EFEKTIVITAS
PROSES PEMBELAJARAN
Di Masa Pandemi

Hadion Wijoyo, Dini Haryati, Irjus Indrawan,
Mahdayeni, Marzuki, May Vitha Rahmadhani,
Susi Desmaryani, Yudi Nur Supriadi,
Zulfiayu Sapiun, Dora Amelya

Editor
Hadion Wijoyo, Denok Sunarsi, Irjus Indrawan

EFEKTIVITAS PROSES PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

EFEKTIVITAS PROSES PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI

Hadion Wijoyo – Dini Haryati – Irjus Indrawan – Mahdayeni – Marzuki – May Vitha Rahmadhani – Susi Desmaryani – Yudi Nur Supriadi –Zulfiayu Sapiun – Dora Amelya

PENERBIT
INSAN CENDEKIA MANDIRI
Publisher of educational books

Efektivitas Proses Pembelajaran di Masa Pandemi

Hadion Wijoyo, dkk.

Editor:
Hadion Wijoyo, Denok Sunarsi, dan Irjus Indrawan

Desain Cover:
Mifta Ardila

Sumber:
www.insancendekiamanidiri.co.id

Tata Letak:
Reski Aminah

Proofreader:
Tim ICM

Ukuran:
viii, 149 Halaman, Uk: 15.5 x 23 cm

ISBN:
978-623-6090-61-9

Cetakan Pertama:
Maret 2021

Hak Cipta 2021, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2021 by ICM Publisher
All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.
Anggota IKAPI: 020/SBA/02

PENERBIT INSAN CENDEKIA MANDIRI
(Grup Penerbitan CV INSAN CENDEKIA MANDIRI)

Kapalo Koto No 8, Selayo, Kec. Kubung, Kab. Solok
Sumatra Barat – Indonesia 27361
HP/WA: 0813-7272-5118
Website: www.insancendekiamandiri.co.id
www.insancendekiamandiri.com
E-mail: penerbitbic@gmail.com

Prakata

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa. yang telah senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga kita dalam keadaan sehat walafiat dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Kami juga ucapkan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. karena hanya dengan keridoan-Nya buku dengan judul "Efektivitas Proses Pembelajaran di Masa Pandemi" ini dapat terselesaikan.

Kami menyadari betul sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, buku ini tidak akan terselesaikan. oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan buku ini.

Akhir kata kami mengucapkan terima kasih semoga buku ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Penulis

Daftar Isi

Prakata ..... **v**
Daftar Isi ..... **vi**
TEKNOLOGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN DIMASA PENDEMI **1**
A. Daya Tarik Pembelajaran 1
B. Daya Tarik Pembelajaran dengan *Blended Learning* 1
C. Penguasaan Teknologi 3
D. *New* Normal Pendidikan 7
E. Ekosistem Sekolah 10
F. Peran Psikologi Terhadap Pendidikan 11
Daftar Pustaka 14
Tentang Penulis 16
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN *DARING* MENGGUNAKAN MEDIA ONLINE SELAMA PANDEMI COVID-19 ..... **17**
A. Pendahuluan 17
B. Pembahasan 22
C. Kesimpulan 27
Daftar Pustaka 30
Tentang Penulis 31
TRANSFORMASI PENDIDIKAN MASA PANDEMI **33**
A. Pengertian Transformasi 33
B. Pengertian Digital 34
C. Pengertian Transformasi Pendidikan 36
D. Peran Guru dalam Digitalisasi Pendidikan 38
E. Digitalisasi Sekolah 40
Daftar Pustaka 44
Tentang Penulis 45
PEMBELAJARAN *DARING* (DALAM JARINGAN) DALAM MASA PANDEMI, EFEKTIFKAH? **53**
A. Pendahuluan 53

B. Pembahasan 54
C. Penutup 57
Daftar Pustaka 61
BIODATA PENULIS 62
EFEKTIVITAS PROSES PEMBELAJARAN *DARING* MASA PANDEMI COVID-19 63
A. Pendahuluan 63
B. Tujuan Pembelajaran 65
C. Proses Pembelajaran *Daring* 67
D. Efektivitas Proses Pembelajaran *Daring* 70
Daftar Pustaka 74
Tentang Penulis 75
EFEKTIVITAS PROSES PEMBELAJARAN 77
MASA PANDEMIC 77
A. Media Pembelajaran 78
B. Kebutuhan Kuota Data Internet 80
C. Kurikulum *E-Learning System* 82
Daftar Pustaka 88
Tentang Penulis 89
PERAN ORANG TUA MENDUKUNG DAN MENGAWASI PROSES PEMBELAJARAN MASA PANDEMI COVID-19 MENGGUNAKAN MEDIA ONLINE 91
A. Pendahuluan 91
B. Pembelajaran Melalui Media Online Masa Pandemi 94
C. Peran Orang Tua dalam Mendukung dan Mengawasi Proses Pembelajaran di Masa Pandemi 98
D. Kesimpulan 99
Daftar Pustaka 101
Tentang Penulis 102
STRATEGI *INNOVATION CAPABIITY* DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI ERA PANDEMI COVID-19 103
A. Strategi *Innovation Capabiity* dalam Proses Pembelajaran di Era Pandemi 105
Daftar Pustaka 114
Tentang Penulis 116

INOVASI PEMBELAJARAN DI INSTITUSI PENDIDIKAN TINGGI KESEHATAN PADA MASA PANDEMI COVID-19 117
A. Pandemi Covid-19 117
B. Upaya Pencegahan Penularan Covid-19 117
C. Pendidikan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19 118
Daftar Pustaka 128
Tentang Penulis 131
MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR MASA PANDEMI 133
A. Pengertian dan Istilah-istilah yang Berhubungan dengan Media Pembelajaran 133
B. Karakteristik dan Ragam Media Pembelajaran 134
C. Media Pembelajaran Efektif di masa Pandemi 144
Daftar Pustaka 148
Tentang Penulis 149

TEKNOLOGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN DIMASA PENDEMI

Hadion Wijoyo

A. Daya Tarik Pembelajaran

Daya tarik merupakan suatu kekuatan yang membuat orang lain menyukai suatu objek atau membuat orang lain mempunyai perhatian khusus terhadap sesuatu yang memiliki nilai lebih yang membuat kita merasa nyaman dan tertarik. Daya tarik pembelajaran merupakan suatu kekuatan yang membuat siswa menyukai dan mempunyai perhatian khusus terhadap proses pembelajaran yang memiliki kemudahan dalam menggunakan atau memahami dalam belajar.

Daya tarik pembelajaran erat sekali kaitannya dengan daya tarik terhadap suatu bidang studi. Namun demikian, daya tarik bidang studi, dalam penyampaiannya, akan banyak tergantung pada kualitas pembelajarannya. Pengukuran daya tarik pembelajaran dapat dilakukan dengan mengamati apakah siswa ingin terus belajar atau tidak. Jadi, kecenderungan siswa untuk tetap terus belajar bisa terjadi karena daya tarik bidang studi itu sendiri, atau bisa karena proses pembelajarannya. Menurut Degeng (1989), strategi pengorganisasian pengajaran dan penyampaian pengajaran memiliki peran penting dalam memberikan dan mempertahankan daya tarik bidang studi atau mata pelajaran (Wijoyo, Junita, et al., 2020).

B. Daya Tarik Pembelajaran dengan *Blended Learning*

Pada kondisi sekarang ini sejak wabah Covid-19, pemerintah belum memperbolehkan sekolah untuk melakukan proses pembelajaran tatap muka secara keseluruhan, namun ada juga sekolah yang melakukan tatap muka yang sudah mengantongi izin dengan melakukan metode pembelajaran *blended learning*. Hal ini menjadi daya tarik tersendiri oleh siswa, dimana yang sebelumnya hanya melakukan proses pembelajaran secara konvensional atau tatap muka, ceramah yang berpengaruh terhadap kebosanan siswa

sehingga daya serap belajar pun berkurang. Dengan adanya proses pembelajaran metode *blended learning* guru dan siswa dapat lebih aktif dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa memiliki semangat yang tinggi dan tidak bosan untuk mengikuti proses pembelajaran (WIJOYO & INDRAWAN, 2020).

Dalam proses pembelajaran, daya tarik perlu dimiliki agar dapat menarik siswa ke dalam proses pembelajaran. Untuk dapat memunculkan daya tarik pada proses pembelajaran, guru perlu memiliki strategi pengorganisasian pengajaran dan penyampaian pengajaran yang tepat, unik, dan memberikan kemudahan pada para siswa saat proses pembelajaran. Dengan memiliki strategi pengorganisasian pengajaran dan penyampaian pengajaran yang tepat mereka dapat tertarik dengan mata pelajaran atau bidang studi tersebut (Fachrial et al., 2020).

Menurut Wina Sanjaya (dalam Amna Emda,2017: 179) ada beberapa indikator yang harus diperhatikan oleh guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa: (Suci et al., 2020)

a. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai.
b. Tujuan yang jelas dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar, semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar siswa.
c. Membangkitkan minat siswa. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat siswa diantaranya:
    1) Hubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa.
    2) Sesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa.
    3) Gunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi.
d. Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar.
e. Berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa.
f. Berikan penilaian.

Blended learning dapat memadukan perkembangan teknologi tanpa harus meninggalkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) di kelas dengan menggabungkan pembelajaran tatap

muka dengan *e-learning*. *Blended learning* membuat siswa dapat terus belajar dan mengikuti proses pembelajaran secara mandiri sebab dalam pembelajaran ini siswa akan memiliki peranan yang aktif di dalam belajarnya. Hal tersebut dapat menjadi peluang keberhasilan guru dan siswa pada pembelajaran.

Blended learning juga membantu guru dalam mempersiapkan siswa untuk menciptakan lingkungan belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa dan dapat membantu siswa menghadapi tantangan di masa depan khususnya untuk dapat berhasil bersaing dengan sekolah lain. Satu hal yang perlu ditekankan dan dipahami adalah bahwa *Blended Learning* dapat digunakan sebagai alternatif dalam strategi pembelajaran matematika karena dapat menggabungkan kegiatan pembelajaran konvensional di kelas dengan pembelajaran online menuju kemandirian dalam belajar. Inilah yang membuat *blended learning* menjadi *trend* di era sekarang ini karena mempunyai daya tarik tersendiri yang tidak dipunyai oleh pembelajaran konvensional (tatap muka secara langsung).

C. Penguasaan Teknologi

Penguasaan teknologi bukanlah segalanya untuk keefektifan *blended learning*. Teknologi merupakan *enabler* pembelajaran yang potensial jika dikolaborasikan dengan desain pedagogis yang tepat (Hannafin *et al.,* 2009). Di era digital, guru ditantang untuk mampu menutup kesenjangan antara pengetahuan mengenai teknologi dan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Menurut Sampson (2019), teknologi berdampak signifikan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*). Model pembelajaran yang membutuhkan komitmen dan waktu dari para guru untuk meningkatkan keterampilan menguasai teknologi, menciptakan kelas berbasis teknologi, dan menyajikan materi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan peserta didik (*customized education*) (Wijoyo, Adianto, et al., 2020).

Dibutuhkan berbagai pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang relevan untuk *blended learning*. Pada *blended*

learning, peran guru akan berubah dari pemilik informasi bertransformasi menjadi fasilitator pembelajaran dan kreator untuk menemukan strategi berinteraksi dengan konten, aktivitas, dan peserta didik yang sangat berbeda dari pembelajaran sebelumnya yang hanya mengandalkan pembelajaran tatap muka di kelas. Guru ditantang untuk mampu menemukan keseimbangan yang tepat antara memberikan fleksibilitas maksimum dan otonomi untuk peserta didik di satu sisi, dan dengan cermat mempertimbangkan kebutuhan untuk struktur dan bimbingan (tertentu) peserta didik di sisi lain (Boelens *et al.,* 2017). *Blended learning* membutuhkan peran yang berbeda dari guru baik sebagai pelatih, komunikator, pemandu, mentor, namun yang pasti bukan sebagai pemasok informasi (Powell *et al*., 2015). Pada hakikatnya, *blended learning* dirancang untuk memenuhi kebutuhan individual peserta didik dan tidak ada praktik terbaik yang dapat diterapkan untuk semua orang (Vaughan *et al*., 2013).

Secara umum, struktur kompetensi *blended learning* mengacu pada *framework* yang dikemukakan oleh Graham *et al.* (2017) dapat digunakan untuk menjelaskan berbagai kompetensi yang harus dikuasai guru untuk menerapkan *blended learning.* Guru perlu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan keterlibatan dalam kegiatan perencanaan *blended learning*, antara lain merencanakan desain pembelajaran yang sesuai untuk *blended learning*. Desain pembelajaran meliputi penentuan materi kurikulum, tujuan pembelajaran, metode dan berbagai aktivitas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kurikulum adalah bagian integral dari pembelajaran yang terdampak oleh kemajuan teknologi sehingga membutuhkan peran ekstra dari para guru sebagai fasilitator dalam menerapkan pendekatan pembelajaran interaktif inovatif (Son & Simonian, 2016). Pilihan desain pembelajaran akan semakin kompleks dengan pemanfaatan media dan teknologi modern ((Laurillard & Derntl, 2014). Menurut Laurillard (2012), dibandingkan dengan pembelajaran informal, pembelajaran akademis bersifat lebih kompleks bagi peserta didik dan motivasi intrinsik mereka untuk belajar berbeda. Mengajar adalah upaya untuk memfasilitasi peserta didik menjadi peserta

yang aktif, mandiri dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Guru harus bersedia mengkondisikan proses tersebut secara berulang dan melakukan perubahan yang lebih baik. Untuk itu guru ditantang untuk terlibat secara mendalam dengan proses pembelajaran peserta didik dan memandu pengembangan keterampilan literasi *digital* (Laurillard, 2012) yang memungkinkan peserta didik mampu belajar secara aktif dan cerdas dari media *digital.*

Penyusunan kurikulum institusi berpedoman pada kurikulum nasional yang senantiasa diperbaharui sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Pengembangan kurikulum harus dimulai dari menentukan berbagai tujuan pembelajaran, kemudian diikuti dengan penentuan desain berbagai aktivitas dan metode penilaian yang relevan untuk mencapai tujuan. Keselarasan antara tujuan pembelajaran, aktivitas, dan metode penilaian dapat memudahkan peserta didik memahami makna dari berbagai interaksi aktivitas yang mereka lakukan (Biggs, 2014). Desain berbagai aktivitas yang mensyaratkan interaksi, kolaborasi, dan pembelajaran mandiri serta penggunaan teknologi merupakan faktor kunci untuk keberhasilan implementasi blended learning (Bower *et al*., 2015; Lai, Lam and Lim, 2016). Evaluasi saksama dalam pemilihan alat teknologi yang tepat penting untuk mendukung efektivitas aspek pedagogis pembelajaran antara lain tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik (Tucker *et al*., 2017).

Strategi instruksional dalam *blended learning* penting untuk mengkondisikan instruksi dan penilaian secara personal. Guru juga kompeten untuk menciptakan situasi interaktif antar individu, kelompok, dengan guru serta konten pembelajaran. Keterlibatan penuh para peserta didik menjadi tanggung jawab guru. Di sinilah kompetensi sosial dan kepribadian guru dapat dinilai. Pembelajaran adalah proses dua arah yang membutuhkan interaksi dari pihak-pihak yang terlibat. Berbagai alat teknologi *digital* dapat digunakan sebagai media interaksi, selain interaksi langsung. Guru, peserta didik, dan konten pembelajaran dapat

saling berinteraksi dalam ruang dan waktu yang fleksibel berorientasi pada tujuan pembelajaran (Perbowosari et al., 2020).

Aspek evaluasi penilaian pembelajaran terkait dengan seberapa efektif berbagai aktivitas pembelajaran diimplementasikan dan alat teknologi yang digunakan mampu menciptakan keterikatan interaksi dan partisipasi peserta didik secara *online,* munculnya pemahaman akan konten pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai. Efektivitas *blended learning* tidak ditentukan berdasarkan penguasaan teknologi, namun tanpa penguasaan teknologi maka tujuan pembelajaran dan berbagai aktivitas *blended learning* tidak akan tercapai. Teknologi hanya merupakan alat bantu dan bukan tujuan *blended learning*. Dengan memanfaatkan media teknologi, akan dinilai apakah proses belajar mencapai output pembelajaran yang ditentukan sama seperti pembelajaran yang hanya dilakukan di kelas. Penguasaan kompetensi guru baik pedagogis, sosial, kepribadian, dan kompetensi profesional yang dijalankan dalam *blended learning* menjadi indikator penting yang menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil penilaian akan menjadi bahan evaluasi sekaligus refleksi bagi guru khususnya untuk memperbaiki kualitas pribadi sekaligus kualitas *blended learning* berikutnya.

Mengikuti kegiatan pengembangan kompetensi profesionalisme guru merupakan wujud perilaku reflektif yang penting dilakukan oleh guru. Kegiatan pengembangan kompetensi profesionalisme guru terkait dengan kemampuan merencanakan desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian serta perbaikan yang saksama juga diperlukan untuk menjalankan blended learning secara efisien dan efektif (Sharpe & Oliver, 2007; Laurillard, 2012). Berdasarkan hasil riset, aktivitas pengembangan profesionalisme mampu meningkatkan efikasi diri terkait dengan terkait dengan pemodelan dan pembelajaran kolaboratif, penguasaan keterampilan dan strategi komunikasi dan mendapatkan umpan balik positif, pembelajaran mandiri dan personal sebagai bagian penting dalam *blended learning* (Abello *et al.,* 2018). Pengembangan profesional blended learning merupakan prediktor efektivitas *blended learning* (Spector *et al.,*

2016; Polat, 2020). Keterlibatan guru dalam kegiatan pengembangan kompetensi profesional juga dapat meningkatkan pengalaman guru (learning from practice) yang sangat berguna untuk meningkatkan berbagai kompetensi yang disyaratkan khususnya dalam blended learning (Jokinen *et al.,* 2013).

Kompetensi umum yang juga penting dimiliki oleh guru yang menjalankan *blended learning* adalah kompetensi manajerial. Guru adalah manajer di kelas. Kompetensi manajerial guru terkait dengan kemampuan mengelola lingkungan pembelajaran yang dinamis, interaksi aktif, dialog, kemandirian antar anggota pembelajaran yang melibatkan guru dan peserta didik. Kompetensi manajerial juga terkait dengan kemampuan mengelola rutinitas pembelajaran mulai dari kegiatan perencanaan desain pembelajaran, pengorganisasian berbagai kegiatan pembelajaran, pengarahan aktivitas peserta didik, dan pengawasan proses belajar dan hasil belajar (capaian pembelajaran) peserta didik.

D. *New* Normal Pendidikan

Jika kita bicara *new* normal di dunia pendidikan, maka idealnya adalah bagaimana institusi pendidikan formal seperti sekolah bisa tetap menjalankan fungsinya dengan segala keterbatasan yang ada. Sehingga jika pun keadaan mengharuskan siswa tetap belajar dari rumah, maka payung utamanya harus tetap sekolah. Siswa harus tetap bisa belajar dengan guru-gurunya di sekolah, belajar sesuai dengan kurikulum dan standar sekolahnya masing-masing, hingga mendapatkan evaluasi pembelajaran (rapor) (Indrawan, Wijoyo, Muliansyah, et al., 2020).

Sedikitnya ada 12 platform pembelajaran *daring* atau online yang siap diakses oleh siswa di seluruh Indonesia. Hal ini demi membantu siswa saat mengikuti pembelajaran jarak jauh terkait kebijakan pemerintah karena penyebaran virus corona. Karena itu, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) RI, bekerja sama berbagai platform yakni menyediakan aplikasi pembelajaran *daring*. Melansir laman resmi Kemendikbud R.I., berikut ini ada 12 platform atau aplikasi yang

bisa diakses siswa untuk belajar di rumah. Aplikasi ini sebagai bentuk bersama hadapi corona.

1. Rumah Belajar

   Rumah Belajar merupakan aplikasi belajar *daring* yang dikembangkan oleh Kemendikbud dengan tujuan untuk menyediakan alternatif sumber belajar dengan pemanfaatan teknologi. Terdapat berbagai fitur seperti Sumber Belajar, Laboratorium Maya, Kelas Digital, Bank Soal, Buku Sekolah Elektronik, Peta Budaya, Karya Bahasa dan Sastra, serta fitur lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa secara gratis.

2. Meja Kita

   Penyajian materi dilakukan secara tematis dan dilengkapi forum diskusi yang bisa dimanfaatkan untuk tanya jawab. Meja Kita menyediakan materi pembelajaran dari SD-SMA yang gratis dan cukup lengkap, serta ribuan catatan yang sudah diunggah oleh murid-murid di komunitas pelajar di seluruh Indonesia. Meja Kita mendukung siswa yang harus belajar di rumah untuk tetap dapat berdiskusi PR, soal dan tugas, serta berbagi catatan dan materi pembelajaran lainnya.

3. Icando

   Icando merupakan aplikasi pendidikan anak yang memiliki program pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013 Revisi yang dikembangkan secara komprehensif dengan ratusan minigames yang akan meningkatkan motivasi belajar anak-anak di jenjang PAUD. Unduh dan mainkan ICANDO sekarang

4. IndonesiaX

   IndonesiaX telah berpengalaman dalam mendukung penyediaan akses belajar bagi masyarakat melalui kursus-kursus berkualitas yang dibawakan oleh para instruktur terbaik bangsa. Sejak diluncurkan pada 17 Agustus 2015, IndonesiaX berkomitmen meningkatkan kecerdasan bangsa melalui penyediaan kursus *daring* gratis untuk mengurangi disparitas atau kesenjangan pendidikan.

