengan teknologi. In G. Jati & F. Dewi (Eds.), *Teknologi dan pembelajaran bahasa Inggris* (1st ed., pp. 56–90). Salatiga: Perkumpulan Pengajar Bahasa Berbasis Teknologi Informasi (iTELL).
- Santosa, M. H., & Agustino, E. (2020). E-Learning-mediated instruction: Preparing innovative and work ready English materials for Nursing Assistant students. *Pedagogy: Journal of English Language Teaching*, 8(2), 149–158. <https://doi.org/10.32332/pedagogy.v8i2.2037>
- Santosa, M. H., Harismayanti, I., & Putra, I. N. A. J. (2022). Technology in action: Developing gamification handbook in English teaching and learning for the 21st century learners. *TESL-EJ*, 26(1), 1–25. <https://doi.org/10.55593/ej.26101a2>
- Santosa, M. H., & Ivone, F. M. (2020). Virtual Reality-Infused Language Learning. In J.-B. Son (Ed.), *Technology-Enhanced Language Teaching in Action* (pp. 75–78). Asia-Pacific Association for Computer-Assisted Language Learning (APACALL).
- Santosa, M. H., & Priyanti, N. W. I. (2021). The effect of mobile-assisted language learning “Quizizz” on High School students’ reading comprehension in the English learning context. In F. A. Hamied (Ed.), *Literacies, Culture, and Society towards Industrial Revolution 4.0: Reviewing Policies, Expanding Research, Enriching Practices in Asia* (1st ed.). New York: Nova Science Publishers.
- Sripada, P. N., & Cherukuri, M. R. (2019). Incorporating ‘The Triple E Framework - learning first, technology second’ and cooperative learning’ in low tech English classrooms. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 8(7C2), 226–229.
- Stein, J., & Graham, C. R. (2014). Essentials for blended learning: A standards-based guide. In *Essentials for Blended Learning*. New York: Taylor & Francis.
- Trail, L., Fields, S., & Caukin, N. (2020). Finding flexibility with HyFlex: Teaching in the digital age. *International Journal of the Whole Child*, 5(2), 22–26.
- Tucker, C. R., Wycoff, T., & Green, J. T. (2017). *Blended learning in action: A practical guide toward sustainable change*. California: Corwin.
- Ubu, A. C. P., Putra, I. N. A. J., & Santosa, M. H. (2021). EFL university student engagement on the use of online discussion in North Bali. *Language and Education Journal Undiksha*, 4(1), 22–31. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/1eju.v4i1.29938>
- Wiraningsih, P., & Santosa, M. H. (2020). EFL teachers’ challenges in promoting learner autonomy in the 21st century learning. *Journal on English as a Foreign Language*, 10(2), 290–314. <https://doi.org/https://doi.org/10.23971/jefl.v10i2.1881>
- Zarouk, M. Y., Restivo, F., & Khaldi, M. (2018). Student-centered learning environment for self-regulated project-based learning in higher education: A qualification/selection study. *Learning through Inquiry in Higher Education: Current Research and Future Challenges (INHERE 2018)*, 2–15.
- Zucker, L., & Fisch, A. (2019). Play and learning with KAHOOT!: Enhancing collaboration and engagement in grades 9-16 through digital games. *Journal of Language and Literacy Education*, 15(1), 1–15.