

# PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN JARAK JAUH PENYULUH PERPAJAKAN DALAM PEMBELAJARAN NORMAL BARU<sup>1</sup>

## DEVELOPMENT OF DISTANCE LEARNING DESIGNS OF TAXATION COUNSELORS OFFICIALS IN NEW NORMAL LEARNING

Aniek Juliarini<sup>2</sup>, Taufik Kurachman<sup>3</sup>  
Email: [aniek.juliarini@kemenkeu.go.id](mailto:aniek.juliarini@kemenkeu.go.id)

### ABSTRACT

*Preparation of Taxation Counselors Officials must be implemented during this new normal period. Material for taxation counselors consists of many components which need further development in order for distance learning to be successful. Research for the development of this learning design was carried out at the implementation stage. The research was conducted using quantitative and qualitative/descriptive methodology. The target of the research was Distance Learning for Taxation Counselors at the Cimahi Financial Education and Training Center, held on 24-28 August 2020. The data analyzed was primary data in the form of a questionnaire produced using the Google Forms platform, data on theoretical and practical exam results, and observation data. The research data was processed, presented graphically, and analyzed descriptively. The key findings of this study suggest that Distance Learning for Taxation Counselors at the Cimahi Financial Education and Training Center ran effectively, the learning remained active and interesting, and the test results of most participants are very good. However, almost of all participants prefer classical learning*

**Keywords:** *distance learning, e-learning, learning design, new normal.*

### ABSTRAK

Penyiapan tenaga Penyuluh Perpajakan dalam masa normal baru tetap harus dilaksanakan. Apalagi telah terbit Keputusan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara tentang Jabatan Fungsional Penyuluh Perpajakan. Materi pembelajaran penyuluh perpajakan memuat banyak materi ketrampilan sehingga perlu dikembangkan agar pembelajaran jarak jauh berhasil baik. Penelitian untuk pengembangan desain pembelajaran ini dilakukan pada tahap implementasi. Penelitian dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Objek penelitian adalah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Penyuluh Perpajakan di Balai Diklat Keuangan (BDK) Cimahi yang dilaksanakan tanggal 24-28 Agustus 2020. Data yang dianalisis adalah data primer berupa kuesioner yang dibuat dalam *google form*, data hasil ujian teori dan ujian praktik, dan data observasi. Data penelitian diolah, disajikan secara grafis, dan dianalisis secara deskriptif. Temuan penting penelitian ini adalah bahwa

---

<sup>1</sup>Diterima 08 Oktober 2020. Direvisi 22 Oktober 2020

<sup>2</sup>Balai Diklat Keuangan Yogyakarta, Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan

<sup>3</sup>Pusat Pendidikan dan Pelatihan Pajak, Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan

PJJ Penyuluh Perpajakan di BDK Cimahi berjalan efektif, pembelajaran berlangsung aktif dan menarik, dan hasil ujian sebagian besar peserta sangat baik. Namun hampir seluruh peserta menyarankan pembelajaran secara tatap muka langsung.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Jarak Jauh, e-learning, desain pembelajaran, era baru.

## A. PENDAHULUAN

Saat ini kita telah hidup di masa-masa unik yang tak tertandingi sejak berabad-abad generasi, dimana pandemi COVID-19 tidak pandang bulu dan penyebarannya sangat cepat (Khanduja & Scarlet, 2020). Penggunaan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran menjadi hal yang tak terhindarkan, terutama dalam masa pandemi COVID-19 dan berlanjut ke masa *new normal* (normal baru). Di Indonesia, lebih dari 530,000 sekolah ditutup sebagai upaya mengurangi penyebaran virus korona (Bhardwaj & Yarrow, 2020). Hal ini berdampak pada 68 juta siswa dari tingkat pra-sekolah hingga perguruan tinggi, termasuk pembelajaran yang dilakukan bagi pegawai dan masyarakat pada umumnya. Kondisi ini menjadikan kebutuhan penggunaan teknologi semakin luas dan mendesak. Pandemi COVID-19 mempercepat pengadopsian metode pembelajaran daring dan pembelajaran jarak jauh (PJJ) menjadi pilihan (Bhardwaj & Yarrow, 2020). Dalam masa normal baru seperti sekarang ini, pembelajaran perlu mempertimbangkan segala peluang dan tantangan yang muncul (Cahapay, 2020). Pemanfaatan teknologi informasi telah membawa perubahan positif secara masif terhadap budaya dan pola pikir Aparatur Sipil Negara (ASN), apalagi sebagian besar pelayanan publik telah mengubah pola pelayanan manual dan tatap muka ke layanan secara online dengan teknologi digital (Fadhil, 2019).

Salah satu sumber daya manusia yang perlu terus disiapkan dan *diupgrade* untuk mendukung kinerja organisasi guna mencapai visinya pada Direktorat Jenderal Pajak (DJP) adalah tenaga penyuluh perpajakan. Hal ini diperkuat dengan lahirnya Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 49 tahun 2020 tentang Jabatan Fungsional Penyuluh Pajak. Kebutuhan dan dorongan untuk tetap menyelenggarakan pembelajaran Penyuluh Perpajakan semakin kuat sekalipun masih dalam masa pandemi. Sebuah tantangan adalah bagaimana agar pembelajaran atas materi yang sejatinya memerlukan pertemuan langsung dan membutuhkan banyak praktik ini, tetap efektif dan menarik sekalipun dilakukan secara dalam jaringan (daring) dengan pembelajaran jarak jauh dimana tidak terjadi pertemuan langsung antara pengajar dan pembelajar.

Perkembangan teknologi tentu memiliki konsekuensi terhadap pergeseran metode pembelajaran sehingga diperlukan penyesuaian-penyesuaian. Untuk itulah maka dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan media yang baru tersebut, diperlukan pembuatan desain pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan proses belajar yang tetap menyenangkan bagi pembelajar. Nasution (2017) membuktikan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara metode pembelajaran dengan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat

ditingkatkan dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan baik oleh pengajar dalam proses pembelajarannya (Nasution, 2017).