5. *Google for Education*

Untuk mendukung belajar *daring* terutama yang diterapkan oleh berbagai daerah pada isu pandemi covid-19, *google for education* menyediakan layanan menggunakan Chromebooks dan G-Suite yang memungkinkan pembelajaran virtual walaupun dengan konektivitas internet yang rendah.

6. Kelas Pintar

   Kelas Pintar merupakan salah satu penyedia sistem pendukung edukasi di era digital yang menggunakan teknologi terkini untuk membantu murid dan guru dalam menciptakan praktik belajar mengajar terbaik. Dengan menghadirkan personalisasi dashboard untuk siswa, guru, dan orang tua, Kelas Pintar berisi materi kurikulum 2013 yang disajikan dengan interaktif. Kelas Pintar telah hadir di Singapura, UAE, India dan Afrika Selatan.

7. Microsoft Office 365

   Microsoft menyediakan layanan Office 365 yang dapat digunakan oleh guru dan siswa secara gratis dan bukan versi percobaan. Office 365 dapat diakses dan diperbarui secara *real time* termasuk Word, Excel, PowerPoint, OneNote, dan Microsoft Teams, serta fitur ruang kelas lainnya. Guru dan siswa hanya perlu menyiapkan alamat email dengan domain sekolah.

8. Quipper School

   Quipper School menawarkan cara belajar inovatif untuk proses belajar mengajar. Platform ini mudah mendukung guru untuk mengelola tugas dan pekerjaan rumah yang lebih efektif. Sehingga, guru dapat mengenali kekuatan dan kelemahan siswa lebih mudah.

9. Ruang Guru

   Ruang guru merupakan layanan belajar berbasis teknologi, termasuk layanan kelas virtual, platform ujian online, video belajar berlangganan, marketplace les privat, serta konten-konten pendidikan lainnya yang bisa diakses melalui web dan aplikasi Ruangguru. Ruangguru menyediakan Sekolah Online Gratis selama masa pandemi covid-19. Terdapat 250 video dan modul pelatihan guru yang dapat dimanfaatkan selama 1 bulan ke depan di aplikasi Ruangguru.

10. Sekolahmu

    Pada program "belajar tanpa batas" Sekolahmu menyediakan *live streaming* mata pelajaran dengan jenjang yang telah disediakan. Sekolahmu menumbuhkan kompetensi pada semua dan setiap anak di berbagi usia dan jenjang. Sekolahmu menjadi simpul kolaborasi ratusan sekolah dan organisasi yang telah dikurasi untuk berkarya, menyediakan program-program kurikulum yang sesuai kebutuhan.

11. Zenius

    Zenius memiliki program "belajar mandiri di rumah" #BisaBareng dengan menyediakan puluhan ribu video materi belajar lengkap untuk jenjang SD, SMP, SMA untuk kurikulum KTSP, Kurikulum 2013, Kurikulum 2013 Revisi. Selain itu siswa dapat mengakses materi belajar lengkap untuk persiapan UNBK, UTBK, SPMB STAN, SIMAK UI, dan UTUL UGM. Konten-konten yang disediakan pada program ini dapat diakses secara gratis.

12. Cisco Webex

    Guru akan mengajar seperti biasa melalui Video termasuk berbagi konten presentasi dan berinteraksi dengan papan tulis digital melalui layar komputer/smartphone. Selain itu, Cisco Webex juga menyediakan ruang kelas digital berbasis messaging, sehingga guru dan murid dapat tetap berdiskusi dan berbagi materi melalui fitur group chat di Cisco Webex Teams yang disediakan.

E. Ekosistem Sekolah

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, melalui Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 menteri, baru saja mengeluarkan panduan pembelajaran tahun ajaran baru di masa pandemic COVID19. Salah satu poin dalam panduan tersebut adalah larangan melakukan kegiatan belajar mengajar tatap muka di 94% wilayah Indonesia yang berada di zona merah, orange, dan kuning. Di wilayah tersebut pembelajaran hanya boleh dilakukan secara online. Inilah mengapa tahun ajaran baru 2020 tak lagi sama dengan tahun-tahun sebelumnya. Tidak ada interaksi guru, murid

dan orang tua dalam satu ruang yang sama. Sementara sekolah, harus mengorkestrasi ekosistem pendidikan dari dunia maya (Indrawan, Wijoyo, Wiguna, et al., 2020).

Solusi pembelajaran online idealnya tidak sekadar menjadi pusat literasi, tapi juga menjadi platform yang bisa mengakomodir sistem pembelajaran di sekolah. Dengan begitu, pembelajaran online bisa benar-benar menjadi solusi, karena comply untuk digunakan pada saat covid-19 ataupun setelahnya, untuk itu kondisi pandemi ini menjadi kesempatan untuk memperbaiki dan membenahi dunia pendidikan yakni, *pertama,* dimulai dari perbaikan infrastruktur untuk menjalankan PJJ *daring* karena tidak semua siswa memiliki gawai maupun laptop. Selain itu, paket data dan jaringan internet juga harus dipersiapkan untuk memasuki pembelajaran digital (Sunarsih et al., 2020).

Kedua, informasi terstruktur, yakni sistem manajemen pembelajaran yang saat ini hadir dalam bentuk platform Rumah Belajar milik Kemdikbud. Ketiga, info kultur yakni pedagogi digital yang sangat berbeda dengan pedagogi tradisional. Sebab, konsep digital mengenal istilah kapan pun, di mana pun, dan perangkatnya apa pun sehingga Indonesia mengenal pendidikan yang ansinkronus.

F. Peran Psikologi Terhadap Pendidikan

Psikologi pendidikan memang sudah menjadi sebuah dasar dalam pembentukan dan pengembangan di dalam sistem kurikulum, proses pembelajaran, dan penilaian di dalam bidang pendidikan. Kontribusi di dalam perkembangan dunia pendidikan memiliki beberapa manfaat, antara lain adalah (Perbowosari et al., 2020):

1. Peran psikologi terhadap kurikulum pendidikan

Dari sisi psikologis, pengembangan diri siswa dapat didasarkan pada kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotor. Kemampuan tersebut dapat terlihat dari perkembangan sikap, tingkah laku, motivasi, dan hal lainnya. Komponen pembelajaran ini adalah proses input menuju output. Lalu untuk penggunaan kurikulum yang digunakan sebagai

kerangka alur input ke output membutuhkan hakikat-hakikat psikologi.

Kurikulum pendidikan yang saat ini mulai dikembangkan adalah kurikulum dengan basis kompetensi. Kompetensi di sini bertujuan untuk dapat mengembangkan kemampuan terlebih pada pengetahuan, keterampilan, serta releksi dalam bertindak dan berpikir. kebiasaan bertindak dan berpikir yang memiliki refleksi diri yang konsisten akan memungkinkan individu tersebut terbentuk menjadi individu yang kompeten dan unggul.

2. Peran **psikologi terhadap sistem pembelajaran**

Terkait teori-teori psikologi yang berkaitan dengan dampak seseorang dalam bertingkah laku, ilmu psikologi juga memiliki pengaruh dalam sistem pembelajaran di dunia pendidikan secara positif. Siswa dapat sungguh-sungguh belajar saat respons psikologinya memang dibimbing dengan pengajar yang baik.

Proses pemahaman di dalam pembelajaran sebuah topik akan lebih mudah jika penyelesaian-penyelesaian masalah di dalam pembelajaran sudah dialami. Keinginan dan hasrat untuk bisa menjadi yang lebih tinggi melalui pendekatan psikologi dari guru melalui interaksi dan komunikasi yang sangat menyenangkan. Tak hanya itu saja, kehadiran psikologi pendidikan juga melahirkan beragam prinsip-prinsip pembelajaran yang dijelaskan Sudirwo (2002):

a. Seseorang yang belajar harus mempunyai sebuah tujuan.
b. Tujuan lahir didasarkan pada kebutuhan bukan sebuah paksaan.
c. Bersedia mengalami beberapa kesulitan.
d. Belajar dapat dibuktikan dengan adanya perubahan perilaku.
e. Belajar membutuhkan adanya insight mengenai apa yang harus dipahami dan dipelajari.
f. Seseorang yang membutuhkan bimbingan.

g. Ujian dibutuhkan namun harus didahului dengan adanya pemahaman.

3. Peran **psikologi terhadap sistem penilaian**

Ilmu psikologi juga memberikan peranan dan manfaat dalam sistem penilaian. Misalnya, melalui tes psikologi dapat digunakan untuk mengetahui tingkat dari kecerdasan peserta didik, tes bakar digunakan untuk mengetahui bakat dan potensi di dalam diri peserta didik sehingga nantinya lebih mudah untuk dibimbing dan membantu mengembangkan potensi di dalam diri, tes aspek kepribadian digunakan untuk membantu guru agar lebih bisa mengenal baik pribadi siswa-siswanya sehingga nantinya dapat memberikan pendekatan di dalam proses pembelajaran yang lebih baik lagi. Beragam tes psikologi dapat membantu untuk memberikan penilaian kepada masing-masing siswa yang digunakan untuk mempermudah dalam menjembatani potensi, keinginan, ataupun impian siswa yang sesuai dengan bakat dan kemampuan.

Daftar Pustaka

https://mejakita.com/

https://blog.google/outreach-initiatives/education/offline-access-covid19/

https://www.kelaspintar.id/

https://www.microsoft.com/id-id/education/products/office

https://www.quipper.com/id/school/teachers/

https://sekolahonline.ruangguru.com/

https://www.sekolah.mu/belajar-tanpa-batas/

https://www.zenius.net/belajar-mandiri/

https://cart.webex.com/signup?utm_medium=OwnedContent&utm_campaign=APJC_ID_RemoteWork (Wijoyo, Junita, et al., 2020)

Fachrial, E., Hadion, W., Indrawan, I., & Haudi. 2020. Manajemen Lulusan Berbasis Pembelajaran Online (*Daring*) (Vol. 1, Issue 1).

Indrawan, I., Wijoyo, H., Muliansyah, D., Sunarsi, D., Muhammad Lutfi, A., Irawati, L., Maduningtias, L., Hanny, R., Khoiri, A., Santamoko, R., & Leo Handoko, A. 2020. Pembelajaran Di Era New Normal. (Vol. 1).

Indrawan, I., Wijoyo, H., Wiguna, I. M. A., & Wardani, E. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia (PERTAMA). CV. PENA PERSADA.

Perbowosari, H., Indrawan, I., Wijoyo, H., & Setyaningsih. 2020. Pengantar Psikologi Pendidikan. www.google.com

Suci, I. G. S., Indrawan, I., Wijoyo, H., & Kurniawan, F. 2020. Transformasi Digital Dan Gaya Belajar (Vol. 1, Issue 1).

Sunarsih, D., Wijoyo, H., & Choir, F. Al. 2020. Implementasi Pembelajaran Online Dalam Masa Pandemik Covid 19. Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengembangan Pembelajaran Dan Penjaminan Mutu 2020, 2, 411–416. http://proceeding.semnaslp3m.unesa.ac.id/index.php/Artikel/article/view/155/137

Wijoyo, H., Adianto, & Ria, R. 2020. "Total Quality Management in Education" (Manajemen Mutu Pendidikan) -Kesimpulan.

WIJOYO, H., & INDRAWAN, I. 2020. Model Pembelajaran Menyongsong New Era Normal Pada Lembaga Paud di Riau. JS (Jurnal Sekolah) Universitas Negeri Medan, 4(3), 205–212. https://doi.org/https://doi.org/10.24114/js.v4i3.18526

Wijoyo, H., Junita, A., Sunarsi, D., Setyawati Kristianti, L., Santamoko, R., Leo Handoko, A., Yonata, H., Haudi, Widiyanti, Ariyanto, A., Musnaini, & Prasada, Suherman, D. (2020). Blended Learning Suatu Panduan (Vol. 1, Issue 1).

Tentang Penulis

Hadion Wijoyo, S.E., S.H., S.Sos., S.Pd., M.H., M.M., Ak., CA., QWP®, CPHCM®, C.PS® lahir di Desa Selat Baru, Kabupaten Bengkalis, Propinsi Riau, adalah dosen tetap di STMIK Dharmapala Riau dengan jabatan fungsional Lektor Kepala. Dengan pengalaman mengajar lebih dari 20 (dua puluh) tahun yang bersangkutan telah menghasilkan berbagai karya ilmiah baik jurnal internasional (scopus) maupun akreditasi Nasional dan lebih dari 40 (empat puluh) buku telah di hasilkan. Beliau juga menjadi Chief Editor, Editor, maupun Reviewer di beberapa jurnal Internasional dan Nasional. Selain seorang Dosen, yang bersangkutan juga Asesor BAN PAUD dan PNF R.I. sejak tahun 2009. Selain seorang akademisi yang bersangkutan juga aktif di berbagai organisasi profesi maupun sosial level nasional maupun lokal.

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN *DARING* MENGGUNAKAN MEDIA ONLINE SELAMA PANDEMI COVID-19

Dini Haryati, S.E., M.Ak

A. Pendahuluan

Adanya pandemi covid-19 melanda seluruh negeri di belahan dunia termasuk Indonesia telah mengganggu aktivitas manusia di berbagai sektor kehidupan. covid-19 merupakan penyakit menular yang sangat cepat menyebar, baik secara langsung maupun tidak langsung, dari satu orang ke orang lain. Kondisi ini menyerang sistem pernapasan seperti hidung, tenggorokan, dan paru-paru.

Merebaknya virus corona atau covid-19 di Indonesia menyebabkan dampak yang besar, baik dari segi perekonomian, industri, maupun pendidikan. Wabah virus corona penularannya sangat cepat menyebar ke berbagai negara di dunia. *World Health Organization* (WHO), menyatakan wabah covid-19 sebagai pandemi dunia saat ini. Virus corona yang setiap hari semakin menyebar menjadikan pemerintah untuk memutuskan beberapa peraturan dan kebijakan baru kepada masyarakat. Kebijakan-kebijakan tersebut antara lain, yakni gerakan *social distancing*, gerakan bekerja dan beribadah di rumah, *online learning* (pembelajaran online), serta PSBB (pembatasan sosial berskala besar) yang baru-baru ini sedang digalakkan.

Salah satu sektor yang terdampak pandemi covid-19 adalah sektor pendidikan yang menyebabkan begitu banyak aktivitas fisik bersifat rutin, seperti pertemuan tatap muka di kelas, proses bimbingan akademik, pertemuan formal dalam forum seminar dan lain sebagainya menjadi terganggu. Namun demikian, berbagai aktivitas rutin ini terhambat karena untuk meminimalisir penyebaran covid-19, pemerintah telah menerapkan kebijakan physical distancing. Melihat berbagai fakta tersebut, maka penerapan metode online learning *(e-learning)* menjadi suatu pilihan terbaik bagi dunia pendidikan. Berbagai institusi

pendidikan saat ini mulai memanfaatkan teknologi dan menerapkan sistem pembelajaran online untuk menunjang aktivitas pembelajaran.

Pemerintah serta masyarakat harus sejalan untuk mendukung dan menerapkan peraturan tersebut sebagai upaya memutus mata rantai penyebaran wabah covid-19 di Indonesia. Kebijakan pelaksanaan pendidikan di rumah oleh sekolah dan juga perguruan tinggi di Indonesia adalah salah satu upaya untuk menyikapi pandemi covid-19 yang terjadi. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI mendorong penyelenggaraan proses pembelajaran dilakukan dengan sistem *daring*. Hal tersebut sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud RI Nomor 03 Tahun 2020 tentang Pencegahan Corona Virus Disease (COVID-19) pada Satuan Pendidikan, dan Surat Sekjen Mendikbud RI Nomor 35492/A. A5/HK/2020 tanggal 12 Maret 2020 tentang Pencegahan Corona Virus Disease (COVID-19).

Salah satu cara untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19 adalah dengan melakukan pembatasan interaksi masyarakat yang diterapkan dengan istilah *physical distancing*. Namun, kebijakan *physical distancing* tersebut dapat menghambat laju pertumbuhan dalam berbagai bidang kehidupan, baik bidang ekonomi, sosial dan tentu saja pendidikan. Keputusan pemerintah untuk meliburkan para peserta didik, memindahkan proses belajar mengajar di sekolah menjadi di rumah.

Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem *daring* (dalam jaringan) atau melalui system *online*. Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi dan kabupaten/kota di Indonesia. Sistem pembelajaran *daring* merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan jaringan internet. Hal ini sesuai dengan himbauan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijaksanaan Pendidikan dalam masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Sejak kebijakan belajar dari rumah diterapkan secara nasional mulai tanggal 16 Maret 2020, muncul indikasi naiknya angka putus sekolah di berbagai tempat, baik di perkotaan maupun perdesaan. Mulai dari Papua, Maluku Utara, hingga Jakarta. Daerah-daerah tersebut merupakan daerah yang tergolong ada zona merah penyebaran covid-19 (Mulyadi, 2020). Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan Indonesia mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan menggantinya dengan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan sistem *daring*. Muncul berbagai permasalahan serta kesulitan dalam penerapan pembelajaran sistem *daring* ini. Permasalahan tersebut antara lain, penguasaan teknologi yang masih rendah, keterbatasan sarana dan prasarana, jaringan internet, biaya, dan lain sebagainya.

Penguasaan teknologi yang masih rendah tidak sedikit dialami oleh guru maupun siswa. Tidak semua guru dan siswa terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Kepemilikan perangkat pendukung teknologi juga menjadi masalah tersendiri. Terdapat guru dan siswa yang tidak memiliki perangkat sebagai penunjang kegiatan belajar sistem *daring*, seperti laptop dan gadget. Meskipun mereka memiliki terkadang laptop maupun gadget yang mereka miliki kurang memadai untuk kegiatan pembelajaran. Permasalahan yang muncul tidak hanya berasal dari siswa, namun juga dari guru, orang tua, maupun pihak-pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Misalnya materi pelajaran yang belum tuntas disampaikan kepada siswa kemudian guru mengganti dengan tugas yang lainnya.

Siswa mengeluhkan karena banyaknya tugas yang diterima selama penerapan pembelajaran dari rumah. Masalah lainnya yaitu akses informasi yang kadang terbatas dan terkendala oleh sinyal menyebabkan keterlambatan dalam mengakses informasi. Pada penerapan pembelajaran online saat ini, masih banyak siswa yang kesulitan akses internet, hal tersebut menjadi penghambat siswa dalam mengikuti pembelajaran maupun mengumpulkan tugas.

Ditegah pandemi covid-19 yang menyebabkan sektor perekonomian yang semakin memburuk juga berdampak pada

proses pembelajaran, banyak diantara orang tua maupun guru yang tidak setiap untuk menambah anggaran dalam menyediakan jaringan internet atau kuota. Guru juga mengalami kesulitan dalam mengoreksi dan memeriksa setiap tugas yang diberikan kepada siswa, juga menyebabkan kapasitas ruang penyimpanan ponsel semakin terbatas.

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC), laptop atau handphone yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti *WhatsApp, telegram, Aplikasi Zoom Cloud Meeting* ataupun media lainnya. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Semua sektor merasakan dampak corona. Dunia pendidikan salah satunya. Dilihat dari kejadian sekitar yang sedang terjadi, baik siswa maupun orang tua siswa yang tidak memiliki handphone yang memadai untuk menunjang kegiatan pembelajaran *daring* (online*)* ini merasa kebingungan, sehingga pihak sekolah ikut mencari solusi untuk mengantisipasi hal tersebut. Beberapa siswa yang tidak memiliki handphone melakukan pembelajaran secara berkelompok, sehingga mereka melakukan aktivitas pembelajaran pun bersama. Mulai belajar melalui video call yang dihubungkan dengan guru yang bersangkutan, diberi materi-materinya pun dalam bentuk video yang berdurasi kurang dari 2 menit.

Permasalahan yang terjadi bukan hanya terdapat pada sistem media pembelajaran, akan tetapi ketersediaan kuota yang membutuhkan biaya cukup tinggi bagi siswa dan guru guna memfasilitasi kebutuhan pembelajaran *daring*. Kuota yang dibeli untuk kebutuhan internet menjadi melonjak dan banyak diantara orang tua siswa yang tidak siap untuk menambah anggaran dalam menyediakan jaringan internet.

Kendala yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran *daring*, yakni jaringan internet tidak stabil, tugas terlalu banyak, sulit fokus, pulsa kuota terbatas, aplikasi yang rumit, dan lebih

senang dengan pembelajaran tatap muka. Pembelajaran *daring* tidak bisa lepas dari jaringan internet. Koneksi jaringan internet menjadi salah satu kendala yang dihadapi siswa yang tempat tinggalnya di pinggiran kota. Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran *daring* juga menjadi masalah. Kegagapan pembelajaran *daring* memang nampak terlihat di hadapan kita, tidak satu atau dua sekolah saja melainkan menyeluruh di beberapa daerah di Indonesia.

Solusi atas permasalahan ini adalah pemerintah harus memberikan kebijakan dengan membuka gratis layanan aplikasi *daring* bekerja sama dengan penyedia internet dan aplikasi untuk membantu proses pembelajaran *daring* ini. Bagi sekolah perlu untuk melakukan bimbingan teknik (bimtek) online proses pelaksanaan *daring* dan melakukan sosialisasi tentang tata cara pelaksanaan pembelajaran *daring*. Ada sebuah pelajaran yang dipetik dari dunia pendidikan di tengah pandemi ini, yakni kegiatan tatap muka dengan guru terbukti lebih efektif ketimbang secara *daring* (online). Beberapa guru di sekolah mengaku, jika pembelajaran *daring* ini tidak se efektif kegiatan pembelajaran konvensional (tatap muka langsung), karena beberapa materi harus dijelaskan secara langsung dan lebih lengkap. Pembelajaran *daring* hanya efektif untuk memberikan penugasan.