Kementerian Keuangan *Corporate University* (Kemenkeu Corpu) sejak tahun 2015 hadir dalam rangka mendukung kinerja organisasi Kementerian Keuangan yang memerlukan proses bisnis pengembangan sumber daya manusia (SDM) yang lebih aplikatif, relevan, adaptif, mudah diakses, dan berdampak tinggi (*Keputusan Kepala Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Nomor Kep- 140/ PP/ 2017 tentang Cetak Biru Kementerian Keuangan Corporate University*, 2017, p. 140). Materi belajar harus mudah diakses kapan saja dan dimana saja, sehingga untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan sistem online yang mampu menyediakan akses selama 24 jam sehari dan 7 hari dalam seminggu. Hal ini menjadi komponen penting dalam pembelajaran jarak jauh. Pelatihan Jarak Jauh merupakan proses pembelajaran yang dilaksanakan di luar tempat penyelenggaraan pelatihan, karena pertemuan langsung tidak lagi diperlukan. PJJ menekankan pelaksanaan pembelajaran secara mandiri, sehingga untuk hasil yang maksimal dan proses belajar yang nyaman maka harus dikelola secara sistematis, tidak terbatas oleh jarak dan waktu, dan menggunakan berbagai media pembelajaran (*Keputusan Kepala Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Nomor Kep- 82 /PP /2020 tentang Panduan Penyelenggaraan Pelatihan Jarak Jauh (Distance Learning) di Lingkungan Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan*, 2020, p. 82).

Pusdiklat Pajak Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan

(BPPK) Kementerian Keuangan telah merancang PJJ Penyuluh Perpajakan dan telah mengimplemetasikan pada masa *new normal* tahun 2020 ini. Pembelajaran model daring ini sangat mungkin masih akan dilakukan pada waktu-waktu mendatang. Oleh karena itu, penting untuk diketahui apakah rancangan yang sudah dibuat dapat berhasil baik saat diimplementasikan sehingga akan memberikan hasil pembelajaran yang maksimal. Desain pembelajaran sendiri, menurut Benny A. (2009: 128 – 132), meliputi 5 tahapan yang disingkat dengan ADDIE, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain/rancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi) (Sari, 2017).

Penelitian desain dan pengembangan pembelajaran ini dilakukan pada tahapan implementasi. Hal ini perlu dilakukan mengingat pembelajaran yang tidak didesain dengan baik dapat berakibat terjadinya malpraktik dalam pembelajaran (Rusdi, 2018).

### 1.1 Landasan Teori

Sebuah pembelajaran harus dapat mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif sehingga terdorong untuk menemukan ide, memecahkan masalah atau mengaplikasikan materi pembelajaran ke dalam persoalan yang nyata dalam suasana belajar yang menyenangkan sehingga hasil belajar menjadi maksimal (Ulfa & Saifudin, 2018). Dalam rangka mewujudkan hal tersebut, terdapat berbagai macam strategi, metode dan media pembelajaran yang dapat diterapkan. Terdapat beberapa strategi pembelajaran yang dapat dilakukan

pengajar pada era digital, diantaranya mengembangkan model, melakukan inovasi, dan evaluasi pembelajaran dengan media digital (Azis, 2019).

Penelitian Pakpahan & Fitriani (2020) menunjukkan bahwa dalam masa pandemi COVID-19, pemanfaatan teknologi informasi memiliki peranan sangat penting dalam pembelajaran jarak jauh. Proses pembelajaran dalam jaringan dapat berjalan dengan dukungan teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini, seperti *e-learning*, *google class*, *whatsapp*, *zoom*, *youtube*, *quizziz*, dan sebagainya. Dengan jaringan internet yang dapat menghubungkan pengajar dan pembelajar, proses belajar mengajar dapat berjalan sebagaimana mestinya walaupun dalam suasana pandemi COVID-19 (Pakpahan & Fitriani, 2020). Solviana (2020) melakukan penelitian proses pembelajaran menggunakan fitur gamifikasi daring, yang memberikan alternatif agar proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, memotivasi, lebih bermanfaat, efektif, terlebih pada masa *new normal*.

Liu dkk (2019) menyatakan bahwa masalah utama dalam pembelajaran jarak jauh adalah kondisi yang memfasilitasi pembelajaran dan niat memiliki efek positif yang kuat pada Perilaku Pengguna (Liu et al., 2016). Perlu disadari bahwa guru memiliki peran kunci dalam proses pendidikan (Komarudin et al., 2019). Pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik, sementara pengelolaan pembelajaran adalah proses penyelenggaraan interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada sebuah lingkungan belajar

(Fitriani et al., 2017). Pembelajaran yang profesional diukur tidak saja saat seseorang guru mengajar di kelas, tetapi dimulai dari saat dia merencanakan dan mendesain pembelajaran, proses pelaksanaan pembelajaran, setelah selesai, dan tindak lanjut untuk pembelajaran berikutnya (Mudhofir et al., 2016).

Desain pembelajaran akan memberikan petunjuk bagaimana mempersiapkan seperangkat pembelajaran seperti rencana pembelajaran (*lesson plan*), bahan ajar, media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan lain-lain (Rusdi, 2018). Penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan (Sari, 2017). Program pembelajaran yang baik harus dimulai dengan desain yang baik pula.

## 1.2 Penelitian Terdahulu

Cahapay (2020) melakukan penelitian pendidikan di era normal baru melalui perspektif studi kurikulum. Empat elemen kurikulum, yaitu tujuan, isi, pendekatan, dan evaluasi. Selain studi kurikulum Cahapay menyarankan agar aspek lain pendidikan juga dieksplorasi lebih jauh untuk mempertimbangkan pelaksanaan pendidikan di era normal baru. Dalam hal ini, salah satunya adalah metode pembelajaran.

Metode Pembelajaran merupakan salah satu cara yang ditempuh pengajar untuk membantu pembelajar mencapai tujuan pembelajarannya. Beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih metode pembelajaran adalah tujuan yang ingin dicapai, kemampuan dan

latar belakang pembelajar, kemampuan dan latar belakang pengajar, keadaan proses belajar yang berlangsung, dan alat atau sarana yang tersedia (Ulfa & Saifudin, 2018). Mendesain pembelajaran merupakan kewajiban seorang pendidik, dimana desain pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan peserta didik (Nehru&Syarkowi, 2017).

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan adanya penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan baik oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah. Metode pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang baik sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan dan akhirnya berdampak positif pada hasil pembelajaran dan prestasi yang optimal (Nasution, 2017).

Salah satu model desain pembelajaran adalah Model ADDIE yang meliputi 5 tahap pengembangan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Cahyadi, 2019). Pengembangan multimedia pembelajaran dikaji dengan detail oleh Lee, WW dan Owens, DL (2004) yang menjelaskan langkah-langkah secara detail melalui kerangka ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Rusdi, 2018). Dalam Model ADDIE, tahap *Analysis* (analisis) merupakan tahap dimana pengembang melakukan telaah atas kebutuhan model atau media yang akan dikembangkan. *Design* (Desain) merupakan tahap menyusun rancangan model dan media yang akan digunakan. *Development* (Pengembangan) merupakan tahap membangun model atau media sesuai

rancangan. *Implementation* (Implementasi) merupakan tahap menerapkan model atau media kepada pengguna. *Evaluation* (Evaluasi) merupakan telaah terhadap model atau media yang telah digunakan oleh pengguna dari aspek kendala dan kebermafaatan, dan saran untuk pengembangan lebih lanjut. Kelima tahap ini merupakan siklus yang berkesinambungan (Redaksi, 2020).

Implementasi merupakan langkah nyata menerapkan sistem pembelajaran yang telah dirancang. Model perlu diujicobakan agar dapat disempurnakan prosedur teknisnya, sintakmatik, dan suasana belajar yang mendukung (Rusdi, 2018). Juliarini & Purjono (2019) melakukan evaluasi atas pelaksanaan Diklat Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil (Latsar CPNS) tahun 2019 di Balai Diklat Keuangan Yogyakarta yang dilaksanakan secara *blended learning*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menyatakan, dalam tahap pembelajaran *e-learning*, materi pembelajaran cukup mudah dipahami, bahan tayang cukup menarik, dan peserta mengalami sedikit kesulitan, sehingga proses *e-learning* dikatakan cukup bagus (Juliarini & Purjono, 2019)

Penelitian ini merupakan penelitian riset dan pengembangan Pembelajaran Jarak Jauh Penyuluh Perpajakan, tepatnya pada tahapan implementasi. Penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: "Bagaimana pendapat peserta pelatihan terhadap metode pembelajaran yang diterapkan dalam Pembelajaran Jarak Jauh Penyuluh Perpajakan di Balai Diklat Keuangan Cimahi?". Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon peserta

pembelajaran terhadap implementasi kurikulum dan Garis-garis Besar Pembelajaran (GBPP) PJJ Penyuluh Perpajakan yang telah dibuat.

Penelitian dilakukan terhadap pelaksanaan PJJ Penyuluh Perpajakan di Balai Diklat Keuangan Cimahi yang dilaksanakan pada tanggal 24-28 Agustus 2020. Pelatihan Jarak Jauh ini dimaksudkan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pegawai Direktorat Jenderal Pajak dalam melakukan penyuluhan dan mencetak para penyuluh perpajakan yang memiliki kompetensi yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang sesuai dengan standar kompetensi jabatan yang disyaratkan bagi seseorang yang ditugaskan sebagai penyuluh perpajakan.

Data dokumen berupa nilai ujian teori dan ujian praktik. Analisis diperkuat dengan data observasi berupa pengamatan aktifitas peserta oleh peneliti. Data tersebut diolah dan disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan gambar, kemudian dilakukan

analisis secara kuantitatif dan kualitatif deskriptif untuk menjelaskan kondisi yang terjadi. Selanjutnya menarik kesimpulan dan merumuskan temuan penting.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian riset dan pengembangan Pembelajaran Jarak Jauh Penyuluh Perpajakan, yaitu pada tahapan implementasi dari model ADDIE. Penelitian dilakukan di Balai Diklat Keuangan Cimahi yang dilaksanakan tanggal 24-28 Agustus 2020. Penelitian hanya dapat dilakukan dalam satu kelas Pembelajaran Jarak Jauh, karena PJJ Penyuluh Perpajakan di BDK Cimahi hanya dilakukan satu kali dalam tahun 2020 ini. Pelatihan angkatan sebelumnya telah dilakukan secara tatap muka di kelas, yaitu saat sebelum munculnya bencana COVID-19.

Pembelajaran ini mencakup 52 jam pembelajaran dengan uraian sebagai mana dalam tabel berikut.

No	Mata Pelajaran	Jam Pelajaran
1	Manajemen Pelaksanaan Kegiatan Penyuluhan Perpajakan	15
2	Metode dan Teknik Penyuluhan Perpajakan	15
3	Kemampuan Komunikasi	18
4	Ceramah 1	2
5	Ceramah 2 (Sharing Session)	2
	Jumlah	52

Tabel 1. Mata Pelajaran dalam PJJ Penyuluh Perpajakan

Berlaku sebagai responden dalam penelitian ini adalah seluruh peserta pelatihan dengan jumlah sebanyak 30 peserta pembelajaran. Peserta pembelajaran berasal dari Kantor Pelayanan Pajak di wilayah Provinsi Jawa Barat, dan dari Kanwil DJP di Provinsi Jawa Barat.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif-kualitatif deskriptif. Data yang digunakan berupa data primer dan sekunder. Data primer berupa pendapat peserta pembelajaran atas proses pembelajaran di kelas, yang dihimpun melalui kuesioner yang

dibuat dengan *google form*. Peserta diberikan kuesioner yang menanyakan pendapat mereka terkait gaya belajar dominan mereka, metode belajar yang paling disukai dalam pelaksanaan PJJ Penyuluh Pajak, efektifitas PJJ Penyuluh Pajak, dan pendapat tentang model pembelajaran yang paling sesuai untuk PJJ Penyuluh Pajak, beserta alasannya.