Penerapan pembelajaran sistem *daring* juga membuat pendidik berpikir kembali, terhadap model dan metode pembelajaran yang akan digunakan. Ketidaksiapan stakeholder sekolah dalam melaksanakan pembelajaran *daring* menjadi faktor utama masalah dan hambatan tersebut. Peralihan cara pembelajaran ini memaksa berbagai pihak untuk mengikuti alur yang sekiranya bisa ditempuh agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik terkait efektivitasnya.

Dengan demikian guru dituntut mampu merancang dan mendesain pembelajaran *daring* yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media *daring* yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Hal yang paling sederhana dapat dilakukan oleh guru bisa dengan memanfaatkan group *Whatsapp*. Namun sekali lagi, pilihlah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan

guru dan siswa itu sendiri. Tidak semua aplikasi pembelajaran *daring* bisa dipakai begitu saja. Namun harus dipertimbangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa, kesesuaian terhadap materi, keterbatasan infrastruktur perangkat seperti jaringan. Sangat tidak efektif jika guru mengajar dengan menggunakan aplikasi *zoom meting* namun jaringan atau sinyal di wilayah siswa tersebut tinggal tidaklah bagus.

Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran *daring* pada situasi pandemi ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode pembelajaran serta aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreativitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara *daring* (online) dan tidak menjadi beban psikis. Di samping itu, kesuksesan pembelajaran *daring* selama masa covid-19 ini tergantung pada kedisiplinan semua pihak. Oleh karena itu, pihak sekolah atau madrasah perlu membuat skema dengan menyusun manajemen yang baik dalam mengatur sistem pembelajaran *daring*. Hal ini dilakukan dengan membuat jadwal yang sistimatis, terstruktur dan simpel untuk memudahkan komunikasi orangtua dengan madrasah agar putra putrinya yang belajar di rumah dapat terpantau secara efektif.

Meskipun peserta didik lebih banyak menyukai pembelajaran secara tatap muka, namun mereka menerima kenyataan pembelajaran *daring* sebagai konsekuensi pemberlakuan *work from home* dari pemerintah. Hal tersebut membuat mereka semakin sering dan semakin lama menggunakan handphone untuk *daring* dan untuk mengerjakan tugas pelajaran. Hal itu juga yang membuat mereka mengalami keluhan fisik terbanyak seperti mata kelelahan dan sakit kepala. Begitu pula dengan keluhan psikologis bahwa ingin semuanya segera berakhir.

B. Pembahasan

Pandemi virus covid-19, memberi dampak terhadap pembelajaran yang dilaksanakan melalui sistem *daring*. Sisi

positifnya, siswa dan guru mampu menguasai dan meningkatkan kompetensi terkait penggunaan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran. Dengan diterapkannya kebijakan belajar dari rumah, maka mengharuskan siswa, guru, dan orang tua untuk cepat menguasai teknologi yang dibutuhkan untuk memperlancar kegiatan pembelajaran. Orang tua harus senantiasa mendampingi anaknya untuk menggunakan teknologi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pengawasan perlu dilakukan oleh orang tua kepada anaknya untuk menghindari penggunaan teknologi atau gadget pada hal-hal yang kurang bermanfaat. Pelaksanaan pembelajaran sistem *daring* yang sedang berlangsung saat ini menuntut kegiatan belajar jarah jauh tanpa mengurangi kualitas materi dan target pencapaian belajar siswa. Guru harus dapat menyampaikan materi pelajaran dengan baik agar mudah diterima dan dipahami oleh siswa meskipun tidak bertatap muka secara langsung.

Media teknologi pembelajaran jarak jauh yang dapat digunakan antara lain, aplikasi zoom, google classroom, TVRI, *WhatsApp* group, google meet, dan lain sebagainya. Selain itu, Kemendikbud juga mempunyai portal belajar sendiri, yaitu Rumah Belajar (https://belajar.kemdikbud.go.id/) yang dapat diakses secara gratis.

Secara yuridis pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan pola pembelajaran yang berlangsung dengan adanya keterpisahan antara guru dan anak didik. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 Ayat 15 pendidikan jarak jauh merupakan pendidikan yang anak didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi dan komunikasi dan media lain. Pendidikan jarak jauh dikenal juga dengan *E-learning.*

E–learning merupakan aplikasi tercipta untuk mengatasi keterbatasan antara pendidik dan anak didik, terutama dalam hal ruang dan waktu, dengan *E-learning* pendidik dan anak didik tidak harus berada dalam satu dimensi ruang dan waktu dan pembelajaran dapat berjalan dan mengabaikan kedua hal tersebut. Metode pembelajaran jarak jauh dapat digunakan pada keempat

komponen pendidikan yakni: pendidikan umum, memperkuat pengetahuan pendidik tentang mata pelajaran yang diajarkan, pengajaran pedagogi dan perkembangan anak, dan sebagai panduan menuju kelas yang lebih baik.

Dalam membuat media pembelajaran online perlu mempertimbangkan harapan dan tujuan mereka dalam mengikuti media pembelajaran online, kecepatan dalam mengakses internet atau jaringan, keterbatasan bandwidth, biaya untuk akses internet, serta latar belakang pengetahuan yang menyangkut kesiapan dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran pada pembelajaran *daring* digunakan sebagai alat untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran dipergunakan untuk mencapai tujuan seperti membuat jelas pesan secara visual sehingga tidak terlalu verbal. Mengatasi keterbatasan ruang, menimbulkan semangat dalam belajar, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan mereka dan kenyataan di lapangan, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri berdasarkan kemampuan dan minat mereka.

Pembelajaran yang dilakukan di rumah, memudahkan orang tua dalam me monitoring atau mengawasi secara langsung terhadap perkembangan belajar anak. Orang tua mempunyai tugas untuk membimbing anak supaya dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Komunikasi yang intensif dibutuhkan baik antara guru dengan siswa, siswa dengan orang tua, maupun guru dengan orang tua untuk selalu sejalan dalam membimbing kegiatan belajar siswa di rumah.

Pemilihan media pembelajaran teknologi berbasis internet harus benar-benar dipertimbangkan karena jika tidak tepat guna dapat memberikan dampak buruk pada manfaat belajar. Dimana seorang pendidik harus dapat memahami prinsip dan faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas teknologi digital di dalam proses pembelajaran. Salah satu pembelajaran jarak jauh yang dapat diimplementasikan pada mahasiswa adalah dengan video *conference.*

Pembelajaran dengan video conference dapat menggantikan pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka di kelas menjadi kegiatan tatap muka secara virtual melalui bantuan aplikasi yang terkoneksi dengan jaringan internet.

Pemanfaatan video conference dalam pembelajaran jarak jauh dapat membantu anak didik dan pendidik tetap melakukan interaksi tatap muka meskipun tidak berdekatan. Pembelajaran yang idealnya memiliki interaktifitas antara pendidik dan peserta didik walaupun tidak dalam satu tempat yang sama, dengan adanya video *conference* akan membantu proses pembelajaran yang dilakukan, karena pendidik akan terlibat langsung dengan peserta didik.

Video *conference* termasuk dalam synchronous learning, synchronous learning merupakan aktivitas yang dilakukan secara bersama-sama pendidik dan peserta didik. *Synchronous learning* bersifat *real time. Synchronous learning* yang menggunakan video *conference* dan teknik multimedia lainnya dapat memungkinkan pendidik dan anak didik berinteraksi satu sama lain pada saat yang bersamaan walaupun sedang berada ditempat yang berbeda.

Pemanfaatan video *conference* pada pembelajaran jarak jauh akan sangat membantu mahasiswa dalam belajar karena pendidik dapat berinteraksi walaupun ditempat yang berbeda. Untuk merangsang semua aspek perkembangan pada mahasiswa tidak lepas dari media pembelajaran, hal ini dikarenakan mahasiswa belajar dilakukan menggunakan media pembelajaran yang nyata, dan dengan media pembelajaran ini mahasiswa dapat berjalan secara efektif.

Salah satu aplikasi yang menyediakan fasilitas interaksi tatap muka pendidik dan peserta didik secara virtual melalui video conference dengan PC atau laptop atau smartphone adalah Zoom Cloud Meeting, aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan online dan kolaborasi seluler.

Penggunaan meeting dalam aplikasi ini bisa menampung 1000 peserta bersama dalam satu pertemuan secara virtual.

Aplikasi ini dapat didownload secara gratis, tetapi tetap fungsional, fitur yang ada antara lain panggilan telephone, webinar, presentasi, dan masih banyak lainnya. Aplikasi ini dinilai punya kualitas yang baik, dapat dibuktikan dengan perusahaan yang sudah masuk dalam fortune 500 sudah menggunakan layanan ini.

Penggunaan aplikasi video *conference* Zoom saat ini sudah sangat umum digunakan. Hal ini salah satunya dipicu oleh penyebaran virus covid-19, sejak awal tahun 2020. Akibat penyebaran virus tersebut, orang-orang perlu di rumahkan supaya memutuskan rantai penyebaran virus. Efektivitas pembelajaran menggunakan Zoom dapat tercapai salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi, baik dari konten materi ataupun keadaan lingkungan mahasiswa. Penyampaian suatu konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung di dalamnya.

Zoom dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran online yang dapat diartikan sebagai suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampaikannya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet. Media pembelajaran online sebagai sebuah alternatif pembelajaran yang berbasis elektronik memberikan banyak manfaat terutama terhadap proses pendidikan yang dilakukan dengan jarak jauh.

Aplikasi Zoom merupakan salah satu aplikasi video conference yang banyak digunakan untuk pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi covid-19 ini. Aplikasi ini dinilai sangat mudah untuk aktivitas bekerja maupun belajar jarak jauh. Zoom dapat diakses melalui web maupun aplikasi unduhan yang dapat digunakan pada PC, laptop, maupun gadget. Dengan Zoom, seorang host bisa membagikan tampilan layar komputer kepada para pengguna zoom yang lain *(screen sharing).*

Zoom Meeting sendiri merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video. Pendiri aplikasi Zoom Meeting yaitu Eric Yuan yang diresmikan tahun 2011 yang kantor pusatnya berada di San Jose, California. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk pembelajaran saja tetapi bisa digunakan untuk urusan

perkantoran maupun urusan lainnya. Platfromini gratis jadi dapat digunakan oleh siapa pun dengan batas waktu empat puluh menit dan tidak ada batasan waktu jika akun kita berbayar. Dalam aplikasi Zoom Meeting ini kita bisa berkomunikasi langsung dengan siapa pun lewat video. Oleh karena itu, memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini tidak berbayar dan memiliki kapasitas ruang yang terbilang cukup kecil yaitu 36 MB untuk pengunduhan melalui ponsel. Namun, pada zoom versi gratis, pertemuan hanya dibatasi maksimal 40 menit saja. Pertemuan harus dimulai dari awal lagi saat waktunya telah habis. Tercatat sudah lebih dari 100 juta lebih pengunduhan aplikasi ini, dengan rating 3,9 dan 92 ribu ulasan dari pengguna, yang artinya lebih dari separuh pengguna zoom merasa puas dan terbantu dengan aplikasi ini.

Aplikasi Zoom dapat memuat hingga 100 orang dalam satu konferensi. Namun, sempat beredar berita bahwa banyak pengguna Zoom yang menerima Zoom-bombing, di mana orang tidak dikenal bisa tiba-tiba masuk dan mengganggu pertemuan beberapa waktu lalu. Hal tersebut menimbulkan keresahan bagi pengguna. Peristiwa ini yang membuat popularitas dan citra Aplikasi Zoom runtuh di beberapa negara tertentu.

Dampak dari Zoom-bombing yaitu terjadi peretasan data-data pribadi pengguna yang hilang maupun bisa jadi disalahgunakan. FBI dari Amerika Serikat sudah mengeluarkan peringatan bagi pengguna Zoom. FBI mengimbau setiap pengguna untuk mengecek fitur privasi atau keamanan yang ada pada aplikasi. Ada beberapa tips aman yang dapat dilakukan untuk menghindari zoom-bombing antara lain, yaitu

1. Gunakan aplikasi terbaru untuk fitur keamanan terkini.
2. Jangan membagikan tautan Zoom sembarangan untuk umum, dikarenakan akan menjadi berbahaya dan bermasalah.

C. Kesimpulan

Dilihat dari masih banyaknya masalah dan hambatan pada pembelajaran sistem *daring*, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran online belum maksimal dan

belum efektif. Efektivitas pembelajaran *daring*, dipengaruhi oleh kemampuan guru. Metode dan pelaksanaan pembelajaran perlu dikaji ulang pada penanggulangan masalah dan hambatan yang dihadapi oleh guru, siswa, maupun orang tua. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai menjadi penunjang yang besar pada kesuksesan pelaksanaan pembelajaran. Untuk memaksimalkan materi agar diterima siswa dengan baik, maka seharusnya guru tidak hanya terus menerus memberi tugas kepada siswa. Namun, guru harus tetap memberikan pengajaran dan pemahaman kepada siswa. Pemberian materi dapat dilakukan dengan pembuatan video penjelasan oleh pendidik, supaya memudahkan siswa memahami materi.

Siswa bisa mengakses sendiri materi pembelajaran yang disampaikan guru dengan menggunakan gawainya. Penggunaan video pembelajaran juga cukup menarik minat siswa untuk menyelesaikan setiap tahap pembelajaran dan memahami materi dengan baik, namun ada ketidak efektifan pada proses evaluasi. Guru dituntut harus mampu mendesain kegiatan belajar dari rumah secara lebih ringan, kreatif namun efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media yang tepat sesuai dengan materi yang hendak disampaikan. Jenis tugas yang diberikan pun harus dirancang sedemikian hingga siswa tetap semangat dalam belajar secara *daring* dan tidak menjadi beban psikis.

Walaupun kegiatan belajar dari rumah dengan sistem *daring* akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan. Guru juga perlu lebih memberi pemahaman kepada siswa bahwa tugas yang diberikan itu bukanlah sebuah beban yang menjadi kewajiban untuk diselesaikan, tetapi adalah sebuah proses yang harus dilalui untuk mempermudah siswa dalam memahami materi.

Pada saat pandemi seperti sekarang ini, pembelajaran secara online mendapat tanggapan sangat baik dari mahasiswa karena pembelajaran yang lebih fleksibel saat menggunakannya daripada tidak belajar sama sekali. Dengan adanya pembelajaran online

menjadikan mahasiswa lebih mandiri mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Hanya saja terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah ketersediaan paket data internet yang biayanya dikeluarkan secara lebih ekstra oleh mahasiswa saat pembelajaran online.

Pembelajaran online melalui Zoom menjadikan pembelajaran lebih efektif, karena banyaknya fitur-fitur pendukung saat berlangsungnya pembelajaran online di tengah pandemic covid-19. penggunaan aplikasi Zoom Cloud Meetings perlu adanya langkah-langkah untuk penggunaan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran secara *daring*. Hal tersebut untuk memudahkan pengguna lainnya dalam penggunaan aplikasi zoom itu sendiri. Pada masa pandemic sekarang ini aplikasi ini tergolong cukup efektif untuk media pembelajaran secara *daring*.

Efektivitas yang dimaksud di sini yaitu efektivitas dalam segi waktu dan tempat, efektivitas volume pengguna dan efektivitas fasilitas (alat tulis, buku, dan lainnya). Dalam segi kendala, terdapat beberapa macam kendala yang menonjol dalam penggunaan aplikasi Zoom pada perkuliahan *daring* ini, diantaranya yaitu jaringan internet yang buruk, pengeluaran kuota internet yang besar dan ukuran aplikasi zoom yang tergolong cukup besar untuk sebagian HP mahasiswa.

Daftar Pustaka

Afidah, T. 2020. Covid-19 Ancaman bagi Keefektifan Pembelajaran. (Online), *(https://www.kompasiana.com/tanwiratulafidah/5e81332e097f36419d6ffae2/covid-19-ancaman-bagi-keefektifan-pembelajaran).*

Afrianty, N. 2020. Metode Belajar *Daring* Berbasis IT Google Classroom di Tengah Pandemi Covid-19. (Online), *(https://metrojambi.com/read/2020/03/29/52180/metode-belajar-daring-berbasis-it-google-classroom-di-tengah-pandemi-covid19).*

Amar, F. 2020. Tantangan Pembelajaran Jarak Jauh. (Online), *(https://kumparan.com/faozan-amar/tantangan-pembelajaran-jarak-jauh-1tCDdnUlRG7).*

Antara. 2020. PSBB, Ini 6 Tips Aman Rapat Lewat Aplikasi Zoom. (Online), *(https://tekno.tempo.co/read/1332445/psbb-ini-6-tips-aman-rapat-lewat-aplikasi-zoom).*

Firman, 2020. Pembelajaran OnlineDitengah Pandemic Covid-19. Indonesian Journal *of Educational Science*. Volume 02, No 02 Maret 2020, 82.

Lambuan, H., Mas'amah, M., & Letuna, M. A. N. (2019). Penggunaan Whatsapp sebagai Media Komunikasi Pacaran Jarak Jauh. Jurnal Communio : Jurnal *Jurusan Ilmu Komunikasi, 8(2), 1362-1391. https://doi.org/10.35508/jikom.v8i2.2066*

Pratiwi, E. W. 2020. Dampak Covid-19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online di Sebuah Perguruan Tinggi Kristen Di indonesia Ilmu Pendidikan -Vol. 34 No. 1 April 2020, 3 .

Sunarsi, D., Wijoyo, H., & Choir, F. A. 2020. Implementasi Pembelajaran Online Dalam Masa Pandemik Covid 19. Prosiding Seminar Nasional LP3M, 2. *http://proceeding.semnaslp3m.unesa.ac.id/index.php/Artikel/article/view/155*

Wicaksana, E. J. (2020). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moddle Terhadap Motivasi dan Minat Bakat Peserta Didik di Tengah Pandemic Covid-19. EduTeach : Jurnal *Edukasi dan Teknologi Pembelajaran.* Volume 1, No. 2 Edisi Juni 2020, 117-119.

Yahya, M., & Wijoyo, H. 2020. Developing School Information Program: Integrated Management System based on Character Value at SMP Negeri 9 Tapung. International Journal *of Asian Education*, 1(3), 179-186.

Tentang Penulis

Dini Haryati, S.E., M.Ak lahir di Kota Muara Bulian, Propinsi Jambi, tanggal 01 Januari 1992 adalah Dosen tetap di IAI Nusantara Batanghari dengan jabatan Asisten Ahli. Dengan pengalaman mengajar 3 (Tiga) tahun. Yang bersangkutan telah menghasilkan beberapa karya ilmiah baik jurnal nasional ter akreditasi maupun jurnal nasional tidak ter akreditasi. Selain seorang Dosen, yang bersangkutan juga aktif di bidang Keuangan dan Perbankan.

TRANSFORMASI PENDIDIKAN MASA PANDEMI

Dr (C). Irjus Indrawan, S.Pd.I., M.Pd.I., C.PS., CH., CHt., C.IBST.

A. Pengertian Transformasi

Perubahan sosial dialami oleh setiap masyarakat. Perubahan sosial dapat meliputi semua segi kehidupan masyarakat, yaitu perubahan dalam cara berpikir dan berinteraksi dengan sesama warga menjadi semakin rasional; perubahan dalam sikap dan orientasi kehidupan ekonomi menjadi makin komersial; perubahan tata cara kerja sehari-hari yang makin ditandai dengan pembagian kerja pada spesialisasi kegiatan yang makin tajam; Perubahan dalam kelembagaan dan kepemimpinan masyarakat yang makin demokratis; perubahan dalam tata cara dan alat-alat kegiatan yang makin modern dan efisien, dan lain-lainnya.[1]

Secara terminologi (istilah) kata transformasi memiliki multi interpretasi. Keberagaman tersebut dikarenakan berbedanya sudut pandang dan kajian. Sebagai bahan kajian disodorkan beberapa pendapat dan pandangan para pakar. Pengertian mengenai istilah transformasi sebagaimana yang diungkapkan Dawam Raharjo, Pertama, Transformasi berkaitan dengan pengertian yang menyangkut perubahan mendasar berskala besar dalam masyarakat dunia, yang beralih dari tahap masyarakat industri menjadi masyarakat informasi. Kedua pengertian tentang terjadinya transformasi itu timbul dari kajian historis, yang menyimpulkan bahwa selama kurang lebih dua atau tiga abad terakhir telah terjadi perubahan fundamental dari masyarakat agraris-tradisional ke masyarakat industrial modern.