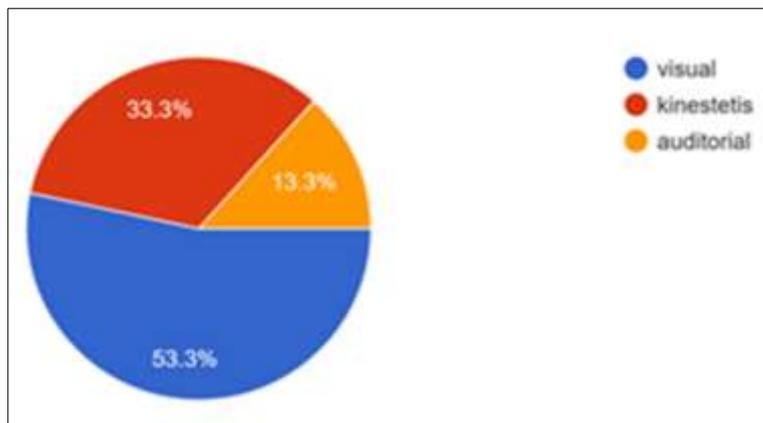
Data dokumen berupa nilai ujian teori dan ujian praktik. Analisis diperkuat dengan data observasi berupa pengamatan aktifitas peserta oleh peneliti. Data tersebut diolah dan disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan gambar, kemudian dilakukan analisis secara kuantitatif dan kualitatif deskriptif untuk menjelaskan kondisi yang terjadi. Selanjutnya menarik kesimpulan sesuai tujuan penelitian dan merumuskan temuan-temuan penting.

### Hasil Kuisisioner Responden

Responden berjumlah 30 orang dengan usia seluruhnya di bawah 30 tahun, terdiri atas 60% perempuan (18 orang) dan 40% laki-laki (12 orang). Kepada peserta ditanyakan: 1) metode pembelajaran apa yang disukai, 2) bagaimana efektifitas PJJ Penyuluh Perpajakan dan apa alasannya, 3) menurut responden, model pembelajaran apa yang paling sesuai untuk Pembelajaran Penyuluh Perpajakan dan apa alasannya. Dari 30 responden, seluruhnya mengisi kuisisioner (100%), dengan hasil sebagai berikut.

#### a. Gaya Belajar

Kecenderungan gaya belajar peserta pembelajaran paling banyak adalah visual, diikuti kemudian oleh gaya kinestetis, dan yang paling sedikit adalah auditori. Hasil ini disajikan dalam Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Sebaran kecenderungan gaya belajar peserta pembelajaran

Dari Gambar 1 terlihat bahwa peserta yang memiliki gaya belajar visual mencapai lebih dari 50%. Sementara yang memiliki gaya belajar kinestetis lebih dari 30% dan sisanya memiliki gaya belajar auditori. Hal ini tentu berpengaruh terhadap persepsi dan kebutuhan peserta pembelajaran

terhadap teknik-teknik pembelajaran yang diterapkan di kelas.

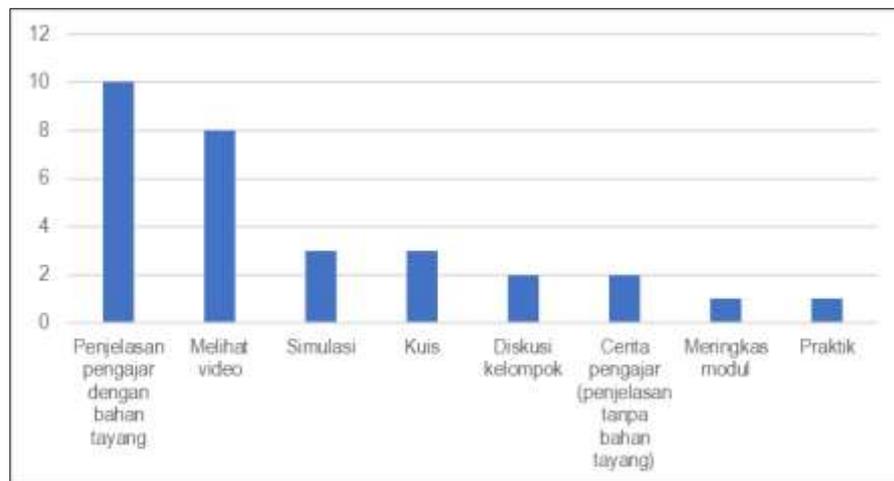
Manusia visual cenderung lebih mudah mengingat informasi dengan melihat langsung sumber informasi. Fasilitas yang digunakan untuk membantu keberhasilan mereka belajar dapat berupa bagan, modul berwarna,

*handout*, grafik, atau poster (Wahyuni, 2017). Di dalam kelas PJJ, gaya belajar visual difasilitasi dengan penampilan pengajar yang menarik, bahan tayang yang berwarna, video, animasi, dan sebagainya. Pembelajar kinestetik lebih mudah menyerap informasi dengan cara bergerak, tidak hanya diam di tempat. Mereka akan lebih mudah mengingat materi pembelajaran dengan cara melakukan sesuatu, menyentuh, dan melaksanakan sendiri aktivitas belajarnya. (Wahyuni, 2017). Dalam pelaksanaan PJJ, pembelajar kinestetik dapat difasilitasi dengan cara memberi kesempatan pembelajar untuk merasakan pengalaman langsung dengan melakukan presentasi. Sementara itu, pembelajar auditorial menggunakan indera pendengaran dalam proses belajarnya. Pembelajar auditori akan menjadi pembicara yang baik dan lebih mudah

belajar dengan jalan berdiskusi (Wahyuni, 2017). Dalam pelaksanaan PJJ ini, pembelajar auditori difasilitasi pengajar dengan kegiatan diskusi kelompok, diskusi kelas, kemudian mempresentasikannya, serta melihat dan mendengarkan ceramah atau cerita pengajar.