Sedangkan perkataan "sosial" adalah berkenaan dengan masyarakat.[2] Jadi transformasi sosial dapat dipahami sebagai

[1] Abd. Rasyid Masri, Sosiologi: Konsep dan Asumsi Dasar Teori Utama sosiologi (Makassar; Alauddin Press, 2009), h. 87

[2] Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Cet. III; Jakarta: Balai Pustaka, 1990), h. 855 28 Lihat A. Lysen, Individu and Gemeenschap, dialih bahasan dengan jdul Individu dan Masyarakat (Cet. Ke-19; Bandung: Sumur Bandung, 1981), h. 14-15.

perubahan-perubahan yang terjadi dalam suatu masyarakat. Masyarakat dapat dipahami sebagai kesatuan sosial yang tergabung dalam bentuk bagian-bagian dalam sebuah masyarakat maupun dalam suatu paham yang disebut dengan lingkungan sosial, pergaulan hidup manusia.[3] Transformasi sosial dapat mengandung arti proses perubahan atau pembaharuan struktur sosial, sedangkan di pihak lain mengandung makna proses perubahan atau pembaharuan nilai. Menurut Macionis, sebagaimana dikutip oleh Piotr Sztompka menyatakan bahwa perubahan sosial adalah transformasi dalam organisasi masyarakat, dalam pola pikir dan dalam perilaku pada waktu tertentu.[4]

B. Pengertian Digital

Digital adalah penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1, atau *off* dan *on* (bilangan Biner atau disebut juga dengan istilah Binary Digit). Pendapat lain menyebutkan definisi digital adalah suatu sinyal atau data yang dinyatakan dalam serangkaian angka 0 dan 1, dan umumnya diwakili oleh nilai-nilai kuantitas fisik, seperti tegangan atau polarisasi magnetik.

Digital menggambarkan teknologi elektronik yang menghasilkan, menyimpan, dan memproses data dalam dua kondisi: positif dan non-positif. Positif dinyatakan atau diwakili oleh angka 1 dan non-positif oleh angka 0. Dengan demikian, data yang dikirimkan atau disimpan dengan teknologi digital dinyatakan sebagai string 0 dan 1. Masing-masing digit status ini disebut sebagai bit (dan serangkaian bit yang dapat ditangani komputer secara individual sebagai grup adalah byte).

Sebelum ditemukannya teknologi digital, transmisi elektronik terbatas pada teknologi analog, yang menyampaikan data dalam bentuk sinyal elektronik dari berbagai frekuensi atau amplitudo yang ditambahkan ke gelombang pembawa frekuensi

[3] A. Lysen, Individu and Gemeenschap, dialih bahasan dengan judul Individu dan Masyarakat (Cet. Ke-19; Bandung: Sumur Bandung, 1981), h. 14-15.
[4] Piotr Sztompka, Sosiologi Perubahan Sosial, Ed. I (Cet. VI; Jakarta: Prenada, 2011), h. 5

tertentu. Siaran dan transmisi telepon secara konvensional menggunakan teknologi analog.

Teknologi digital utamanya digunakan pada media komunikasi terbaru, seperti satelit dan transmisi serat optik (fiber optik). Sebagai contoh, modem digunakan untuk mengubah informasi digital pada komputer menjadi sinyal analog untuk saluran telepon dan untuk mengubah sinyal telepon analog menjadi informasi digital pada sebuah komputer.[5] Secara etimologis, istilah digital tersebut berasal dari bahasa Yunani, yakni Digitus yang artinya jari jemari tangan atau juga kaki manusia yang jumlah itu 10. Dalam hal ini, nilai 10 tersebut terdiri dari 2 radix, yakni 1 serta 0. Itulah asal mulanya dari penggunaan istilah digital di dalam sistem bilangan biner.

Digital atau juga lebih sering dikenal dengan istilah digitalisasi merupakan suatu bentuk perubahan dari teknologi mekanik serta elektronik analog itu ke teknologi digital. Digitalisasi tersebut sudah terjadi dari mulai tahun 1980 serta masih berlanjut sampai pada saat ini. Era digital tersebut kemudian muncul disebabkan karena adanya revolusi yang mulanya dipicu oleh sebuah generasi remaja yang lahir di tahun 80-an. Kehadiran digitalisasi tersebut kemudian menjadi awal era informasi digital atau pun juga perkembangan teknologi yang lebih modern.

Digital ini bentuk modernisasi atau juga pembaharuan dari penggunaan teknologi yang mana sering dikaitkan dengan kemunculan internet serta juga komputer. Yang mana segala hal tersebut bisa atau dapat dikerjakan dengan melalui suatu peralatan canggih tersebut untuk memudahkan urusan atau kegiatan masyarakat. Oleh karena adanya revolusi dari digital tersebutlah yang mendorong cara pandang dari seseorang di dalam menjalani kehidupan yang sangat canggih saat ini. Dengan adanya kemajuan serta perkembangan di bidang teknologi tentunya kemudian akan membuat perubahan besar di seluruh dunia. Mulai dari membantu dalam mempermudah segala macam kepentingan sampai pada membuat masalah disebabkan karena

[5] https://id.wikipedia.org/wiki/Digital

tidak dapat atau bisa menggunakan fasilitas yang semakin canggih itu dengan benar. Tentunya era digitalisasi saat ini kemudian bukanlah sesuatu yang terjadi dengan secara instan.

C. Pengertian Transformasi Pendidikan

Menurut Hilda Taba dalam Mahmud Arif[6] secara luas pendidikan adalah bagian dari "rekayasa sosial" yang secara sengaja dan sistematis berlangsung dalam sebuah kurun waktu tertentu sehingga ia tidak hanya berarti interaksi tatap muka (*face to face*) antara guru dan murid dalam lingkungan kelas. Pendidikan merupakan inti dari proses "pembudayaan" yang berlangsung di tengah-tengah kehidupan masyarakat, di mana terkandung di dalamnya proses pengembangan potensi, pewarisan budaya, dan perpaduan antar keduanya. Dapat dipahami bahwa melalui pendidikan akan dapat mempengaruhi perilaku keseharian masyarakat yang sudah terkena dampak dari globalisasi. Bagaimana bertindak dan bersikap dalam lingkungannya, sehingga dapat sejajar dengan bangsa lain, dalam hal ini dapat melalui transformasi pendidikan.

Transformasi dalam ensiklopedi umum merupakan istilah ilmu eksakta yang kemudian diintrodusir ke dalam ilmu sosial dan humaniora, yang memiliki maksud perubahan bentuk dan secara lebih rinci memiliki arti perubahan fisik maupun nonfisik (bentuk, rupa, sifat, dan sebagainya). Selain itu pengertian transformasi menurut bahasa dalam ensiklopedi nasional Indonesia memiliki pengertian, perubahan menyeluruh dalam bentuk, rupa, sifat, watak, dan sebagainya, dalam hubungan timbal balik sebagai individu-individu maupun kelompok-kelompok. Pendapat Mezirow[7] dalam Arif Unwanullah menjelaskan konsep transformasi sebagai berikut: ... *the concept of transformative learning which he defines as "the process by which we transform our takenforgranted frames of reference"). Kemudian lebih lanjut dikatakan bahwa He asserts that transformation takes place*

[6] Mahmud Arif.2008. Pendidikan Islam Transformatif. Yogyakarta: LkiS, h. 18

[7] Unwanullah, Arif. 2012. Transformasi Pendidikan untuk Mengatasi Konflik Masyarakat dalam Perspektif Multikultural. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi. Vol 1, No 1, Juni 2012. H. 6-7

through a process of critical reflection that is facilitated by open dialogue in a safe setting. In conjunction with this reflection and dialogue, Transformation Theory's focus is on how we learn to negotiate and act on our own purposes, values, feelings, and meanings rather than those we have uncritically assimilated from others Mezirow. Yang berarti bahwa konsep pembelajaran transformatif didefinisikan sebagai proses di mana kita mengubah bingkai acuan. Dia menegaskan bahwa transformasi berlangsung melalui proses refleksi kritis yang difasilitasi oleh dialog terbuka dalam suasana yang aman. Dalam hubungannya dengan refleksi dan dialog maka fokus teori transformasi adalah pada bagaimana kita belajar untuk bernegosiasi dan bertindak pada tujuan kita sendiri, nilai-nilai, perasaan, dan makna yang kita miliki secara kritis yang diasimilasikan dari dan pada orang lain.

Pendidikan untuk transformasi seperti dikutip dalam Naif[8] merupakan *mainstream* aliran pendidikan berhaluan *Freirean* (Paulo Freire). Teori yang dikemukakan oleh Paulo Freire sering menjadi sebuah wacana dialogis untuk menyelesaikan kebekuan dalam pendidikan. Salah satu teorinya dalam pendidikan yang paling terkenal adalah bahwa pendidikan untuk memanusiakan manusia *(humanisasi).* Teori ini lebih condong ke arah filosofi eksistensialisme yang berusaha menggagas konsep manusia dan seluk beluk persoalan yang melingkupinya. Aliran pendidikan ini menggugat kemapanan pendidikan yang dianggap stagnan tanpa memberikan arti dan perubahan yang signifikan bagi realitas yang dihadapi manusia.

Berkaitan dengan pendidikan bagi anak manusia dalam menjalani proses untuk "menjadi" manusia ini, tentu pendidikan tidak bisa dilepaskan dari persoalan sosial yang sedang terjadi. Pendidikan yang hanya membekali peserta didik dengan pengetahuan yang tidak mencerahkan terkait kehidupan sosial atau justru malah membuat kemanusiaan tertindas secara sosial semestinya ditinggalkan. Inilah hal penting dari pendidikan sebagai proses yang membebaskan. Sebuah proses pendidikan

[8] Naif Adnan, 2015. Pendidikan Sebagai Transformasi Sosial http: // naifadnan .blogspot .com/2009/08/pendidikansebagai-transformasisosial.html diunduh tanggal 1 Juli 2020.

yang meninggalkan cara dan aktivitas yang sesungguhnya justru dehumanisasi menuju cara dan aktivitas pendidikan yang penuh dengan proses humanisasi.

Dengan menjadikan pendidikan sebagai cara dan aktivitas yang penuh dengan proses humanisasi, hal ini sesungguhnya telah menjadikan pendidikan sebagai sebuah proses transformasi sosial menuju perubahan ke arah kemajuan di tengah masyarakat. Proses pendidikan ini ditandai dengan adanya peralihan situasi dari: teologi tradisional menuju teologi pembebasan, proses yang tidak mengenal dialog menuju hubungan yang penuh dialogis, kehidupan masyarakat yang tertutup menuju kehidupan masyarakat yang terbuka, dan masyarakat yang jauh dari pengetahuan menuju masyarakat yang sadar serta membutuhkan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, pendidikan merupakan suatu sarana untuk memproduksi kesadaran dalam rangka mengembalikan manusia kepada hakikat kemanusiaannya. Selain itu melalui pendidikan sebagai kunci keberhasilan dalam menghadapi globalisasi.

Berkaitan dengan pendidikan sebagai sarana untuk memproduksi kesadaran untuk mengembalikan manusia kepada hakikat kemanusiaannya, maka pendidikan harus bisa berperan membangkitkan kesadaran kritis para peserta didik. Ini adalah sebagai prasyarat penting menuju pembebasan dalam era global dimana yang tidak dapat bersaing akan semakin tertindas. Terkait dengan masalah ini, salah satu tugas penting pendidikan adalah melakukan refleksi kritis terhadap sistem dan ideologi yang dominan dan menguasai masyarakat pada umumnya. Refleksi kritis ini dilakukan dalam rangka untuk memikirkan sistem alternatif ke arah perubahan sosial menuju kehidupan masyarakat yang berkeadilan.

D. Peran Guru dalam Digitalisasi Pendidikan

Dalam proses pembelajaran diera digital, posisi antara guru dengan muridnya tetap memerlukan hubungan yang bersifat humanis karena proses pembelajaran bukan hanya sekadar hubungan transaksional di mana apabila suatu ilmu pengetahuan

bila telah tersampaikan atau *transfer knowledge* terjadi, maka selesailah sudah tugas seorang guru. Kenyataannya, ilmu tidak bisa diberikan, ditransfer, atau dipindahkan dari satu pihak kepada pihak lain dengan begitu saja. Guru dalam memberikan ilmu terhadap peserta didik bukan seperti memberikan mainan kepada anak kecil, tetapi diperlukan sosialisasi ataupun pemahaman secara bertahap untuk menuju kematangan terhadap peserta didik tersebut. Peranan guru sebagai seorang pembimbing masih memiliki peran yang sentral, walaupun dalam era perkembangan teknologi sekarang ini, guru masih sebagai teladan atau contoh yang akan memberikan pengaruh terhadap tugas-tugasnya dengan berbagai peran yang harus dijalankannya.

Proses pemahaman atau pencernaan yang berbeda-beda antara peserta didik satu dengan lainnya, atau berbeda antara individu satu dengan individu lainnya penting seorang guru mengamati dan membimbingnya sehingga proses atau tujuan pembelajaran tersebut tercapai. Pertanyaannya bagaimana dengan era revolusi industri 4.0 saat ini apakah masih guru tersebut mempunyai peran sentral tersebut. Era ini telah mengubah tatanan atau cara pandang tentang proses pendidikan yang telah melekat selama ini, dengan beralihnya proses-proses pembelajaran yang menggunakan teknologi digital, mengubah cara pandang atau konsep yang selama ini sudah berjalan tidaklah begitu mudah. Terkait dengan hal tersebut yang menjadi perhatian penting adalah peran guru yang tidak sertamerta tergantikan oleh teknologi mesti menjadi perhatian kita bersama. sebab seperti kita ketahui bersama bahwa keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh proses pembelajaran itu sendiri. Kondisi ini sangat dipengaruh oleh peranan dan kompetensi guru. Apa saja peran guru tersebut,peran seorang guru menurut pandangan Hamalik adalah pola tingkah laku tertentu yang menjadi ciri khas dari suatu pekerjaaan, dimana peran-peran tersebut ada sembilan[9]. Selain itu juga dijelaskan bahwa ada beberapa peran guru yang sering dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar diantaranya sebagai:

[9] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002. hlm. 124

informator, organisator, motivator, pengarah, misiator, transmitter, fasilitator, mediator, dan evaluator.[10]

E. Digitalisasi Sekolah

Kata kunci dari proses pendidikan adalah terletak pada proses pembelajarannya, kesuksesan seorang peserta didik biasanya diukur berdasarkan nilai yang diraih oleh siswa tersebut. Untuk memperoleh nilai yang baik, ada pada prosesnya yang disebut dengan pembelajaran, proses ini yang dievaluasi dan diukur dengan suatu nilai. Proses pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan melalui berbagai macam strategi dan metode yang tentunya mengikuti perkembangan zaman yang ada, sekarang kita mengenal dengan istilah pembelajaran abad-21. Kemajuan teknologi dan informasi sudah merubah paradigma dan cara pandang dalam proses pembelajaran, untuk membangun pembelajaran abad-21 ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Ada beberapa komponen yang mesti dipersiapkan dan hasil proses pembelajaran tersebut dapat kita rasakan bukan saat ini tetapi pada 5 atau 10 tahun mendatang.

1. Student Centered

Dalam pengembangan pembelajaran abad-21 seorang pendidik sudah harus dituntut untuk melaksanakan perubahan-perubahan dalam pola pembelajarannya salah satunya adalah merubah pola konvensional dimana guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher centered learning*) menjadi pola pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Secara umum kita ketahui bahwa pembelajaran yang selama ini dilaksanakan oleh para guru-guru lebih pada memberikan materi kepada siswa melalui ceramah dan siswa lebih banyak diam mendengarkan, menghafal dan mencatat materi yang diberikan oleh gurunya. Walaupun pada dasarnya guru sudah tahu bahwa pembelajaran yang efektif adalah menuntut keaktifan siswa, akan tetapi pendekatan yang dilakukan masih bersifat tradisional dengan berbagai alasan

[10] A.M.Sardiman, Interaksi dan Motivasi belajar-mengajar. Jakarta: Rajawali, 2004.hlm.144

atau kendala yang dihadapi dengan menggunakan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Kita perlu pahami bahwa pola pembelajaran yang berpusat pada siswa lebih menekankan dimana seorang guru tersebut mampu untuk mengambil perannya. Guru harus bisa berperan sebagai pendorong dan fasilitator supaya siswa tersebut bisa sukses dalam meraih mimpinya dalam kehidupan. Di sini juga menjadi sangat penting seorang guru tersebut harus mampu menjadi *role model* yaitu guru menjadi contoh pembelajar (*learner model)*, mau tidak mau seorang guru harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Seorang guru dan siswanya pada intinya belajar secara bersama-sama dimana tugas guru mengarahkan dan mengelola kelas. Untuk mampu mengembangkan pembelajaran abad-21. Terkait dengan system pembelajaran *student center learner*, para peserta didik (siswa) diharapkan mampu berperan aktif secara mandiri dan bertanggung jawab atas kegiatan pembelajaran. Contoh yang bisa diberikan dalam system pembelajaran SCL adalah salah satunya dengan menggunakan metode *flipped learning* dimana para siswa mengakses materi pembelajaran secara online sebelum kelas tersebut berlangsung, dengan sudah diakses atau dipelajarinya materi tersebut pada saat pembelajaran tatap muka, atau di kelas siswa lebih banyak bisa berdiskusi dan bertanya ataupun berlatih sehingga pemahaman mereka terhadap materi yang diberikan lebih mendalam. Dengan demikian, guru hanya memberikan sebuah materi, selanjutnya para siswa diharapkan mampu mengembangkannya sendiri materi tersebut.

Pada sistem ini, para siswa yang menjadi subjek pembelajaran, diharapkan agar peserta didik dapat meningkatkan *soft skill* dan *life skill* mereka karena kedua hal tersebut sangatlah penting untuk mereka di masa yang akan datang. Sehingga dengan sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa guru hanyalah berperan sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator. Dengan demikian fungsi guru di sini sebagai mentor belajar para siswa dalam hal seperti memberi

arahan, memotivasi belajar siswa serta memberikan evaluasi terhadap apa yang telah dilaksanakan oleh siswa.

2. Multimedia

Secara bahasa, multimedia terdiri dari dua suku kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak atau bermacam-macam, sedangkan media berarti alat atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Jadi, menurut bahasa multimedia dapat diartikan sebagai alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak, sedangkan media berarti sarana komunikasi untuk memberikan informasi. Jadi, multimedia adalah sarana atau media yang menggabungkan antara teks, gambar, audio, video, dan animasi. Teknologi mempunyai peran yang begitu penting dalam proses pembelajaran, apalagi di masa covid-19, sekarang ini mau tidak mau semua harus memahami teknologi dan mampu mempergunakannya. Dalam bidang pendidikan alat teknologinya adalah multimedia, dimana adalah suatu penggabungan dari beberapa media yang ada yang dimanfaatkan untuk mendukung atau mencapai tujuan pembelajaran. Saat ini berkembang berbagai platform media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran seperti aplikasi zoom, google meet, webbex ataupun aplikasi media sosial bisa digunakan sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Dengan demikian begitu bermanfaat atau mendukung sekali dalam penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran. Keberhasilan proses belajar si sekolah memang ditentukan oleh banyak faktor seperti; guru, siswa, lingkungan, kurikulum dan juga media yang tepat dipakai dalam menyampaikan isi kurikulum tersebut. Sehingga tuntutannya adalah bagaimana seorang guru mampu untuk menggunakan media yang tepat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan berkembangnya media yang digunakan dalam dunia pendidikan membuat sistem pembelajaran secara

konvensional, dimana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah semakin berkurang, itu semua digantikan dengan penyampaian ilmu pengetahuan yang jauh lebih modern, dimana dalam proses pembelajaran tersebut mengutamakan peran siswa dan juga penggunaan teknologi dalam proses tersebut. Media pembelajaran merupakan alat bantu sekaligus penunjang yang dapat mempercepat proses transfer materi pembelajaran (Karwati & Priansa, 2014 hlm. 223).

Daftar Pustaka

A. Lysen*, Individu and Gemeenschap, dialih bahasan dengan judul Individu dan Masyarakat* (Cet. Ke-19; Bandung: Sumur Bandung, 1981.

A. M. Sardiman*.* 2004. *Interaksi dan Motivasi belajar-mengajar.* Jakarta: Rajawali.

Abd. Rasyid Masri. 2009. *Sosiologi: Konsep dan Asumsi Dasar Teori Utama sosiologi*. Makassar: Alauddin Press.

https://id.wikipedia.org/wiki/Digital

Mahmud Arif. 2008. *Pendidikan Islam Transformatif*. Yogyakarta: LkiS.

Naif Adnan. 2015. Pendidikan Sebagai Transformasi Sosial http: // naifadnan. blogspot .com/2009/08/pendidikansebagai-transformasisosial.

Oemar Hamalik. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Cet. III; Jakarta: Balai Pustaka, 1990), h. 855 28 Lihat A. Lysen, Individu and Gemeenschap, dialih bahasan dengan judul Individu dan Masyarakat (Cet. Ke-19; Bandung: Sumur Bandung, 1981)

Piotr Sztompka. 2011. *Sosiologi Perubahan Sosial*, Ed. I (Cet. VI; Jakarta: Prenada.

Unwanullah, Arif. 2012. Transformasi Pendidikan untuk Mengatasi Konflik Masyarakat dalam Perspektif Multikultural. Jurnal *Pembangunan Pendidikan*: Fondasi dan Aplikasi. Vol 1, No 1, Juni 2012

Wijoyo, H. 2020. Analisis Minat Belajar Mahasiswa STMIK Dharmapala Riau Dimasa Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19). Jurnal Pendidikan: *Riset Dan Konseptual*, 4(3), 396–404.

https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.2

Wijoyo, H., & Indrawan, I. 2020. Model pembelajaran menyongsong new era normal pada lembaga PAUD di Riau. JS (Jurnal Sekolah), 4(3), 205-212.

Tentang Penulis

Nama:	Dr (C). Irjus Indrawan, S.Pd.I,.M.Pd.I., C.PS.,CH., CHt., C.IBST
Tempat/ Tanggal lahir	Pungkat, 09 september 1986
Jenis Kelamin	Laki-Laki
Agama	Islam
Alamat	Parit Nibung Dusun Mekar Jaya Desa Pungkat Kec. Gaung Kab. Inhil
Nomor Telephone	0811-762-666 / 0813-7131-7553
E-mail	irjus9986@gmail.com / iirjus@yahoo.com

Pendidikan Formal

1. S3 Program Pascasarjana UIN STS Jambi : 2018-Sekarang
2. S2 Pogram Pascasarjana UIN SUSKA Riau : Tamat Tahun 2013
3. S1 Fakultas Tarbiyah UIN SUSKA Riau : Tamat Tahun 2010
4. MAN 039 Tembilahan Kab. Inhil : Tamat Tahun 2004
5. SMPN 02 Gaung Kab. Inhil : Tamat Tahun 2001
6. SDN 051 Desa Pungkat Kec. Gaung : Tamat Tahun 1998

Pengalaman Pekerjaan dan Organisasi

1. Asesor Badan Akreditasi Nasional PAUD dan PNF Provinsi Riau (2019-Sekarang).
2. Dewan Pendidikan Kabupaten Indragiri Hilir (2016–2021).
3. Kepala Bidang Seni dan Budaya MPC Pemuda Pancasila Kabupaten Indragiri Hilir (2017-2022).
4. Sekjend Himpunan Kerukunan Tani Indonesia (HKTI)-Kabupaten Indragiri Hilir (2017-2022).
5. Penasehat PAC Pemuda Pancasila Kec. Gaung (2017-2022).
6. Dosen Universitas Islam Indragiri (UNISI) 2014–sekarang.
7. Direktur Lembaga Riset dan Pemberdayaan Masyarakat (LRPM-INDRAGIRI HILIR) 2014-2019.
8. Pendamping Desa Program Desa Maju Inhil Jaya Kabupaten Indragiri Hilir (2014-2016).
9. Pembina Himpunan Pemuda Pelajar Mahasiswa Gaung (HPPMKG)-Tembilahan (2014-2017).
10. Kabid Penelitian dan Pengembangan Organisasi Pengurus Besar Himpunan Pemuda Pelajar Mahasiswa Inhil (PB. HIPPMIH)-Pekanbaru (2007–2009).
11. Bendahara Umum Pengurus Besar Himpunan Pemuda Pelajar Mahasiswa Inhil (PB HIPMIH)- Pekanbaru (2009–2011).
12. Ketua Umum Ikatan Pemuda Pelajar Mahasiswa Kecamatan Gaung (IPPMKG- Pekanbaru) 2009–2011.
13. Sekjen Ikatan Pemuda Pelajar Mahasiswa Kecamatan Gaung (IPPMKG-Pekanbaru) 2007–2009.

KARYA ILMIAH

PENELITIAN

1. Bimbingan Guru Pendidikan Agama Islam Terhadap Pendidikan Agama Anak Kandung Dalam Keluarga di Kecamatan Gaung Kabupaten Indragiri Hilir (Skripsi).

2. Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mendesain Program Pembelajaran di Tembilahan Kabupaten Indragiri HIlir (Tesis).
3. Manajemen Sistem Penghargaan Terhadap Budaya Organisasi Perguruan Tinggi Negeri Provinsi Riau (Desertasi).

PROCEEDING

1. Proceeding International. Peningkatan Kemampuan Literasi Baru Dosen Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (Ptki) Di Era Revolusi Industry 4.0 (UIN STS Jambi, Prince Of Songkla University Thailand, University Sultan Idris Malaysia) Thailand: 2019. http://repository.uinjambi.ac.id/1085/1/25.%20Irjus%20Indrawan_Peningkatan%20Kemampuan%20Literasi%20Baru_hal.269-280.pdf
2. International Conference Proceedings. Optimal sasi Politik Pendidikan Nasional Melalui Manajemen Berbasis Sekolah (UUM, UTHM, UNISI) Tembilahan: 2015.
3. Proceeding International. Maqomat Al Ahwal Dalam Sufisme (Seminar Internasional, IAIN Imam Bonjol Padang: 2014) http://repo.iainbukittinggi.ac.id/16/1/proceeding%20PPS%20IAIN%20padang.pdf

JURNAL

1. *Develop Model of Transactional, Transformational, Democratic and Authocratic Leadership Style for Indonesian School Performance in Education 4.0 Era*. Systematic Reviews in Pharmacy. 2020. Vol: 12, Issue: 2. http://www.sysrevpharm.org//?mno=8547 [Access: October 07, 2020]. doi:10.31838/srp.2020.9.58
2. Noble Industry: Pendidikan Multikultural Pesantren dan Boarding School (Studi Terhadap Pesantren Salafy dan Madrasah Berasrama Non Pesantren di Jambi) (Journal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial (JMPIS) 2020) https://dinastirev.org/JMPIS/article/view/118 https://doi.org/10.38035/jmpis.v1i1.118
3. Pelaksanaan Kebijakan Akreditasi PAUD (Jurnal Pendidikan dan Konseling (Mitra Ash-Shibyan STAI Auliaurrashidin. 2020).

https://ejournal.stai-tbh.ac.id/index.php/mitra-ash-syibyan/article/view/116Model
4. Pembelajaran Menyongsong New Era Normal Pada Lembaga PAUD di Riau (JS (Jurnal Sekolah. 2020). https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fdx.doi.org%2F10.24114%2Fjs.v4i3.18526 DOI: 10.24114/js.v4i3.18526
5. Optimalisasi Politik Pendidikan Nasional Melalui Manajemen Berbasis Sekolah (Jurnal Innovatio Pascasarjana UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi: 2019. https://innovatio.pasca.uinjambi.ac.id/index.php/INNOVATIO/issue/view/5
6. Profesionalisme Guru di Era Revolusi Industri 4.0 (Jurnal Innovatio Pascasarjana UIN Jambi. 2019). https://innovatio.pasca.uinjambi.ac.id/index.php/INNOVATIO/issue/view/6
7. Konsep Dasar Ekonomi Pendidikan Pada Tataran Suprastruktur dan Infrastruktur Politik Indonesia (Jurnal Innovatio. Pascasarjana UIN Jambi. 2019). https://innovatio.pasca.uinjambi.ac.id/index.php/INNOVATIO/issue/view/7
8. Prinsip Struktur Organisasi Pendidikan (Jurnal Al-Afkar MPI FIAI UNISI. 2020). http://ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/index
9. Peran Kepala Sekolah Dalam Manajemen Sarana Dan Prasarana Sekolah (Jurnal Al-Afkar MPI FIAI UNISI. 2017). http://ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/index
10. Mengoptimalkan Proses Pembelajaran Pai Melalui Media Lingkungan (Jurnal Al-Afkar MPI FIAI UNISI.2015). http://ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/index
11. Meningkatkan Mutu Pendidikan Melalui Metode E-Learning (Jurnal Al-Afkar MPI FIAI UNISI.2015). http://ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/index
12. Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam (Jurnal Al-Afkar MPI FIAI UNISI.2014). http://ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/index
13. Model Pembelajaran Nabi Muhammad Saw: (Hiwar , Analogi , Tashbih dan Amthal) (Jurnal Al-Afkar MPI FIAI UNISI.2014). http://ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/index
14. Meningkatkan Mutu Pendidikan Melalui Metode E-Learning. (Jurnal Al-Afkar MPI FIAI UNISI. 2014).

http://ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/index

KARYA BUKU

1. Irjus Indrawan. Menjadi Guru Profesional (Trussmedia. Yogyakarta: 2015) ISBN:978-602-0992-07-5
2. Irjus Indrawan. Pengantar Manajemen Sarana Dan Prasarana Sekolah (Penerbit Deepublish. Cv. Budi Utama. Yogyakarta. 2015). ISBN; 978-602-280-874-9
3. Irjus Indrawan. Manajemen Pendidikan Kontemporer (Prinsip Dasar, Administrasi dan Operasional). (Diandra Kreatif/Mirra Buana Media. Yogyakarta. 2020). ISBN. 978-623-6571-63-7
4. Manajemen Sumber Daya Manusia. (Diandra Kreatif/Mirra Buana Media. Yogyakarta. 2020). ISBN. 978-623-6571-51-4
5. Irjus Indrawan. Manajemen Pendidikan Vokasi. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020). ISBN; 978-623-6504-38-3
6. Irjus Indrawan. Pendidikan Leadership di Era Millenial. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020). ISBN: 978-623-6504-39-0
7. Irjus Indrawan. Kewirausahaan Berbasis Teknologi (Teknopreneurship). (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020). ISBN: 978-623-6504-36-9
8. Irjus Indrawan. Pengantar Psikologi Pendidikan. (Qiara Media. Pasuruan: 2020). ISBN:978-623-7925-39-2
9. Irjus Indrawan. Pengantar Sosiologi Pendidikan. (Qiara Media. Pasuruan: 2020). ISBN:978-623-7925-40-8
10. Irjus Indrawan. Manajemen Perpustakaan Sekolah. (Qiara Media. Pasuruan: 2020). ISBN:978-623-7925-38-5
11. Irjus Indrawan. Manajemen Personalia dan Kearsifan Sekolah. (Lakeisha. Klaten Jawa Tengah: 2020). ISBN:978-623-7887-90-4
12. Irjus Indrawan. Guru Sebagai Agen Perubahan. (Klaten Jawa Tengah: 2020). ISBN:978-623-7887-92-8
13. Transformasi Digital dan Gaya Belajar. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020)
14. Irjus Indrawan. Digital Business. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020). ISBN:978-623-6688-40-3
15. Irjus Indrawan. Digital Marketing. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020). ISBN:978-623-6688-37-3
16. Generasi Z dan Revolusi Industri 4.0. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020)

17. Irjus Idrawan. Manajemen Lulusan Berbasis Pembelajaran *Daring*. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020). ISBN:978-623-6688-08-3
18. Irjus Indrawan. Panduan Pembelajaran New Normal dan Transformasi Digital. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020). ISBN:978-623-6688-44-1
19. Pembelajaran di Era New Normal. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020)
20. Irjus Indrawan. Konsep Dasar Manajemen Sarana dan Prasara Sekolah. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020). ISBN:978-623-7699-91-0
21. Irjus Indrawan. Manajemen Lembaga PAUD dan PNF. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020). ISBN:978-623-9699-92-7
22. Irjus Indrawan. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020). ISBN:978-623-6504-11-6
23. Irjus Indrawan. Manajemen Pendidikan Karakter. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020). ISBN:978-623-6504-10-9
24. Irjus Indrawan. Manajemen Pendidikan Islam. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020). ISBN:978-623-6504-00-0
25. Irjus Indrawan. Pendidikan Anak Pra Sekolah. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020). ISBN:978-623-9387-39-6
26. Irjus Indrawan. Pendidikan Luar Sekolah. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020). ISBN:978-623-9387-37-2
27. Irjus Indrawan. Pendidikan Kewirausahaan dan Etika Bisnis. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020). ISBN:978-623-9387-38-9
28. Irjus Indrawan. Self Accredition (Perbaikan Mutu PAUD dan PNF Pasca Akreditasi). (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020). ISBN:978-623-6504-04-8
29. Irjus Indrawan. Pengelolaan PAUD dan PNF Berbasis Mutu. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020). ISBN:978-623-6504-07-9
30. Irjus Indrawan. Implementasi ISO 9001:2015 di Institusi Pendidikan. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020). ISBN:978-623-6504-34-5
31. Irjus Indrawan. Pendidikan Budi Pekerti Anak Pra Sekolah. (Pena Persada. Purwokerto Selatan: 2020). ISBN:978-623-6504-37-6
32. Fiqih Islam Untuk Perguruan Tinggi. (Trusmedia Grafika. DIY. 2019). ISBN:978-602-5747-70-0

33. Irjus Indrawan. Isu-Isu Global Dalam Manajemen Pendidikan. (Salim Media Indonesia. Jambi: 2019). ISBN: 978-623-7638-01-8
34. Irjus Indrawan. Guru Profesional (Lakeisha. Klaten Jawa Tengah. 2020). ISBN:978-623-7887-91-1
35. Irjus Indrawan. Panduan Pembelajaran New Normal dan Transformasi Digital (Pena Persada. Yogyakarta. 2020). ISBN:978-623-6688-44-1
36. Irjus Indrawan. Industri 4.0 VS Society 5.0 (Pena Persada. Yogyakarta. 2020). ISBN:978-623-6688-07-6
37. Irjus Indrawan. Profesionalisme Guru dan Tenaga Kependidikan PAUD dan PNF (Pena Persada. Yogyakarta. 2020). ISBN:978-623-6688-45-8
38. Irjus Indrawan. Digipreneurship. Kewirausahaan Digital. (Pena Persada. Yogyakarta. 2020). ISBN:978-623-6688-50-5
39. Irjus Indrawan. Manajemen Pemasaran di Era Globalisasi. (Pena Persada. Yogyakarta. 2020). ISBN:978-623-6688-49-9
40. Irjus Indrawan. Corona Bertasbih. Kopi SMA (Literasi Karya Budi. Bandung. 2020). ISBN:978-623-9339-80-7
41. Irjus Indrawan. Ensiklopedi Penulis Indonesia Jilid 5 (FAM Publishing. Jawa Timur. 2015). ISBN: 978-602-3350-70-4

KARYA BUKU NAIK TERBIT

1. Irjus Indrawan. Manajemen Pendidikan. (Pena Persada. Yogyakarta. 2020)
2. Irjus Indrawan. Administrasi Pendidikan (Qiara Media. Pasuruan: 2020)
3. Irjus Indrawan. Manajemen Laboratorium Pendidikan (Qiara Media. Pasuruan: 2020)
4. Irjus Indrawan. Mengapa Saya Menulis (Qiara Media. Pasuruan: 2020)
5. Irjus Indrawan. Profesi Guru (Qiara Media. Pasuruan: 2020)
6. Irjus Indrawan. Manajemen SDM Pendidikan (Qiara Media. Pasuruan: 2020)
7. Irjus Indrawan. Manajemen Berbasis Sekolah (Qiara Media. Pasuruan: 2020)
8. Irjus Indrawan. Manajemen Peserta Didik (Qiara Media. Pasuruan: 2020)
9. Irjus Indrawan. Pengantar Filsafat Ilmu dan Logika (Qiara Media. Pasuruan: 2020)

10. Irjus Indrawan. Pengantar Manajemen Keuangan Pendidikan (Qiara Media. Pasuruan: 2020)
11. Irjus Indrawan. Pengantar Manajemen PAUD (Qiara Media. Pasuruan: 2020)
12. Irjus Indrawan. Perkembangan Anak Usia Dini (Qiara Media. Pasuruan: 2020)
13. Irjus Indrawan. Manajemen PAUD DMIJ Berorientasi Akreditasi
14. Irjus Indrawan. Manajemen PAUD DMIJ Plus Terintegrasi
15. Irjus Indrawan. Menjadi Guru PAUD DMIJ Plus Terintegrasi Yang Profesional

KARYA SEDANG TAHAP PENYELESAIAN TULISAN

1. Dasar-Dasar Manajemen Perpustakaan Sekolah
2. Belajar Manajemen Perpustakaan Lembaga Pendidikan
3. Belajar Filsafat Ilmu Dan Logika Ala Milenial
4. Dasar-Dasar MBS (Manajemen Berbasis Sekolah)
5. Konsep Manajemen Berbasis Sekolah
6. Dasar-Dasar Filsafat

PEMBELAJARAN *DARING* (DALAM JARINGAN) DALAM MASA PANDEMI, EFEKTIFKAH?

Mahdayeni, M. Si

A. Pendahuluan

Terjadinya pandemi covid-19 telah membawa perubahan besar bagi dunia termasuk Indonesia. Penyebaran virus corona menjadi penyebab angka kematian yang paling tinggi untuk saat ini (Rahcmat, 2020). Berbagai negara telah menerapkan social distancing (pembatasan jarak sosial) yang dirancang untuk mengurangi interaksi antara orang-orang dalam komunitas yang lebih luas, di mana individu mungkin tertular tetapi belum diidentifikasi sehingga belum terisolasi (Darmalaksana, 2020). Hal ini membawa dampak besar bagi seluruh sektor dalam kehidupan. Sehingga mengakibatkan banyaknya penutupan-penutupan fasilitas pendidikan, pusat perbelanjaan dan lain sebagainya (Hasanah, 2020).

Kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan untuk membatasi penyebaran virus corona berdampak pada berbagai bidang di seluruh dunia terkhusus pada pendidikan (Herliandy, 2020). Pembelajaran yang harusnya dilakukan dengan bertatap muka beralih menjadi pembelajaran online. Pembelajaran *daring*, online atau pembelajaran jarak jauh sendiri bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat komputer atau gadget yang saling terhubung antara siswa dan guru maupun antara mahasiswa dengan dosen sehingga melalui pemanfaatan teknologi tersebut proses belajar mengajar bisa tetap dilaksanakan dengan baik (Pakpahan, 2020). Pelaksanaan yang tidak terikat dengan waktu dan tanpa adanya tatap muka menjadi keunggulan pembelajaran *daring* yang bisa dimanfaatkan oleh para guru (Syarifuddin, 2020). Sistem pembelajaran *daring* merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan peserta didik, tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet.

Pendidik atau guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Maka, solusinya guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media *daring* (online). Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)

B. Pembahasan

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial, seperti *WhatsApp* (WA), telegram, Instagram, aplikasi Zoom maupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan meskipun di tempat yang berbeda. Tetapi hal tersebut tidak berlaku bagi beberapa sekolah di tiap-tiap daerah.

Sekolah-sekolah tersebut tidak siap dengan sistem pembelajaran daring di mana membutuhkan media pembelajaran seperti handphone, laptop atau komputer. Semua sektor merasakan dampak covid-19, dunia pendidikan salah satunya. Dilihat dari kejadian sekitar yang sedang terjadi baik peserta didik maupun orang tua peserta didik yang tidak memiliki handphone untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring ini merasa kebingungan, sehingga pihak sekolah ikut mencari solusi untuk mengantisipasi hal tersebut.

Permasalahan yang terjadi bukan hanya terdapat pada sistem media pembelajaran, akan tetapi ketersediaan kuota yang membutuhkan biaya cukup tinggi. Pembelajaran *daring* tidak bisa lepas dari jaringan internet. Koneksi jaringan internet menjadi salah satu kendala yang dihadapi peserta didik yang tempat tinggalnya sulit untuk mengakses internet. Jaringan seluler terkadang jaringan tidak stabil karena letak geografis yang masih

jauh dari jangkauan sinyal seluler. Hal ini pun menjadi permasalahan yang banyak terjadi pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran *daring* sehingga kurang optimal pelaksanaannya.

Ramai di media sosial yang menceritakan pengalaman orang tua peserta didik selama mendampingi anak-anaknya belajar baik positif maupun negatif. Kejadian ini memberikan kesadaran kepada orang tua dalam membimbing anak-anak dalam belajar di rumah.

Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan peserta didik terhadap pembelajaran *daring* juga menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem *daring*, tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan sistem aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi covid-19.

Kegagapan pembelajaran *daring* memang nampak terlihat menyeluruh di beberapa daerah Indonesia. Komponen-komponen yang sangat penting dari proses pembelajaran *daring* (online) perlu ditingkatkan dan diperbaiki. Pertama dan terpenting adalah, jaringan internet yang stabil, kemudian komputer yang mempunyai aplikasi dengan platform yang mendukung. Solusi atas permasalahan ini adalah pemerintah harus memberikan kebijakan dengan membuka gratis layanan aplikasi *daring,* bekerja sama dengan provider internet dan aplikasi untuk membantu proses pembelajaran *daring* ini.

Pemerintah juga harus mempersiapkan kurikulum dan silabus pembelajaran berbasis *daring*, bagi sekolah perlu untuk melakukan bimbingan teknik (bimtek) online proses pelaksanaan *daring* dan melakukan sosialisasi kepada orang tua dan peserta didik melalui media cetak dan media sosial tentang tata cara pelaksanaan pembelajaran *daring*, kaitannya dengan peran dan tugasnya. Dalam proses pembelajaran *daring*, penting untuk ditambahkan pesan-pesan edukatif kepada orang tua dan peserta didik tentang covid-19. Beberapa guru di sekolah mengaku jika pembelajaran *daring* ini tidak se efektif kegiatan pembelajaran

konvensional (tatap muka langsung), karena beberapa materi harus dijelaskan secara langsung dan lebih lengkap.

Selain itu materi yang disampaikan secara *daring* belum tentu bisa dipahami semua siswa. Berdasarkan pengalaman mengajar secara *daring*, sistem ini hanya efektif untuk memberi penugasan, dan kemungkinan hasil pengerjaan tugas-tugas ini diberikan ketika peserta didik akan masuk, sehingga kemungkinan akan menumpuk. Mengamati pengalaman dari beberapa guru tersebut, maka guru juga harus siap menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. Guru harus mampu membuat model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa di sekolahnya. Penggunaan beberapa aplikasi pada pembelajaran *daring* sangat membantu guru dalam proses pembelajaran ini. Guru harus terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media *daring* kompleks yang harus dikemas dengan efektif, mudah diakses, dan dipahami oleh siswa.

Dengan demikian, guru dituntut mampu merancang dan mendesain pembelajaran *daring* yang ringan dan efektif dengan memanfaatkan perangkat atau media *daring* yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Walaupun dengan pembelajaran *daring* akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan.

Hal yang paling sederhana dapat dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran *daring* ini adalah dengan aplikasi WhatsApp. Aplikasi WhatsApp cocok digunakan bagi pelajar *daring*, karena pengoperasiannya sangat mudah diakses peserta didik. Sedangkan, bagi pelajar online yang mempunyai semangat lebih, bisa meningkatkan kemampuannya dengan menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran *daring*. Namun, alangkah baiknya guru memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Misalnya, sangat tidak efektif jika guru mengajar dengan menggunakan aplikasi zoom meeting, namun jaringan atau sinyal di wilayah peserta didik tersebut tinggal tidak mendukung.

Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran *daring* pada situasi pandemi covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreativitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi peserta didiknya agar tetap semangat belajar secara *daring* (online) dan tidak menjadi beban psikis.

Selain itu, kesuksesan pembelajaran *daring* selama masa covid-19 ini tergantung pada kedisiplinan semua pihak. Oleh karena itu, pihak sekolah perlu membuat skema dengan menyusun manajemen yang baik dalam mengatur sistem pembelajaran *daring*. Hal ini dilakukan dengan membuat jadwal yang sistematis, terstruktur dan sederhana untuk memudahkan komunikasi orang tua dengan sekolah agar anak-anaknya yang belajar di rumah dapat terpantau secara efektif.

Dengan demikian, pembelajaran *daring* sebagai solusi yang efektif dalam pembelajaran di rumah guna memutus rantai penyebaran covid-19. Kerja sama yang baik antara guru, peserta didik, orang tua, dan pihak sekolah menjadi faktor penentu agar pembelajaran *daring* lebih efektif

C. Penutup

Solusi atas permasalahan ini adalah pemerintah harus memberikan kebijakan dengan membuka gratis layanan aplikasi *daring* bekerja sama dengan provider internet dan aplikasi untuk membantu proses pembelajaran *daring* ini. Pemerintah juga harus mempersiapkan kurikulum dan silabus pembelajaran berbasis *daring*. Bagi sekolah-sekolah perlu untuk melakukan bimbingan teknik (bimtek) online proses pelaksanaan *daring* dan melakukan sosialisasi kepada orang tua dan siswa melalui media cetak dan media sosial tentang tata cara pelaksanaan pembelajaran *daring*, kaitannya dengan peran dan tugasnya.

Dalam proses pembelajaran *daring*, penting untuk ditambahkan pesan-pesan edukatif kepada orang tua dan peserta didik, tentang wabah pandemi Covid-19. Dengan demikian kita dapati pembelajaran yang sama dengan tatap muka tetapi berbasis

online. Efeknya sangat bagus, programnya tepat sasaran, dan capaian pembelajarannya tercapai.

Ada sebuah pelajaran yang dipetik dari dunia pendidikan di tengah pandemi covid-19, yakni kegiatan belajar tatap muka dengan guru terbukti lebih efektif ketimbang secara *daring* (online). Hal tersebut dipaparkan oleh pakar pendidikan Universitas Brawijaya (UB) Aulia Luqman Aziz bertepatan dengan Hari Pendidikan Nasional 2020. "Selamanya profesi guru tidak akan tergantikan oleh teknologi" papar Luqman dalam keterangannya di laman resmi UB, Sabtu (2/5/2020). Menurutnya pembelajaran penuh secara *daring*, akhir-akhir ini banyak menimbulkan keluhan dari peserta didik maupun orang tua.

Beberapa guru di sekolah mengaku, jika pembelajaran *daring* ini tidak se efektif kegiatan pembelajaran konvensional (tatap muka langsung), karena beberapa materi harus dijelaskan secara langsung dan lebih lengkap. Selain itu materi yang disampaikan secara *daring* belum tentu bisa dipahami semua siswa. Berdasarkan pengalaman mengajar secara *daring*, sistem ini hanya efektif untuk memberi penugasan, dan kemungkinan hasil pengerjaan tugas-tugas ini diberikan ketika siswa akan masuk, sehingga kemungkinan akan menumpuk.

Mengamati pengalaman dari beberapa guru tersebut, maka guru juga harus siap menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. Guru harus mampu membuat model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa di sekolahnya. Penggunaan beberapa aplikasi pada pembelajaran *daring* sangat membantu guru dalam proses pembelajaran ini. Guru harus terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media *daring* kompleks yang harus dikemas dengan efektif, mudah diakses, dan dipahami oleh siswa.

Dengan demikian guru dituntut mampu merancang dan mendesain pembelajaran *daring* yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media *daring* yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Walaupun dengan pembelajaran *daring* akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru harus

mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan.

Hal yang paling sederhana dapat dilakukan oleh guru bisa dengan memanfaatkan WhatsApp group. Aplikasi WhatsApp cocok digunakan bagi pelajar *daring* pemula, karena pengoperasiannya sangat simpel dan mudah diakses siswa. Sedangkan bagi pengajar online yang mempunyai semangat yang lebih, bisa meningkatkan kemampuannya dengan menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran *daring*.

Namun sekali lagi, pilihlah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa itu sendiri. Tidak semua aplikasi pembelajaran *daring* bisa dipakai begitu saja. Namun harus dipertimbangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa, kesesuaian terhadap materi, keterbatasan infrastruktur perangkat seperti jaringan. Sangat tidak efektif jika guru mengajar dengan menggunakan aplikasi Zoom meting namun jaringan atau signal di wilayah siswa tersebut tinggal tidaklah bagus.

Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran *daring* pada situasi pandemi covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreativitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara *daring* (online) dan tidak menjadi beban psikis.

Di samping itu, kesuksesan pembelajaran *daring* selama masa covid-19 ini tergantung pada kedisiplinan semua pihak. Oleh karena itu, pihak sekolah/madrasah di sini perlu membuat skema dengan menyusun manajemen yang baik dalam mengatur sistem pembelajaran *daring*. Hal ini dilakukan dengan membuat jadwal yang sistematis, terstruktur dan simpel untuk memudahkan komunikasi orang tua dengan sekolah agar putra-putrinya yang belajar di rumah dapat terpantau secara efektif.

Dengan demikian, pembelajaran *daring* sebagai solusi yang efektif dalam pembelajaran di rumah guna memutus mata rantai penyebaran covid-19, physical distancing (menjaga jarak aman)

juga menjadi pertimbangan dipilihnya pembelajaran tersebut. Kerja sama yang baik antara guru, siswa, orang tua siswa, dan pihak sekolah atau madrasah menjadi faktor penentu agar pembelajaran *daring* lebih efektif.

Daftar Pustaka

Hikmat, H., Hermawan, E., Aldim, A., & Irwandi, I. 2020. Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(1), 65-70.

Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. 2020. Pengaruh Strategi Pemasaran Online (Onlinearketing Strategy) Terhadap Minat Beli Konsumen. Jurnal Pemasaran Kompetitif, 125.

Jati, W., & Yuliansyah, H. 2017. Efektivitas pembelajaran online selama masa pandemi Covid-19: Sebuah survey online. LP2M.

Noveandini, R., & Wulandari, M. S. 2010. Peningkatan Kompetensi Mengajar Secara Online Bagi Para Guru Selama Pandemi Virus Corona. Jurnal *Abdi Dharma Masyarakat* (JADMA), 1(1), 12-20.

Perbowosari, H., Hadion Wijoyo, S. E., SH, S., MH, M., & Setyaningsih, S. A. 2020. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Penerbit Qiara Media.

Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S. (2020. Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. Journal *of Information System, Applied, Management, Accounting and Research,* 4(2), 30-36.

Rachmat, A., & Krisnadi, I. 2020. Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. EduPsyCouns: Journal *of Education, Psychology and Counseling,* 2(1), 1-12.

Sunarsi, D., Wijoyo, H., & Al Choir, F. 2020. *Implementasi Pembelajaran Online Dalam Masa Pandemik Covid-19.* In Prosiding Seminar Nasional LP3M (Vol. 2).

Syarifudin, A. S. 2020. Analisis Efektivitas Pembelajaran *Daring* (Online) Untuk Siswa SMK NEGERI 8 Kota Tangerang Pada Saat Pandemi COVID 19. Implementasi Pembelajaran *Daring* Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. Jurnal *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua,* 5(1), 31-34. Suneni, S. (2019).

Widiastuti, I. A. M. S., & Pramawati, A. A. I. Y. 2020. *Pembelajaran daring masa pandemik Covid-19 pada calon guru: hambatan, solusi dan proyeksi*. LP2M. Mantra, I. B. N.,

Wijoyo, H. (2020). Analisis Minat Belajar Mahasiswa STMIK Dharmapala Riau Dimasa Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19). Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual, 4(3), 396–404. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.2

BIODATA PENULIS

Terlahir dengan nama Mahdayeni, lahir pada tanggal 23 mei 1987, bertempat tinggal di desa Pasar Terusan Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batanghari Propinsi Jambi. Merupakan anak tunggal dari Bapak Masri Abbas dan ibu Mahrusatun. Sejak tahun 1992 akan kecelakaan lalu lintas resmi menjadi penyandang cacat seumur hidup dengan kecacatan mata kanan buta. Saat ini sedang menyelesaikan pendidikan doctor di UIN Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi dengan mendapat beasiswa full dari program MORA Kemenag RI. Selain dosen di IAI Nusantara Batanghari, beliau juga aktif di berbagai organisasi sosial dan lingkungan hidup.

EFEKTIVITAS PROSES PEMBELAJARAN *DARING* MASA PANDEMI COVID-19

Marzuki, S. Pd.I

A. Pendahuluan

Mengutip kata bijak tokoh pendidikan nasional Ki Hajar Dewantara, bahwa dengan ilmu kita menuju kemuliaan, maka setiap orang harus menjadi guru dan setiap rumah harus menjadi sekolah. Terlihat bahwa sangat pentingnya pendidikan memperoleh ilmu dalam kehidupan kita di mata seorang Ki Hajar Dewantara. Sehingga kita benar-benar harus menyadari bahwa hidup ini adalah kumpulan dari proses belajar setiap harinya selama kita masih memiliki tenaga dan waktu. Belajar menuntut ilmu bisa dari siapa saja dan dimana saja, agar kelak kita mendapatkan kemuliaan dengan ilmu yang dimiliki.

Pendidikan adalah senjata yang sangat mematikan, karena lewat pendidikan maka kamu bisa mengubah dunia (Nelson Mandela). Dengan kutipan makna pendidikan dari kedua tokoh besar tersebut tentunya semakin menguatkan motivasi kita untuk tetap menghidupkan dunia pendidikan dalam suasana dan kondisi apapun. Tak terkecuali pada masa sekarang ini yaitu masa pandemic covid-19.

Pandemi covid-19 tentu saja memberikan dampak yang sangat luas dalam berbagai bidang kehidupan manusia saat ini. Tidak hanya menimbulkan masalah kesehatan tetapi juga memberikan dampak masalah pada bidang pendidikan, ekonomi, sosial, dan sebagainya. Pandemi covid-19 telah melanglang buana di 209 negara dan telah meluluhlantakkan sendi-sendi kehidupan manusia yang bermartabat, mulai kesehatan, pendidikan, sosio komunikasi dan sosio ekonomi, bahkan menyentuh dimensi implementasi keagamaan

Sudah hampir satu tahun pandemi covid-19 tidak kunjung pergi dari Negeri ini, sudah banyak korban yang berjatuhan. Tamu tidak diundang ini sangat ganas mengguncang dunia termasuk Indonesia. Ratusan juta jiwa sudah melayang. Keganasan virus ini

tidak hanya melumpuhkan manusia, tapi juga melumpuhkan ekonomi, politik, terlebih lagi dunia pendidikan.

Pandemi covid-19 masih betah mengusik Negeri ini. Berbagai upaya terus dilakukan agar segera dapat mengakhiri masa sulit ini, Pandemi covid-19 telah mencekik seluruh sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Maka dunia pendidikan tetap harus terus mendapatkan perhatian agar tidak terdampak buruk. Tentu kita tidak menginginkan Corona mengancam dunia pendidikan.

Adanya pandemi covid-19 melanda seluruh negeri di belahan dunia termasuk Indonesia telah mengganggu aktivitas manusia di berbagai sektor kehidupan. covid-19 merupakan penyakit menular yang sangat cepat menyebar, baik secara langsung maupun tidak langsung, dari satu orang ke orang lain. Kondisi ini menyerang sistem pernapasan seperti hidung, tenggorokan, dan paru-paru. Rumitnya penanganan wabah ini karena belum ditemukannya vaksin dan obat untuk penyembuhan bagi penderitanya.

Salah satu cara untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19 adalah dengan melakukan pembatasan interaksi masyarakat yang diterapkan dengan istilah physical distancing. Namun, kebijakan physical distancing tersebut dapat menghambat laju pertumbuhan dalam berbagai bidang kehidupan, baik bidang ekonomi, sosial dan tentu saja pendidikan.

Saat ini corona menjadi pembicaraan yang hangat. Di belahan bumi manapun, corona masih mendominasi ruang publik. Dalam waktu singkat saja, namanya menjadi trending topik, dibicarakan di sana-sini, dan diberitakan secara masif di media cetak maupun elektronik. Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-COV-2) yang lebih dikenal dengan nama virus corona adalah jenis baru dari coronavirus yang menyebabkan penyakit menular ke manusia.

Sebagai upaya untuk mencegah pandemi Covid-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan agar sekolah-sekolah meminta siswanya untuk belajar di rumah. Mulai 16 Maret 2020 sekolah menerapkan metode pembelajaran siswa secara *daring*. Lalu, efektifkah pembelajaran *daring* ini?

B. Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam system pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis, fotografi, audio dan video. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga computer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya.

Istilah mengajar dan belajar adalah dua peristiwa yang berbeda, tetapi terdapat hubungan yang erat, bahkan terjadi kaitan dan interaksi saling mempengaruhi dan saling menunjang satu sama lain.

Banyak ahli yang telah merumuskan pengertian mengajar berdasarkan pandangannya masing-masing. Perumusan dan tinjauan itu masing-masing memiliki kebaikan dan kelemahan. Berbagai rumusan yang ada pada dasarnya berlandaskan pada teori tertentu.

1. Mengajar adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik

   Rumusan ini sesuai dengan pendapat dalam teori pendidikan yang mementingkan mata pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta. Dalam rumusan tersebut terkandung konsep-konsep sebagai berikut:

   a. Pembelajaran merupakan persiapan di masa depan.
   b. Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan.
   c. Tinjauan utama pembelajaran ialah penguasaan pengetahuan.
   d. Guru dipandang sebagai orang yang berkuasa.
   e. Siswa selalu bersikap dan bertindak pasif.
   f. Kegiatan pembelajaran hanya berlangsung dalam kelas

2. Pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik

   Rumusan ini lebih maju dibandingkan dengan rumusan terdahulu, sebab lebih menitikberatkan pada unsur peserta didik, lingkungan, dan proses belajar. Implikasi dari pengertian ini adalah sebagai berikut:

   a. Pendidikan bertujuan mengembangkan atau mengubah tingkah laku peserta didik.
   b. Kegiatan pembelajaran berupa pengorganisasian lingkungan.
   c. Peserta didik sebagai suatu organisme yang hidup.

3. Pembelajaran adalah upaya mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga Negara masyarakat yang baik

   Rumusan ini didukung oleh para pakar yang menganut pandangan bahwa pendidikan itu berorientasi kepada kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Implikasi dari rumusan ini adalah sebagai berikut:

   a. Tujuan pembelajaran.
   b. Pembelajaran berlangsung dalam suasana kerja.
   c. Peserta didik sebagai calon warga Negara yang memiliki potensi untuk bekerja.
   d. Guru sebagai pimpinan dan pembimbing bengkel kerja.

4. Pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari

   Pandangan ini didukung oleh para pakar yang berorientasi pada kehidupan masyarakat. Sekolah dan masyarakat adalah suatu integrasi. Pendidikan adalah di sini dan sekarang ini (G.E. Olson, 1945). Implikasi dari pengertian ini adalah sebagai berikut:

   a. Tujuan pembelajaran ialah mempersiapkan untuk hidup dalam masyarakatnya.
   b. Kegiatan pembelajaran berlangsung dalam hubungan sekolah dan masyarakat.
   c. Siswa belajar secara aktif.

d. Guru juga bertugas sebagai komunikator.

Yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata pelajaran, dan guru. Berdasarkan kebutuhan siswa dapat ditetapkan apa yang hendak dicapai, dikembangkan, dan di apresiasi. Berdasarkan mata pelajaran yang ada dalam petunjuk kurikulum dapat ditentukan hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. Guru adalah sumber utama tujuan bagi para siswa, yang bermakna dan terukur.

Suatu tujuan pembelajaran seyogyanya memenuhi kriteria sebagai berikut:

a. Tujuan itu menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar, misalnya: salam situasi bermain peran.
b. Tujuan mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk dapat diukur dan dapat diamati.
c. Tujuan menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki.

Mager yang dikutip oleh Oemar Hamalik merumuskan konsep tujuan pembelajaran yang menitikberatkan pada tingkah laku siswa atau perbuatan sebagai output pada diri siswa yang dapat diamati. Output tersebut menjadi petunjuk, bahwa siswa telah melakukan kegiatan belajar. Mulanya siswa tidak dapat menunjukkan tingkah laku, setelah belajar siswa dapat melakukan tingkah laku tersebut, berarti siswa telah belajar. Hal ini dapat di artikan bahwa proses pembelajaran memberikan dampak tertentu pada tingkah laku.

C. Proses Pembelajaran *Daring*

Memasuki *new* era normal, masyarakat Indonesia kini mulai menjalani aktivitas sehari-harinya seperti biasa. Namun, demi menjaga keselamatan dan kesehatan para siswa, sejumlah sekolah menerapkan sistem online atau virtual tanpa tatap muka langsung. Sistem ini juga dikenal dengan sistem pembelajaran *daring*.

Istilah pembelajaran *daring* muncul sebagai salah satu bentuk pola pembelajaran di era teknologi informasi seperti sekarang ini. *Daring* merupakan singkatan dari "dalam jaringan"

sebagai pengganti kata online yang sering kita gunakan dalam kaitannya dengan teknologi internet.

Daring adalah terjemahan dari istilah online yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet. Pembelajaran *daring* artinya adalah pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Pembelajaran *daring* merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui platform yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara online, komunikasi juga dilakukan secara online, dan tes juga dilaksanakan secara online. Sistem pembelajaran melalui *daring* ini dibantu dengan beberapa aplikasi, seperti WhatsApp, Google Classroom, Google Meet, Edmudo dan Zoom.

Sebuah kondisi dikatakan *daring* apabila memenuhi beberapa persyaratan sebagai berikut:

1. Di bawah pengendalian langsung dari alat yang lainnya.
2. Di bawah pengendalian langsung dari sebuah sistem.
3. Tersedia untuk penggunaan segera atau real time.
4. Tersambung pada suatu sistem dalam pengoperasiannya,
5. Bersifat fungsional dan siap melayani

Selama pelaksanaan model *daring*, peserta didik memiliki keleluasaan waktu untuk belajar. Peserta didik dapat belajar kapan pun dan di mana pun, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Peserta didik juga dapat berinteraksi dengan guru pada waktu yang bersamaan, seperti menggunakan video call atau live chat. Pembelajaran *daring* dapat disediakan secara elektronik menggunakan forum atau message.

Sistem pembelajaran *daring* mau tidak mau harus tetap dilakukan di tengah pandemi covid-19. Sebab, tidak mungkin peserta didik dibiarkan libur panjang hingga virus corona pergi. Sementara kita tidak tau kapan pandemic covid-19 ini hilang dari permukaan bumi. Dalam proses pembelajaran *daring* dan luring ada beberapa kesulitan yang dihadapi siswa, antara lain:

1. Jaringan internet yang lemot

Sistem pembelajaran *daring* dapat berjalan efektif jika jaringan internetnya bagus. Sebaliknya, ketika jaringan internetnya jelek/buruk, maka secara otomatis proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) online pasti terhambat.

2. Kuota internet terbatas

   Orang tua yang terkena dampak covid-19 pasti akan kesulitan untuk membeli kuota internet, terutama orang tua yang secara ekonomi tidak memadai. Hal ini perlu dipikirkan secara matang oleh pihak sekolah dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

3. KBM tidak efektif

   Sistem pembelajaran *daring* tentu tidak se efektif pembelajaran di sekolah. Hal ini terjadi karena beberapa faktor. Misalnya pengurangan jam mengajar. Guru-guru yang biasanya mengajar 4 jam di sekolah, terpaksa hanya mengajar selama satu jam. Dampak lanjutnya, peserta didik akan kesulitan memahami materi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat. Apalagi berhadapan dengan mata pelajaran program MIPA: Matematika, Fisika dan Kimia dan Biologi. Keempat pelajaran ini tentunya membutuhkan waktu yang cukup lama karena banyak penurunan rumus. Itu artinya, waktu satu jam sangat tidak cukup.

   Kesulitan diatas harus segera dicarikan solusinya agar mutu pendidikan tidak menurun, berikut ini solusi yang mungkin dapat diterapkan untuk mengurangi tiga kesulitan di atas:

   a. Bantuan pemerintah dan sekolah

      Terkaitnya dengan orang tua yang kesulitan mendapatkan kuota internet, saya kira pemerintah perlu hadir dan bahkan memberikan suntikan dana. Maksudnya, pemerintah tidak hanya membuat regulasi dan kebijakan pembelajaran melalui sistem *Daring* dan *Luring* di setiap sekolah. Akan tetapi, pemerintah mau tidak mau harus menyediakan anggaran khusus untuk pembelian kuota internet bagi peserta didik yang orang tuanya tidak mampu. Demikian juga sekolah. Perlu ada bantuan khusus bagi orang

tua yang secara ekonomi tidak mampu. Terlebih lagi untuk peserta didik yang orang tuanya terkena dampak corona. Semisal di-PHK oleh perusahaan, tempat di mana mereka mencari nafkah.

b. Masalah KBM yang kurang efektif

Sekolah dan para stafnya perlu menemukan cara tersendiri agar materi yang dipelajari sebisa mungkin dapat dipahami oleh peserta didik. Tidak harus memaksa peserta didik untuk memahami materi pembelajaran secara 100 %, 50-70 % saja sudah cukup. Setidaknya mereka tetap memahami materi yang sedang dipelajari.