b. Metode Pembelajaran yang Disukai

Peserta diminta mengurutkan metode pembelajaran yang paling disukai dalam pelaksanaan PJJ Penyuluh Perpajakan. Metode yang dilakukan di kelas adalah 1) penjelasan pengajar dengan bahan tayang, 2) melihat video, 3) simulasi, 4) kuis, 5) diskusi kelompok, 6) diskusi interaktif, 7) cerita/paparan pengajar tanpa bahan tayang, 8) meringkas modul, 9) praktik, 10) demonstrasi. Pilihan peserta disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Metode Pembelajaran yang disukai peserta

Dari Gambar 2 terlihat bahwa metode pembelajaran yang paling banyak disukai peserta adalah penjelasan pengajar dengan bahan tayang dan melihat video. Berikutnya adalah simulasi dan kuis, kemudian diskusi kelompok dan penjelasan pengajar tanpa bahan tayang/cerita.

Metode pembelajaran yang sedikit disukai adalah meringkas modul dan praktik. Sementara diskusi interaktif dan demonstrasi tidak dipilih oleh peserta.

Bagaimanapun dalam sebuah pembelajaran tidak mungkin hanya menggunakan satu metode saja.

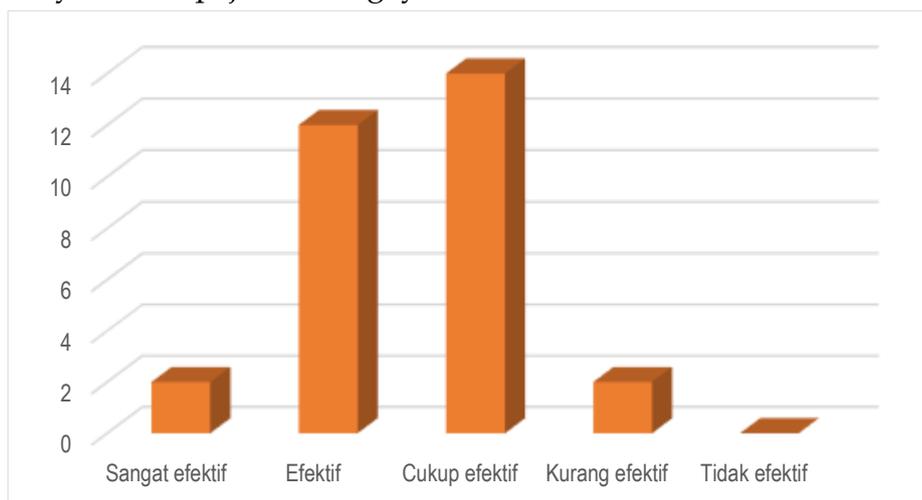
Sebagaimana yang dikatakan Ulfa & Saifudin (2018) bahwa tidak ada satu pun metode yang paling baik untuk mencapai bermacam-macam tujuan pembelajaran. Berbagai macam metode pembelajaran hendaknya diterapkan. Lase (2019) mengatakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki guru adalah kompetensi pendidikan, kompetensi komersialisasi teknologi, kompetensi globalisasi, kompetensi strategi masa depan, dan kompetensi pembimbing. Selain kompetensi tersebut, guru juga perlu bersikap ramah terhadap teknologi, berkolaborasi, kreatif, memiliki selera humor yang baik, dan mengajar secara holistik.

Di sisi lain, dengan mengenal gaya belajar peserta pembelajaran maka pengajar akan dapat membantu pembelajar untuk belajar lebih efektif (Wahyuni, 2017). Gaya belajar visual, kinestetik, dan auditori memiliki kebutuhan yang berbeda dalam mempermudah proses belajarnya. Di kelas PJJ Penyuluh Perpajakan ini, gaya

belajar visual difasilitasi dengan penampilan pengajar yang menarik, bahan tayang yang berwarna, video, dan sebagainya. Pembelajar kinestetik difasilitasi dengan merasakan pengalaman langsung melakukan presentasi. Pembelajar auditorial difasilitasi dengan diskusi kelompok, diskusi kelas, dan mempresentasikannya, serta ceramah dan cerita. Menurut peserta, selama pembelajaran pengajar dapat menyampaikan materi dengan menyenangkan dan mudah dipahami.

### c. Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Penyuluh Perpajakan

Atas pertanyaan efektifitas PJJ dalam Pembelajaran Penyuluh Perpajakan, 12 peserta mengatakan efektif, 14 orang menyatakan cukup efektif, dan masing-masing 2 orang menyatakan sangat efektif dan kurang efektif, serta tidak ada yang menyatakan PJJ ini tidak efektif. Hasil ini ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Penyuluh Perpajakan

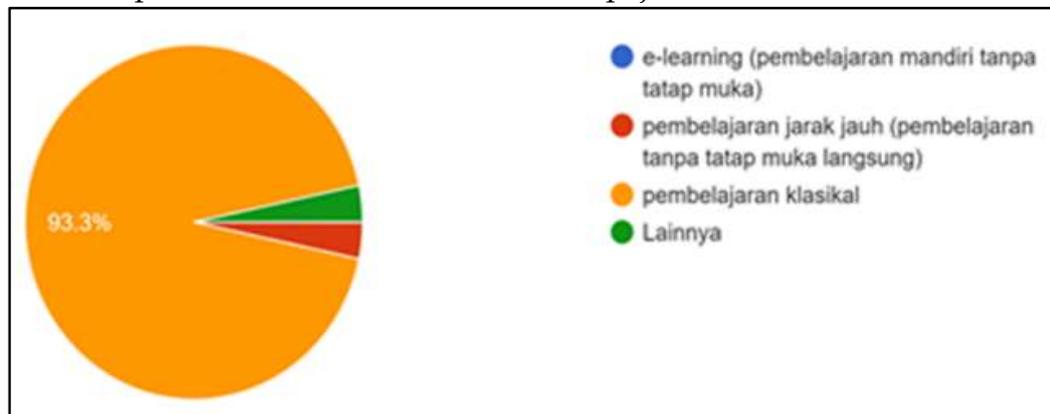
Dari gambar 3 terlihat bahwa sebagian besar peserta (26 peserta) mengatakan efektif dan cukup efektif. Dunwill (2016) mengatakan bahwa

akan banyak perubahan di masa depan, dan memperkirakan bagaimana kecenderungan kelas akan terlihat dalam 5-7 tahun ke depan, yakni (a)

perubahan besar dalam tata ruang kelas, (b) *virtual* dan *augmented reality* akan mengubah lanskap pendidikan, (c) Tugas yang fleksibel yang mengakomodasi banyak gaya (preferensi) belajar, dan (d) MOOC (*Massive Open Online Course*) dan opsi pembelajaran *online* lainnya (Lase, 2019). Hal ini telah mulai nampak sebagaimana pendapat sebagian besar responden bahwa PJJ Penyuluh Perpajakan di BDK Cimahi berjalan efektif dan cukup efektif.

#### d. Model Pembelajaran yang Disukai untuk Pembelajaran Penyuluh Perpajakan

Model pembelajaran era digital dapat berupa *e-learning*, *blended learning*, maupun pembelajaran jarak jauh. Sekalipun PJJ ini berjalan menyenangkan dan cukup efektif namun 93% peserta (28 orang) mengatakan bahwa pembelajaran klasikal adalah yang paling sesuai untuk Pembelajaran Penyuluh Perpajakan.



Gambar 4. Model Pembelajaran Penyuluh Perpajakan yang Disukai

Alasan peserta yang mengatakan bahwa pembelajaran klasikal yang paling sesuai adalah karena peserta akan benar-benar merasakan atmosfer berbicara di depan umum, dapat praktik secara langsung di depan *audience*, lebih mudah berinteraksi secara langsung, tidak terkendala koneksi jaringan, PJJ kemungkinan membuat pasif peserta, penyuluhan di lapangan nantinya akan dilaksanakan secara tatap muka, lebih bisa melihat pemateri seperti posisi dan *gesture presenter*, kendala perlengkapan belajar, diskusi yang kadang terdapat gangguan suara, dan penyampaian ide yang kurang maksimal. Pelaksanaan PJJ banyak mengalami kendala jaringan, materi terkadang tertinggal jika koneksi terputus. Hal ini selaras

dengan penelitian Suharsono (2020) yang menyimpulkan bahwa kekurangan pembelajaran daring adalah kurangnya pemahaman materi dan kendala internet yang tidak stabil. Menurut penelitian Napitupulu (2020), meskipun mayoritas mahasiswa (95,8%) sudah memiliki perangkat untuk menjalani PJJ, namun mahasiswa merasa metode PJJ saat ini belum tepat. Dalam penelitiannya, Juliarini & Purjono (2019) menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran metode *blended learning* Latsar CPNS, tahap pembelajaran *e-learning* berjalan cukup bagus, sementara pada sesi tatap muka berjalan bagus. Azis (2019) menekankan bahwa desain pembelajaran digital harus dikembangkan dengan menerapkan

prinsip kemandirian, keluwesan, kekinian, mobilitas, dan kesesuaian dengan tingkat kebutuhan. Dengan demikian, pada prinsipnya PJJ Penyuluh Perpajakan dapat tetap dilaksanakan pada masa pandemi dan *new normal* ini, namun jika kondisinya telah memungkinkan, pembelajaran secara tatap muka langsung akan lebih baik.

### **Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran**

Selama pembelajaran berlangsung, secara umum berlangsung dengan baik dan lancar. Memang terdapat kendala jaringan beberapa peserta sehingga kadang-kadang putus nyambung, namun pembelajaran tetap berjalan lancar dan tertib.

Terdapat masukan dari peserta agar waktu istirahat (*coffee break*) diperpanjang dari 15 menit menjadi 30 menit, dan waktu istirahat dari satu jam menjadi satu setengah jam. Hal ini dikarenakan, peserta cukup lelah berada terus di depan layar monitor dan perlunya waktu untuk keluar kantor atau keluar rumah untuk membeli makan siang. Atas hal ini, pengajar memberikan kelonggaran waktu sebagaimana yang diminta peserta. Namun demikian materi tetap dapat tersampaikan seluruhnya.

Masukan lainnya adalah, agar pembelajaran tidak dilakukan sampai malam hari. Di dalam jadwal, sesuai kurikulum, jadwal pembelajaran dilaksanakan hingga sekitar pukul 21.00 WIB. Kegiatan malam sebagian besar dipergunakan untuk mengerjakan tugas mandiri, namun tetap dalam pemantauan panitia dan pengajar. Atas hal ini, pelaksanaan jam

pembelajaran malam tetap harus dilakukan karena kurikulum mengatur demikian, dan untuk memenuhi jumlah jam pembelajaran yang ditetapkan. Namun agar lebih *relaks*, pembelajaran tidak dilakukan dengan tatap muka melalui *zoom*, namun komunikasi dilakukan melalui *WhatsApp Group* (WAG) dan tugas-tugas diselesaikan secara *online* melalui *google sheet* atau *offline* dengan *word* dan *excell*. Hasil penugasan dikirim ke *google drive* yang disediakan panitia. Malam itu juga, pengajar berkewajiban untuk memeriksa hasil kerja peserta untuk dapat dibahas dan dievaluasi esok harinya.

Hal lain yang disampaikan oleh peserta adalah bahwa metode pembelajaran sudah bagus, pengajar sangat baik dalam menyampaikan materi, dan panitia menyelenggarakan penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh ini dengan sangat baik sehingga dapat menjadi contoh bagi peserta dalam menyelenggarakan penyuluhan secara daring di tempat kerjanya.

### **Hasil ujian**

Terdapat dua jenis ujian dalam PJJ ini, yakni ujian studi kasus dan ujian praktik penyuluhan.