Sistem *Daring* ini menuntut guru untuk kreatif dalam mendidik peserta didik. Semoga para guru tetap semangat dalam menciptakan sistem pembelajaran *daring* yang kreatif dan inovatif.

D. Efektivitas Proses Pembelajaran *Daring*

Menurut Yusufhadi Miarso (2004), efektivitas pembelajaran adalah menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik, melalui prosedur pembelajaran yang tepat. Miarso melanjut bahasan tentang definisi efektivitas dengan menyatakan bahwa, efektivitas pembelajaran seringkali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran, atau ketepatan dalam mengelola situasi dan penggunaan prosedur yang tepat.

Menurut Harry Firman 1987 keefektifan program pembelajaran di tandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Berhasil menghantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
2. Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.
3. Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa program pembelajaran yang baik adalah bagaimana guru berhasil menghantarkan anak didiknya untuk mendapatkan pengetahuan

dan memberikan pengalaman belajar yang atraktif. Berdasarkan ciri pembelajaran efektif seperti yang digambarkan di atas, keefektifan program pembelajaran tidak hanya ditinjau dari tingkat prestasi belajar, melainkan harus pula ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang. Aspek hasil meliputi tinjauan terhadap hasil belajar siswa setelah mengikuti program pembelajaran yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan fsikomotorik. Aspek proses meliputi pengamatan terhadap keterampilan siswa, motivasi, respon, kerja sama, partisipasi aktif, tingkat kesulitan pada penggunaan media, waktu serta teknik pemecahan masalah yang ditempuh siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung aspek sarana penunjang meliputi tinjauan-tinjauan terhadap fasilitas fisik dan bahan serta sumber yang diperlukan siswa dalam proses belajar mengajar seperti ruang kelas, laboratorium, media pembelajaran dan buku-buku teks.

Sistem pembelajaran *daring* (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Oleh karena itu guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media *daring* (online).

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Semua sektor merasakan dampak corona. Dunia pendidikan salah satunya. Dilihat dari kejadian sekitar yang sedang terjadi, baik siswa maupun orang tua siswa yang tidak memiliki handphone untuk menunjang kegiatan pembelajaran *daring* ini merasa kebingungan, sehingga pihak sekolah ikut mencari solusi untuk mengantisipasi hal tersebut. Beberapa siswa yang tidak memiliki handphone melakukan pembelajaran secara

berkelompok, sehingga mereka melakukan aktivitas pembelajaran pun bersama. Mulai belajar melalui video call yang dihubungkan dengan guru yang bersangkutan, diberi pertanyaan satu persatu, hingga mengabsen melalui voice note yang tersedia di WhatsApp. Materi-materinya pun diberikan dalam bentuk video yang berdurasi kurang dari 2 menit.

Pembelajaran *daring* tidak bisa lepas dari jaringan internet. Koneksi jaringan internet menjadi salah satu kendala yang dihadapi siswa yang tempat tinggalnya sulit untuk mengakses internet, apalagi siswa tersebut tempat tinggalnya di daerah pedesaan, terpencil dan tertinggal. Kalaupun ada yang menggunakan jaringan seluler terkadang jaringan yang tidak stabil, karena letak geografis yang masih jauh dari jangkauan sinyal seluler. Hal ini juga menjadi permasalahan yang banyak terjadi pada siswa yang mengikuti pembelajaran *daring* sehingga kurang optimal pelaksanaannya.

Kegagapan pembelajaran *daring* memang nampak terlihat di hadapan kita, tidak satu atau dua sekolah saja hampir menyeluruh di beberapa daerah di Indonesia. Komponen-komponen yang sangat penting dari proses pembelajaran *daring* perlu ditingkatkan dan diperbaiki. Pertama dan terpenting adalah jaringan internet yang stabil, kemudian gawai atau komputer yang mumpuni, aplikasi dengan platform yang user friendly, dan sosialisasi *daring* yang bersifat efisien, efektif, kontinyu, dan integratif kepada seluruh *stakeholder* pendidikan.

Solusi atas permasalahan ini adalah pemerintah harus memberikan kebijakan dengan membuka gratis layanan aplikasi *daring* bekerja sama dengan provider internet dan aplikasi untuk membantu proses pembelajaran *daring* ini. Pemerintah juga harus mempersiapkan kurikulum dan silabus pembelajaran berbasis *daring*. Bagi sekolah-sekolah perlu untuk melakukan bimbingan teknik (bimtek) online proses pelaksanaan *daring* dan melakukan sosialisasi kepada orang tua, dan siswa melalui media cetak dan media sosial tentang tata cara pelaksanaan pembelajaran *daring*, kaitannya dengan peran dan tugasnya.

Ada sebuah pelajaran yang dipetik dari dunia pendidikan di tengah pandemi covid-19, yakni kegiatan belajar tatap muka dengan guru terbukti lebih efektif ketimbang secara *daring*. Hal tersebut dipaparkan oleh pakar pendidikan Universitas Brawijaya (UB) Aulia Luqman Aziz bertepatan dengan Hari Pendidikan Nasional 2020. "Selamanya profesi guru tidak akan tergantikan oleh teknologi" papar Luqman dalam keterangannya di laman resmi UB, Sabtu (2/5/2020). Menurutnya pembelajaran penuh secara *daring*, akhir-akhir ini banyak menimbulkan keluhan dari peserta didik maupun orang tua.

Beberapa guru di sekolah mengaku, jika pembelajaran *daring* ini tidak se efektif kegiatan pembelajaran tatap muka langsung, karena beberapa materi harus dijelaskan secara langsung dan lebih lengkap. Selain itu materi yang disampaikan secara *daring* belum tentu bisa dipahami semua siswa. Berdasarkan pengalaman mengajar secara *daring*, sistem ini hanya efektif untuk memberi penugasan, dan kemungkinan hasil pengerjaan tugas-tugas ini diberikan ketika siswa akan masuk, sehingga kemungkinan akan menumpuk.

Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran *daring* pada situasi pandemi Covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi, merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreativitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara *daring* dan tidak menjadi beban psikis.

Dengan demikian, pembelajaran *daring* sebagai solusi yang efektif dalam pembelajaran di rumah guna memutus mata rantai penyebaran covid-19, physical distancing (menjaga jarak aman) juga menjadi pertimbangan dipilihnya pembelajaran tersebut. Kerja sama yang baik antara guru, siswa, orang tua siswa, dan pihak sekolah/madrasah menjadi faktor penentu agar pembelajaran *daring* lebih efektif.

Daftar Pustaka

Ciri- Ciri Efektivitas Pembelajaran. https://text-id.123dok.com/document/ozlmx926y-ciri-ciri-efektivitas-pembelajaran-kriteria-efektivitas-pembelajaran.html, diakses 14 Januari 2021.

Efektivitas pembelajaran *daring* di masa pandemi covid-19. https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-*daring*-di-masa-pandemi-covid-19, diakses 12 Januari 2021.

Efektivitas pembelajaran *daring* online dalam masa darurat covid-19.

Hamalik Oemar, 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/efektivitas-pembelajaran-melalui-metode-*daring*-online-dalam-masa-darurat-covid-19/, diakses tanggal 12 Januari 2021.
https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/penerapan-sistem-pembelajaran-*daring*-dan-luring-di-tengah-pandemi-covid-19/, diakses 12 Januari 2021.

Penerapan sistem pembelajaran *daring* dan luring ditengah pandemi covid-19.

Pengertian-efektivitas-pembelajaran.
https://teoriefektivitas.blogspot.com/2016/02/pengertian-efektivitas-pembelajaran.html?m=1, diakses 14 Januari 2021.

Wijoyo, H. 2020. Analisis Minat Belajar Mahasiswa STMIK Dharmapala Riau Dimasa Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19). Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual, 4(3), 396–404. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.2

Wijoyo, H., & Indrawan, I. 2020. Model pembelajaran menyongsong new era normal pada lembaga PAUD di Riau. JS (Jurnal Sekolah), 4(3), 205-212.

Tentang Penulis

Marzuki, S.Pd.I lahir di Sei Simbar 1 Januari 1990, dibesarkan dan menetap di desa Kuala Selat Inhil Riau. Gelar Strata Satu diperoleh di Universitas Islam Indragiri Tembilahan Provinsi Riau. Saat ini mengajar MTs An-nur Kuala Selat Kecamatan Kateman Indragiri Hilir. Menebar kebaikan melalui tulisan dan selalu menginspirasi tanpa henti. Untuk menghubungi penulis bisa melalui pesan WhatsApp: 085310326212,
Email : marzuki0090@gmail.com,
Fb : marzuki nur hasanah,
Ig : @marzukiiky

EFEKTIVITAS PROSES PEMBELAJARAN MASA PANDEMIC

May Vitha Rahmadhani, S.S., M.Si.

Perubahan begitu dinamis saat pemerintah mengumumkan adanya pembelajaran dari rumah. Perubahan begitu cepat dirasakan, siap tidak siap seluruh aspek kehidupan berubah total. Khususnya dunia pendidikan, belum tuntasnya pemerataan Pendidikan di seluruh tanah air negeri ini. Kembali dihadapkan dengan permasalahan lainnya karena situasi pandemic covid-19 yang mengancam nyawa manusia.

Tentunya ini merupakan perjalanan yang tak mudah bagi seluruh lapisan masyarakat. Sah-sah saja jika pemerintah menindaklanjutinya dengan aneka ketetapan undang-undang bahkan keputusan-keputusan yang kian mendesak. Hal tersebut pun sudah dipertimbangkan dengan matang tentunya.

Pemerintah dan lapisan masyarakat terutama di bidang kesehatan dan pendidikan adalah satu aspek utama dalam kehidupan. Bagaimana generasi kita tumbuh dengan kemampuan berpikir normal layaknya kursi Pendidikan yang mereka pahami secara normal sejak dahulu dan kini harus berubah dengan berbasis teknologi. Lalu, aspek kesehatan begitu banyak penelitian-penelitian harus dilakukan secara cepat dan tepat untuk menuntaskan penyebaran Corona Virus Disease 2019 (COVID-19).

World Health Organization (WHO) atau Organisasi Kesehatan Dunia telah menetapkan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) sebagai pandemi global pada pertengahan Maret 2020. Penetapan tersebut cukup beralasan mengingat sebaran kasusnya mencapai angka 118.000 kasus di 114 negara. Sebagaimana kita ketahui bahwa covid-19 pertama kali terdeteksi di Kota Wuhan pada akhir Desember 2019 dan kemudian menjadi wabah pada bulan Januari 2020. Di Indonesia sendiri kasus pertama kali terjadi pada awal Maret 2020 yang ditularkan melalui transmisi dari manusia ke manusia. Sejak saat itu kurva jumlah kasus semakin hari semakin meningkat tajam, dan hingga saat ini belum ada tanda-tanda

kurvanya akan melandai, di mana saat ini ada sebanyak 506.302 pasien dinyatakan positif, 425.313 pasien yang dinyatakan sembuh, dan 16.111 pasien yang dinyatakan meninggal (Per 24 November 2020, sumber: https://covid19.go.id).

Lantas, bagaimana bidang pendidikan menyikapi hal tersebut? Tanpa kompromi seluruh stakeholder langsung menyesuaikan diri dengan program pemerintah untuk menggunakan istilah home learning kala itu hingga akhirnya berkembang Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), dan saat ini bergemalah istilah Belajar dari Rumah (BDR). Setiap sekolah ataupun Lembaga pendidikan diberikan kebebasan dalam menentukan sikapnya dengan ditawarkan berbagai platform mulai dari yang disediakan pemerintah sampai pihak lainnya. Kemudian muncullah berbagai aplikasi yang ditawarkan di ponsel pintar. Pemerintah juga menyiapkan kerja sama dengan stasiun TVRI dalam menjalankan program belajar dari rumah agar bisa tercapai hingga ke pelosok. Selain itu, rumah belajar, setara *daring,* Edmodo, eulogy, dan lain-lain. Semuanya hanya bagian dari bentuk program kelas yang berubah dari tatap muka menjadi tayangan ataupun pembelajaran online.

Kondisi-kondisi tersebut adalah bagian kecil dari efektivitas kegiatan pembelajaran jarak jauh yang terjadi saat ini. Objek yang menarik justru dari peserta didik. Bagaimana kesanggupan peserta didik dengan kondisi saat ini? Apakah seluruh dari mereka berlatar belakang ekonomi menengah hingga ekonomi ke atas? Inilah benang merah NKRI, bagaimana masyarakat dari Sabang hingga Merauke belum seluruhnya merata baik secara pertumbuhan ekonominya maupun sarana dan prasarana pendidikan.

A. Media Pembelajaran

Satu informasi penting yang perlu disampaikan secara menyeluruh. Kondisi pembelajaran jarak jauh maka dibutuhkan media pembelajaran yang komunikatif hinga terhubung dari pihak sekolah tersalurkan melalui guru-guru ataupun tenaga pengajar hingga akhirnya diterima oleh peserta didik.

Media pembelajaran ini tentunya hal yang serius. Mulai dari aneka gawai pintar, sekadar pc computer, laptop, dan iPad hingga sejenisnya yang kiranya bisa memadai penyampaian informasi pembelajaran jarak jauh tersebut. Lantas, berapa persenkah peserta didik yang bisa memenuhi syarat utama tersebut? Bahkan tenaga pengajar yang hanya memiliki gawai pintar skala 1-5, mungkin hanya sekadar memiliki, tapi tidak mendukung dalam penyempurnaan aplikasi belajarnya ataupun PC Komputer yang terbatas dengan akses memori dan lain-lain. Hingga para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Pengajar/guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Menurut Arsyad, media dalam belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photo grafis atau elektronis untuk menangkap dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sedangkan menurut Rohani, media dalam artian sempit adalah grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi. kalau di artikan secara luar, media yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.

Menurut Asnawir, dkk. mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Jenis-jenis media pembelajaran, seperti 1) Media Audio (jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik seperti radio, cassette recorder, dan piringan hitam, 2) Media Visual (media visual ini ada yang menampilkan gambar diam, slides foto, gambar atau lukisan, cetakan), 3) Media Audiovisual (jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan

pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses kegiatan belajar. Beberapa contoh media audiovisual seperti film, video, program TV, dan lain-lain.), 4) Media Pembelajaran Dua Dimensi (2D) (media yang tampilannya dapat diamati dari satu arah pandangan saja yang hanya dilihat dimensi panjang dan lebarannya saja, misalnya foto, grafik, peta, gambar, bagan, dan papan tulis), 5) Media Pembelajaran Tiga Dimensi (3D) (media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi, misalnya bola, kotak, meja, kursi, mobil, rumah, dan alam sekitar).

Beberapa penjelasan tersebut menambah pemahaman bahwa sebuah media pembelajaran menentukan sikap melalui semua benda, peralatan hingga motif dalam menyampaikan bahan pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan mendukung keberhasilan proses belajar mengajar sampai meningkatkan mutu Pendidikan dan pengajaran. Selain itu, penting juga diperhatikan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu utama untuk mempermudah penyampaian informasi atau bahan pelajaran sehingga dengan mudah diterima oleh peserta didik.

B. Kebutuhan Kuota Data Internet

Pernyataan awal muncul ketika belajar dari rumah adalah sarana belajar mengajarnya. Setelah terpenuhi, bagaimana akses dalam menggunakan moda tersebut? Ini merupakan sisi lain yang tidak bisa dihindari. Komitmen untuk maju dan terus meningkatkan mutu Pendidikan hingga berkembang luas tentunya dipenuhi pula prasarana yang memadai. Jika ini dilalaikan maka berakibat pada kemajuan perkembangan peserta didik, seperti tugas-tugas kegiatan pembelajaran tersebut jadi menumpuk, terlambatnya materi diterima hingga akhirnya pengajar/ guru yang harus segera memberikan respons penilaian pun tertunda. Lantas, konsekuensinya apakah bisa dimaklumi?

Dilihat dari sebelumnya, kendala awal peserta didik adalah media belajar yang tidak memenuhi. Misalnya, sebuah rumah tangga memiliki tiga anak lantas anak pertama duduk di bangku SMA, anak kedua duduk di bangku SMP, dan yang ketika di bangku

TK. Gawai yang dimiliki hanya dua sementara kebutuhan yang harus dipenuhi tiga pelajar di dalam sebuah rumah. Masing-masing peserta didik tersebut dituntut untuk mengikuti pelajaran tepat waktu dan mengumpulkan tugas tepat waktu. Apa yang terjadi kira-kira? Bisa dibayangkan efektivitas pembelajaran belum terpenuhi dalam satu rumah tangga tersebut.

Kendala lainnya, gawai pintar belum terpenuhi lalu tibalah di anak ketiga paket data kuota internet habis karena sudah digunakan oleh anak pertama dan kedua dengan media pembelajaran yang diberikan guru/pengajar ternyata menyedot banyak data kuota. Akhirnya, anak ketiga pun tidak dapat mengikuti proses belajar pada hari itu dan guru/pengajar tersebut menjadi terhambat dalam memberikan respons nilai pada peserta didik. Selain itu, yang memakai wi-fi juga berpengaruh, karena batas internet yang sudah ditentukan mengalami pemakaian berlebihan ditambah kadang wi-fi bermasalah, entah dari perusahaan atau hal lain. Materi pembelajaran menjadi tidak maksimal di peroleh, sistem belajar online memang lebih menghemat waktu, tapi belum tentu belajar online lebih efektif dalam penerimaan materi pembelajaran bagi para pelajar. Keluhan cara belajar online yang hanya memberikan tugas-tugas yang menumpuk justru menambah stress para pelajar selama di rumah menjadi perhatian sendiri. Permasalahan ini tentu harus dicarikan jalan penyelesaiannya. Kondisi di dalam rumah yang kondusif mungkin bisa membuat seseorang menerima pelajaran dengan baik akan tetapi jika sebaliknya maka akan timbul masalah baru.

Efektivitas pembelajaran dari rumah lagi-lagi menjadi promblematika Panjang masa pandemic covid-19 ini. Namun, perlu diprediksi ke depan sebuah konsep yang bermula kita jalani dengan meraba berbagai aspek skala kebutuhan kini harus menjadi *habyt culture.* Peta Pendidikan Indonesia ke depan mungkin saja da beberapa hal yang berubah. Perubahan struktural yang akan berdampak yaitu jalannya Pendidikan, sistem Pendidikan, dan norma-norma pendidikan yang saat ini mulai bergeser.

Selain itu, pembelajaran jarak jauh dapat menjadi peluang untuk efisiensi teknologi. Pengajar, peserta didik, dan orang tua

menjadi unsur keterkaitan dalam menentukan kesuksesan pembelajaran dari umah. Ini adalah kesempatan untuk melakukan berbagai macam *hybrid model* atau *school learning management system*. Terlepas dari efektif atau tidaknya belajar online saat ini. Sebagai gambaran terpenting saat ini, sistem Pendidikan terus berlangsung peserta didik tetap bisa menikmati proses belajarnya, mengisi waktu peserta didik dan guru selama belajar dari rumah atau BDR.

C. Kurikulum *E-Learning System*

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia 24 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi disebutkan bahwa pendidikan jarak jauh bukan hanya monopoli UT saja, tetapi perguruan tinggi selain UT juga memiliki peluang menyelenggarakan pendidikan jarak jauh asal memenuhi persyaratan yang telah ditentukan. Menurut Permendikbud tersebut pada pasal 8 disebutkan bahwa Penyelenggara PJJ wajib: (a) memiliki dan mengembangkan sistem pengelolaan dan sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan undang-undang tersebut jelas bermula di Indonesia hanya digunakan pada kurikulum perguruan tinggi kini harus diselaraskan dengan pendidikan tingkat anak usia dini atau dasar hingga ke jenjang menengah atas. Perbandingan tersebut sangatlah jauh karena di dalam perguruan tinggi pencapaian ketuntasan pembelajaran dihitung dari jumlah SKS yang ditentukan oleh mahasiswa. Lantas, bagi peserta didik tingkat dasar hingga menengah ke atas ketuntasan tersebut bukanlah menjadi acuan, melainkan setiap semester dilalui dengan jumlah mata pejalan yang sama bahkan bertambah dan dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda pada tiap mata pelajarannya.

Menurut Omar Hamalik, sebaik apapun kurikulum tertulis (kurikulum potensial) tanpa didukung implementasinya secara optimal tidak akan berpengaruh banyak terhadap pencapaian tujuan pendidikan. Upaya optimalisasi implementasi kurikulum dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah

dengan memanfaatkan media dan sumber belajar berbasis jaringan internet yang kemudian lebih dikenal dengan e-learning. Pemanfaatan teknologi internet saat ini sudah merata di seluruh bidang pembangunan. Informasi sudah tersedia dan bisa diakses setiap saat oleh setiap orang dari setiap tempat. Informasi tersebut apabila dikelola dan diberikan arahan dapat menjadi pengetahuan.

Selain itu, seiring dengan perkembangan teknologi informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis TI menjadi tidak terelakkan lagi, karena pendidikan tidak terlepas dari pengaruh teknologi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan e-learning ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*contents)* dan sistemnya.