#### **1.1 Ujian Studi Kasus**

Dalam ujian studi kasus, para peserta diminta untuk melakukan perencanaan kegiatan penyuluhan dengan melakukan: 1) Analisis Kebutuhan Penyuluhan (AKP) berdasarkan kondisi kantor asal mereka masing-masing; 2) membuat *session plan* kegiatan penyuluhan; 3) membuat bahan tayang materi penyuluhan. Ujian bersifat *open book* dengan durasi 90 menit, dengan menggunakan media *zoom meeting* dan

diawasi oleh pihak penyelenggara. Hasil ujian diupload dalam *google drive* penyelenggara pelatihan, dan selanjutnya akan dimintakan koreksi kepada pengajar.

Pada ujian praktik, setiap peserta diberi waktu 10 menit untuk melakukan presentasi secara *live* atas materi dan bahan ujian studi kasus. Peserta dibagi dalam dua kelompok, masing-masing kelompok terdapat satu orang penguji. Dalam ujian praktik, peserta diminta untuk mempresentasikan materi yang telah dipelajari baik terkait pemilihan topik, pembuatan *session plan*, pembuatan bahan tayang, dan teknik-teknik komunikasi. Peserta melakukan presentasi dengan cara berdiri, agar gerakan tubuhnya dapat terlihat. Untuk dapat mengoperasikan

bahan tayang, peserta dapat menggunakan laser pointer ataupun dibantu oleh orang lain.

Pada sesi presentasi ini, panitia merekam penampilan seluruh peserta. Peserta yang tidak tampil diminta untuk memberikan catatan/komentar terhadap penampilan rekannya. Penguji memberikan penilaian terkait kesesuaian presentasi dengan *session plan*, ketepatan waktu, kualitas bahan tayang, penguasaan peralatan, dan teknik berkomunikasi meliputi membuka presentasi, isi presentasi, menutup presentasi, membangun hubungan dengan *audience*, *menghandle* pertanyaan, serta penerapan teknik vokal, verbal, dan visual. Nilai hasil ujian tersaji dalam Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Ujian Praktik dan Studi Kasus Peserta Pembelajaran

Nilai	Predikat	Ujian Praktik	Studi Kasus
90 -- 100	Amat Baik	28	24
76--89,99	Baik	2	6
65 -- 75,99	Cukup	0	0
0 -- 64,99	Kurang	0	0
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>30</b>

Berdasarkan nilai ujian praktik maupun studi kasus terlihat bahwa lebih dari 80% peserta memperoleh nilai sangat baik. Hal ini berarti peserta dapat menerima dan memahami teori dengan sangat baik dan dapat mempraktikkan penyuluhan dengan sangat baik pula. Hal ini sejalan dengan penelitian Suharsono (2020) yang menyimpulkan bahwa secara umum pembelajaran daring dinilai positif dan efektif oleh peserta sehingga

dapat dilanjutkan baik pada masa pandemi maupun masa *new normal*.

### Hasil Observasi Aktivitas Peserta

Peneliti melakukan observasi di kelas selama pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran ini, seluruh peserta diwajibkan untuk menyalakan videonya dan mematikan speakernya kecuali pada saat berbicara. Jika terdapat kendala sinyal pada saat pembelajaran berlangsung, peserta wajib memberitahunya kepada

pengajar atau panitia melalui *chat* pada *zoom* atau melalui *WhatsApp*.

Menurut observasi dan catatan peneliti, meskipun terdapat beberapa gangguan sinyal di lokasi peserta pelatihan namun pembelajaran berlangsung dengan sangat interaktif dan tertib. Hal ini dapat dilihat dari tingginya aktifitas peserta selama pembelajaran. Tertibnya peserta terlihat dari: 1) seluruh peserta menyalakan video selama pembelajaran berlangsung; 2) peserta meminta izin jika akan ke toilet dan segera kembali; 3) tidak ada peserta yang melakukan pekerjaan lain selain mengikuti pembelajaran; 4) tidak ada peserta yang terlihat makan apapun selama pembelajaran.

Berdasarkan catatan aktifitas peserta, selama 4 hari tatap muka, seluruh peserta terlibat aktif, tidak ada peserta yang tidak berpartisipasi dalam bentuk bertanya atau memberikan pendapat. Selama pembelajaran, ketiga puluh peserta memberikan partisipasi antara 18 kali sampai dengan 45 kali, dengan rata-rata 22,8 kali selama 4 hari tatap muka. Hal ini berarti setiap peserta dalam sehari rata-rata memberikan pendapat atau bertanya sebanyak hampir 6 kali. Atas kondisi ini, dapat diartikan bahwa kelas berjalan dengan aktif.

### C. SIMPULAN DAN SARAN

Pandemi COVID-19 telah memaksa kita untuk mengubah sistem pembelajaran manual dan tatap muka menjadi pembelajaran menggunakan teknologi dan melalui daring. Menjadi sebuah tantangan untuk mendesain pembelajaran yang merupakan kewajiban seorang pendidik, dimana desain pembelajaran harus disesuaikan

dengan keadaan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Desain pembelajaran dapat dilakukan dengan metode ADDIE (*Analyzis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis tahap implementasi PJJ Penyuluh Perpajakan melalui pendapat peserta pelatihan terhadap metode pembelajaran yang telah diterapkan dalam Pembelajaran Jarak Jauh Penyuluh Perpajakan di Balai Diklat Keuangan Cimahi pada tanggal 24 sampai dengan 28 Agustus 2020.

Hasil penelitian ini memberikan beberapa temuan menarik yaitu pertama, bahwa metode pembelajaran yang disukai pembelajar secara berurutan dari yang paling disukai adalah penjelasan pengajar dengan bahan tayang, melihat video, simulasi, kuis, dan diskusi kelompok. Kedua, terkait efektifitas pembelajaran, sebagian besar responden mengatakan bahwa PJJ Penyuluh Perpajakan di BDK Cimahi pada bulan Agustus 2020 berjalan cukup efektif/efektif. Hal ini ditunjang pula oleh data bahwa sebagian besar peserta memperoleh nilai ujian studi kasus dan ujian praktik sangat baik, dan kesan sebagian besar peserta yang mengatakan metode pembelajaran bagus, pengajar menyampaikan materi dengan sangat baik, dan panitia menyelenggarakan pelatihan dengan sangat baik. Ketiga, catatan penting dari penelitian ini adalah bahwa sekalipun pembelajaran berjalan menyenangkan dan efektif, dan diselenggarakan dengan sangat baik, namun hampir seluruh peserta mengatakan bahwa pembelajaran klasikal adalah metode yang paling sesuai untuk Pembelajaran Penyuluh

Perpajakan. Hal ini karena adanya kendala jaringan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, dan kemungkinan akan terjadinya komunikasi dan praktik yang lebih lancar jika pembelajaran dilakukan secara klasikal. Ketiga poin penting ini hendaknya menjadi bahan pertimbangan untuk kelanjutan penyelenggaraan PJJ Penyuluh Perpajakan di masa *new normal*, serta menjadi bahan pertimbangan dalam mendesain pembelajaran Penyuluh Perpajakan baik dengan pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran klasikal nantinya.

Kendala jaringan dan kelelahan peserta menghadap layar monitor, serta untuk menghemat pulsa, diatasi dengan mengkombinasikan pertemuan tatap muka melalui *zoom* dengan komunikasi melalui WA Group dan pengerjaan tugas melalui *google sheet*, atau *excell* dan *MS-word*. Jika latihan presentasi dan ujian praktik terkendala jaringan, dapat diatasi dengan pembuatan video oleh peserta yang kemudian diunggah pada *google drive* yang disediakan penyelenggara.

#### Daftar Pustaka

- Azis, T. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019): Islamisasi Ilmu Pengetahuan Di Era Revolusi Industri 4.0*, 1(2).
- Bhardwaj, R., & Yarrow, N. (2020). *Teknologi Pendidikan Indonesia di Masa COVID-19 dan Selanjutnya*. <https://blogs.worldbank.org/id/eastasiapacific/teknologi-pendidikan-indonesia-di-masa-covid-19-dan-selanjutnya>
- Cahapay, M. (2020). Rethinking Education in the New Normal Post-COVID-19 Era: A Curriculum Studies Perspective. *Aquademia*, 4(2). <https://doi.org/DOI:10.29333/aquademia/8315>
- Cahyadi, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: Islamic Education Journal*, 3(1). <https://doi.org/doi:10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fadhil, S. (2019). *Pembangunan Hukum Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Dalam Pencapaian Visi Misi Pembangunan*. *Jurnal Transformasi Administrasi* Volume 09 Nomor 01 Tahun 2019.
- Fitriani, C., AR, M., & Usman, N. (2017). Kompetensi Profesional Guru dalam pengelolaan Pembelajaran di MTs Muhammadiyah Banda Aceh. *Jurnal Magister Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Syiah Kuala*, 5(2).
- Juliarini, A., & Purjono. (2019). *Participants Perception Of Basic Training For Civil Servants Candidates On The Implementation Of Blended-Learning*. ICPS 2019 - International Conference on Sustainable Cities, Unair, Surabaya. <http://icps2019.confsquare.org/kfz/pages/abstracts1.php>
- Keputusan Kepala Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Nomor KEP-82 /PP /2020 tentang Panduan Penyelenggaraan Pelatihan Jarak Jauh (Distance Learning) di Lingkungan Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan. (2020). BPPK, Kementerian Keuangan Republik Indonesia.

- Keputusan Kepala Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Nomor KEP-140/PP/2017 tentang Cetak Biru Kementerian Keuangan Corporate University.* (2017). BPPK, Kementerian Keuangan Republik Indonesia.
- Khanduja, V., & Scarlet, M. (2020). Reaching a new 'normal' after COVID pandemic and orthopaedic implications. *International Orthopaedics*, 44, 1449-1451. <https://doi.org/10.1007/s00264-020-04725-4>
- Komarudin, Ismanto, A., Rodiawati, H., Septina, N., & Agustiana, N. (2019). Buzz Group Application Methods to Improve The Students' Reasoning Ability and Mathematical Communication Skills of Class VIII Budi Mulya High School Bandar Lampung. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012040>
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sundermann*. <https://www.researchgate.net/publication/337077769>
- Liu, J., Hu, X., & Tang, H. (2016). Fiscal Decentralization and Regional Financial Efficiency: An Empirical Analysis of Spatial Durbin Model. *Discrete Dynamics in Nature and Society*, 2016, 1-14. <https://doi.org/10.1155/2016/6597138>
- Mudhofir, A., Rusydiyah, & Fatimur, E. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Raja Grafindo Persada, <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/6464>
- Napitupulu, R. (2020). Dampak pandemi COVID-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 23-33. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32771>
- Nasution, M. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1).
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona COVID-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 4(2).
- Redaksi. (2020). *Tarekat ADDIE Membangun Teknologi Pembelajaran*. <https://lpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/tarekat-addie-membangun-teknologi-pembelajaran>
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Sari, B. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema "Desain Pembelajaran di Era Asean Economic Community (AEC) untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan"*. <http://eprints.umsida.ac.id/332/>
- Solviana, M. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa

- Pandemi COVID-19 :  
Penggunaan Gamifikasi Daring  
di Universitas Muhammadiyah  
Pringsewu Lampung. *Al Jahiz:  
Journal of Biology Education  
Research*, 5(1), 1-14.
- Suharsono, A. (2020). Pembelajaran  
Daring Latsar CPNS From Home  
Dalam Masa Pandemi COVID-  
19. *SAP (Susunan Artikel  
Pendidikan)*,5(1).
- Ulfa, M., & Saifudin. (2018). *Suhuf*,  
30(1), 35-56.
- Wahyuni, Y. (2017). Identifikasi Gaya  
Belajar (Visual, Auditorial,  
Kinestetik) Mahasiswa  
Pendidikan Matematika  
Universitas Bung Hatta. *JPPM*,  
10(2).