Saat ini konsep *e-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-learning* di lembaga-lembaga pendidikan (sekolah, training dan universitas) maupun industri. Penerapan *e-learning* pada institusi akademik (lembaga pendidikan) diperuntukkan untuk memperkaya metode pembelajaran. Proses pertukaran informasi di dunia maya dapat digunakan pada proses pembelajaran dimana berbagai kekurangan sistem pembelajaran tatap muka di kelas biasa dapat diatasi dengan aplikasi e-learning. Gagasan yang muncul dalam penerapan sistem *e-learning* ini adalah untuk peningkatan kualitas proses pembelajaran itu sendiri dengan menerapkan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang dengan cepat.5 Penerapan *e-learning* ini yang didukung dengan perangkat dan teknologi internet ini dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dalam hal: (1) ketersediaan (availabilitas), penampilan (visibilitas), serta pemanfaatan (usabilitas), (2) aksesibilitas yang lebih cepat, (3) cakupan yang lebih luas (skalabilitas), dan (4) biaya yang lebih murah. Penerapan *e-learning* dalam pembelajaran, selama ini terutama lebih banyak dikembangkan untuk mendukung penyelenggaraan sistem pendidikan jarak jauh (PJJ).

Meski beragam definisi namun pada dasarnya disetujui bahwa e-learning mencapai bentuk puncaknya setelah bersinergi dengan teknologi internet sehingga dikenal dengan istilah Internet-based learning atau web-based learning. Internet-based learning atau *web based learning* dalam bentuk paling sederhana adalah website yang dimanfaatkan untuk menyajikan materi-materi pembelajaran. Cara ini memungkinkan pembelajar mengakses sumber belajar yang disediakan oleh narasumber atau fasilitator kapan pun dikehendaki. Bila diperlukan dapat pula disediakan mailing list khusus untuk situs pembelajaran tersebut yang berfungsi sebagai forum diskusi. Fasilitas e-learning yang lengkap disediakan oleh perangkat lunak khusus yang disebut perangkat lunak pengelola pembelajaran atau LMS (learning management system). LMS mutakhir berjalan berbasis teknologi internet, sehingga dapat diakses dari manapun selama tersedia akses ke internet.

Fasilitas yang disediakan meliputi pengelolaan siswa atau peserta didik, pengelolaan materi pembelajaran, pengelolaan proses pembelajaran termasuk pengelolaan evaluasi pembelajaran serta pengelolaan komunikasi antara pembelajar dengan fasilitator-fasilitatornya. Fasilitas ini memungkinkan kegiatan belajar dikelola tanpa adanya tatap muka langsung di antara pihak-pihak yang terlibat (administrator, fasilitator, peserta didik atau pembelajar). 'Kehadiran' pihak-pihak yang terlibat diwakili oleh e-mail, kanal chatting, atau melalui video conference.

Dengan istilah yang berbeda Bambang Warsita juga mengemukakan tiga macam model pemanfaatan teknologi informasi untuk kegiatan pembelajaran *(e-learning),* yaitu sebagai berikut:

1. *Web Course,* yaitu penggunaan teknologi informasi untuk keperluan pendidikan, di mana seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, dan ujian sepenuhnya disampaikan melalui internet. Peserta didik dan guru sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka.
2. *Web Centric Course,* di mana sebagian bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, dan latihan disampaikan melalui

internet; sedangkan ujian dan sebagian konsultasi, diskusi dan latihan dilakukan secara tatap muka. Pembelajar dan guru sepenuhnya terpisah, tetapi diperlukan adanya tatap muka, dan

3. *Web Enhanced Course,* yaitu pemanfaatan internet untuk pendidikan, untuk menunjang peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran secara tatap muka

Penggunaan e-learning dalam proses pembelajaran baik dalam sistem pembelajaran di kelas (tatap muka) maupun pembelajaran jarak jauh (PJJ) banyak memberikan manfaat baik bagi pendidik (guru/dosen) maupun peserta didik (siswa/mahasiswa). Deni Darmawan (2012) mengemukakan sejumlah manfaat penggunaan e-learning bagi pendidik dan peserta didik sebagai berikut:

Manfaat *e-learning* dari perspektif pendidik adalah:

a. Meningkatkan pengemasan materi pembelajaran dari yang saat ini dibangun.
b. Menerapkan strategi konsep pembelajaran baru dan inovatif.
c. Efisiensi.
d. Pemanfaatan aktivitas akses pembelajar.
e. Menggunakan sumber daya yang terdapat pada internet.
f. Dapat menerapkan materi pembelajaran dengan multimedia.
g. Interaksi pembelajaran lebih luas dan multi sumber belajar.

Manfaat dari perspektif peserta didik, yaitu

a. Meningkatkan komunikasi dengan pendidik dan peserta didik lainnya.
b. Lebih banyak materi pembelajaran yang tersedia yang dapat diakses tanpa memperhatikan ruang dan waktu.
c. Berbagai informasi dan materi terorganisasi dalam satu wadah materi pembelajaran online.

Di samping manfaat, *e-learning* juga mengandung sisi kelemahan. Di antara sisi kelemahan e-*learning* adalah:

a. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antarsiswa sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses pembelajaran.

b. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek social dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/ komersial.
c. Proses pembelajarannya cenderung mengarah pada pelatihan daripada pendidikan.
d. Berubahnya peran guru dari semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT.
e. Siswa yang tidak mempunyai motivasi dan budaya kemandirian belajar cenderung gagal.
f. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon ataupun komputer.
g. Kurangnya keterampilan mereka peserta didik dan guru tentang bahasa komputer dan hal-hal yang berkaitan dengan internet.

Berdasarkan uraian tersebut maka pemerintah harus menindak tegas kaitannya dengan kurikulum yang harus dipersiapkan lebih baik di tiap-tiap lembaga pendidikan ataupun sekolah-sekolah penyelenggara pendidikan. Selain itu, dapat disimpulkan bahwa Proses pembelajaran PJJ meliputi dua tahap, yaitu tahap belajar mandiri yang meliputi (1) mengikuti program pembekalan belajar mandiri, (2) Mempelajari bahan ajar yang berbentuk hybrid, yaitu berbentuk bahan ajar cetak (printed), audio visual, dan bahan ajar berbasis web, (3) Mengerjakan Tugas Tutorial (TT) online, (4) Melaksanakan praktik dan praktikum secara mandiri. Tahap belajar mandiri dilakukan pada saat *face to face* dan online. Selanjutnya, tahap kedua yaitu belajar terbimbing, belajar terbimbing merupakan layanan bantuan belajar yang diberikan sekolah atau lembaga penyelenggara pendidikan kepada peserta didik.

Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran selama pandemic covid-19 tetap harus diperhatikan secara serius oleh pemangku penting kebijakan. Tiap-tiap implementasi kebijakan harus diuraikan secara jelas dan melayani seluruh lapisan masyarakat. Respons utama terhadap masyarakat menjadi penting guna

mendukung mutu Pendidikan Indonesia menuju kemajuan. Bukan lagi Pendidikan yang hanya sekadar tertuang dalam besaran nilai yang diperoleh, melainkan Pendidikan yang tetap mematuhi norma Pendidikan seharusnya dengan mengutamakan kecapakan hidup atau *life skill*. Di saat pandemic covid-19 saat ini, Pendidikan kurikulum e-learning melalui Pendidikan normatif dan non normatif menjadi keharusan yang bersinergi sehingga generasi masa depan bangsa terus berkembang dan berinovatif. Seperti pelayanan pendidikan kursus mulai tingkat dasar hingga mahir menjadi Pendidikan utama saat ini agar proses pembelajaran mandiri menjadi modal dalam keberlangsungan hidup di masa yang akan datang.

Daftar Pustaka

Anik Ghufron. 2004. *"Implementasi KBK di PTI: Peluang dan Tantangan,"* Makalah yang disampaikan pada Workshop Penyusunan Silabus KBK Mata Kuliah Semester Gasal Fakultas Tarbiyah IAIN Suka Yogyakarta.

Deni Darmawan. 2012 *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi: Teori dan Aplikasi.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Dokumen, "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia 24 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi".

E-learning Suatu Paradigma Pendidikan Era Digital. http://www.kecoakelektronik.net (25 April 2008).

Hamalik, Oemar. 2001. *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamzah. 2006. *Perencanaan Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyuni, Ida. Pembelajaran *Daring* di Masa Pandemic Covid-19. https://www.harianbhirawa.co.id/pembelajaran-*daring*-di-masa-pandemic-covid-19. 19 Juli 2020)

Warsita, Bambang. 2007. "Peranan TIK Dalam penyelenggaraan PJJ". Jurnal *Teknodik.* April 2007. Nomor 20: 9 – 41. Jakarta: Pustekkom depdiknas.

Wijoyo, H. 2020. Analisis Minat Belajar Mahasiswa STMIK Dharmapala Riau Dimasa Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19). Jurnal *Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 4(3), 396-404.

Wijoyo, H., Indrawan, I., Yonata, H., & Handoko, A. L. 2020. *Panduan Pembelajaran New Normal Dan Transformasi Digital.*

Wijoyo, H., Santamoko, R., Muliansyah, D., Yonata, H., & Handoko, A. L. 2020. *The Development of Affective Learning Model to*

Improve Student's Emotional Quotient. Journal of Critical Reviews, 7(19), 9292-9297.

Tentang Penulis

May Vitha Rahmadhani, penulis lahir di Lubuk Pakam, 19 Mei 1987, penulis merupakan dosen aktif di Politeknik LP3I Jakarta. Buku-buku yang telah dihasilkan merupakan hasil karya Bersama, diantaranya *Jiwa Sastra Terinspirasi, Covid Pergi (2020),* Cemerlang *Bebrahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi (2019)*, *Pantun NKRI Nusantara Berkisah (2019), Menghidupkan 'Ruh' Dewi Sartika dalam Jiwa Para Guru di Jawa Barat (2017).* Penulis saat ini berdomisili di Bogor.

"Meski ada waktu yang panjang buat kita, tapi ingat kehidupan itu singkat teman. Manfaatkan waktumu sebaik mungkin dan cintailah setiap kegiatanmu."

PERAN ORANG TUA MENDUKUNG DAN MENGAWASI PROSES PEMBELAJARAN MASA PANDEMI COVID-19 MENGGUNAKAN MEDIA ONLINE

Susi Desmaryani

A. Pendahuluan

Masa pandemi di Indonesia sudah satu tahun berjalan dan menyebabkan terjadi perubahan dalam berbagai aktivitas. Dunia pendidikan pun mengalami perubahan dalam proses pembelajaran. Surat edaran Menteri Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid, yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran tidak dapat dilakukan secara tatap muka di kelas melainkan secara *daring* (dalam jaringan), merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan jarak jauh atau di rumah dengan tetap memperhatikan kualitas pendidikan yang diberikan kepada peserta didik.

Pelaksanaan proses pendidikan melalui *daring* sangat tergantung pada infrastruktur dalam hal ini kesiapan jaringan dan kemampuan masyarakat untuk menyediakan pulsa untuk bisa menggunakan fasilitas media online. Pemerintah telah mengeluarkan kebijakan adanya pulsa gratis mulai dari September hingga Desember 2020 untuk siswa 35 GB perbulan, guru 42 GB perbulan, mahasiswa 50 GB perbulan dan Dosen 50 GB perbulan. Untuk tahun 2021 kebijakan pulsa gratis dari pemerintah belum ada.

Metode pembelajaran *daring* yang dilaksanakan dunia pendidikan terhadap siswa didik harus memperhatikan kualitas pembelajaran yang diberikan, mengingat masih banyak kendala yang ditemui dalam proses belajar dan mengajar secara *daring* diantaranya; (1) kurang maksimalnya guru memberi materi karena terkait dengan kemampuan guru menggunakan berbagai aplikasi yang tersedia, (2) peserta didik kurang mengerti maksud dan tujuan yang disampaikan oleh guru; (3) Kemampuan orang tua dalam mendampingi anak menggunakan internet sebagai sarana

untuk belajar *daring* masih belum maksimal sehingga dikhawatirkan akan adanya dampak negative dari penggunaan internet jika penggunaannya tidak diawasi oleh orang tua.

Saat ini rata-rata siswa mulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas menggunakan handphone sebagai sarana untuk berkomunikasi, karena penggunaan handphone merupakan salah satu sarana untuk pembelajaran online pada masa pandemi dan sebagai alasan orang tua memberi anak fasilitas handphone. Penggunaan handphone dengan berbagai aplikasi yang terhubung ke internet apabila diarahkan dan didampingi oleh orang tua akan membantu prestasi anak karena internet menyediakan berbagai pengetahuan yang dibutuhkan oleh peserta didik, namun sebaliknya penggunaan handphone pada saat belajar online yang tidak didampingi atau diawasi maka, memungkinkan siswa menggunakannya untuk kebutuhan seperti bermain game, dan menghabiskan waktu di berbagai media sosial. Ditemui selama proses belajar online siswa lebih leluasa menggunakan handphone, disela-sela belajar siswa menggunakan waktunya untuk bermain game dan chatting dengan teman-temannya. Timbulnya kebiasaan siswa bermain game dan chatting dengan teman-temannya disela-sela mengerjakan tugas sekolah dikarenakan ada tingkat kejenuhan yang dirasakan siswa dalam situasi pandemi, dan muncul rasa bosan mengerjakan tugas-tugas sekolah (Mustakim, 2020).

Timbulnya rasa jenuh dan bosan menjadi perhatian bagi para pengajar, karena akan berpengaruh pada pencapaian prestasi siswa. Efektivitas pembelajaran *daring* dari sisi waktu lebih singkat dibandingkan di kelas. Selama belajar dari rumah siswa memiliki waktu yang cukup banyak untuk bermain selain belajar, dan waktu yang banyak ini memberi peluang siswa menggunakan handphone sebagai sarana belajar untuk bermain game, chatting dan lain-lain menggunakan aplikasi yang ada di media online. Tentu kebiasaan baru penggunaan fasilitas belajar *daring* berupa handphone terutama pada Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama yang tidak mendapat pengawasan dari orang tua akan berdampak pada prestasi anak.

Penelitian (Desmaryani et al, 2019) juga menemukan adanya dampak penggunaan internet dengan menggunakan fasilitas handphone pada anak Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas terhadap prestasi yang dicapai, ditemui hanya 14% dari 261 responden yang memiliki prestasi baik di sekolah dan diluar sekolah. Jumlah ini sangat sedikit dan menunjukkan bahwa internet yang syarat dengan ilmu pengetahuan belum dimanfaatkan secara efektif sebagai media menunjang pembelajaran oleh siswa didik, sementara rata-rata tugas sekolah yang diberikan oleh guru disampaikan melalui penggunaan media online. Namun berbeda dengan hasil penelitian (Ibrahim & Suardiman, 2014) bahwa pembelajaran melalui media online atau e-learning mampu memotivasi siswa didik untuk meningkat prestasi belajar pada SD Negeri Tahunan Yogyakarta.

Oleh karena itu, pengajar atau guru harus memiliki kemampuan bagaimana bisa memunculkan prestasi siswa didik atau tetap menjaga kualitas pendidikan. Dalam menyikapi kondisi saat ini, sesuai dengan kebijakan pemerintah yang tertuang pada Surat edaran Menteri Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID mengemban tugas bahwa pendidikan yang dilaksanakan secara *daring* harus tetap mengarah pada kualitas yang mengandung muatan efektivitas. Untuk itu kesiapan guru sebagai pendidik dan kesiapan orang tua mendukung proses belajar harus sinergi dan saling mendukung. Untuk menyikapi hal tersebut sangat diperlukan kerja sama antara guru dan orang tua, mengingat metode *daring* menggunakan sarana internet memiliki dampak negative jika penggunaannya tidak mendapat pengawasan dari orang tua dan pengarahan dari guru. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam metode belajar jarak jauh menggunakan fasilitas internet baik melalui WhatsApp group, Zoom, Google Class Room, Edmodo dan lain sebagainya membutuhkan dukungan dan pengawasan orang tua. Mengingat adanya dampak negative dari internet terhadap siswa jika pembelajaran *daring* tidak didampingi oleh para orang tua.

B. Pembelajaran Melalui Media Online Masa Pandemi

Media pembelajaran online yang digunakan guru pada masa pandemic covid-19 yaitu WhatsApp group, Zoom, Google Class Room, Edmodo, dan lain sebagainya. Paling banyak guru menggunakan WhatsApp dengan membentuk WA group (Anugrahana, 2020). Penyampaian materi kepada peserta didik menggunakan media online menuntut kreativitas guru untuk membuat inovasi agar peserta didik menjadi pro aktif dalam menerima materi pembelajaran. Namun belum semua guru memiliki kreativitas menciptakan modul pembelajaran yang berinovasi sehingga peserta didik memiliki semangat dan termotivasi untuk belajar. Masih banyak guru yang gagap teknologi sehingga materi yang diberikan bersifat monoton dan penjelasan yang disampaikan kurang detail. Padahal keuntungan pembelajaran *daring* jika guru memiliki kreativitas untuk menyampaikan materi dengan baik seperti membuat video tentang penyelesaian soal akan sangat memotivasi siswa untuk cepat memahami dan mengerti materi tersebut, karena dapat diputar secara berulang-ulang. Tentu pembuatan video ini bukanlah hal yang mudah dan membutuhkan keterampilan. Apalagi konten video harus menarik dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut (Anggrawan, 2019) pembelajaran *daring* lebih berhasil dari pembelajaran konvensional. Tentunya keberhasilan pembelajaran *daring* harus memperhatikan mutu materi yang akan diberikan dan perlu kreativitas untuk pengembangan pembelajaran untuk lebih baik bagi peserta didik.

Pembelajaran *daring* saat pandemi menyebabkan peserta didik kehilangan kesempatan untuk berkumpul dengan teman-teman melakukan diskusi. Pembelajaran dilakukan sendiri di rumah dan diperlukan kemandirian dan kecerdasan peserta didik untuk memahami setiap tugas-tugas yang diberikan guru. Untuk itu sangat diperlukan materi yang diberikan dapat membuat peserta didik tidak jenuh dan semangat mengikuti metode pembelajaran *daring*. Beberapa penelitian (Anugrahana, 2020; Mustakim, 2020) menyatakan rata-rata siswa mengeluh bosan menerima pembelajaran *daring*. Didukung hasil observasi yang dilakukan

oleh (Taradisa, Jarmita dan Nida., 2020) terhadap 8 (delapan) orang guru kelas V di MIN 5 Banda Aceh menjelaskan bahwa siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran online. Rasa bosan dan kurang antusias memberi peluang bagi peserta didik mengisi kejenuhannya disela mengerjakan tugas dengan bermain game, chatting (Mustakim, 2020) karena peserta didik selama pandemi sudah hidup berdampingan dengan handphone sebagai sarana untuk menerima pembelajaran online.

Banyak perubahan yang terjadi ketika kebijakan pemerintah mengharuskan belajar dari rumah dengan metode online. Bagi guru model pembelajaran online yang tidak dapat dilakukan melalui tatap muka secara langsung menimbulkan berbagai perubahan yang dihadapi diantaranya guru tidak dapat langsung bertatap muka untuk melihat gestur tubuh peserta didik ketika sedang belajar apakah peserta didik mengerti atau belum mengerti dengan materi yang disampaikan. Memiliki kesulitan untuk menjelaskan pelajaran secara detail apalagi terkait materi yang disampaikan. ketika media pembelajaran dilakukan hanya melalui media google class room atau WA group yang sifat penyampaian materi hanya melalui satu arah, maka kesulitan bagi peserta didik ketika memahami dan memiliki kendala untuk melakukan pertanyaan balik meminta penjelasan kembali. Peserta didik tidak seluruhnya dapat hadir mengikuti pelajaran online terkait dengan kekuatan sinyal.

Peserta didik memiliki kemampuan dan karakteristik berbeda-beda dalam menerima dan menyerap pembelajaran yang diberi guru. Metode pembelajaran online memerlukan kesiapan peserta didik untuk mampu bekerja sama dengan guru melaksanakan proses pembelajaran sehingga apa yang disampaikan oleh guru tentang maksud dan tujuan materi dapat diterima dan diserap oleh peserta didik dengan baik. Berdasarkan hal tersebut guru harus memahami karakteristik peserta didik sehingga guru mampu memilih metode pembelajaran yang tepat sehingga apa yang disampaikan guru dapat dimengerti dan mampu meningkatkan prestasi siswa.

Menurut (Saefudin, 2020) proses pembelajaran *daring* di Indonesia bukanlah merupakan sesuatu yang mudah untuk dilaksanakan. Banyak terjadi permasalahan bagi pengajar maupun bagi peserta didik diantaranya.

1. Keterbatasan guru terhadap penguasaan teknologi, terutama keterbatasan terhadap akses terhadap media online. Tidak semua guru memiliki kemampuan untuk mengoperasikan dan memanfaatkan handphone yang menyediakan berbagai feature yang menyediakan berbagai aplikasi. Bagi guru yang melek teknologi, tentu hal ini tidak menjadi masalah. Sebaliknya, bagi guru yang masih gagap teknologi, hal ini menjadi masalah. Padahal, pembelajaran *daring* memerlukan kreativitas dalam proses pembelajarannya. Kreativitas ini tidak hanya dari sisi pembuatan konten materi yang menarik, tetapi juga kreativitas dalam memanfaatkan kelebihan media *daring* yang digunakan. Artinya, guru harus pintar mengkreasi materi pelajaran agar mudah dipahami oleh siswa dengan memanfaatkan media *daring* yang ada.
2. Kemandirian belajar siswa di rumah tidak dapat sepenuhnya dapat terlaksana dengan baik. Kemandirian belajar menjadi tuntutan yang harus dipenuhi dalam pembelajaran *daring*. Keterbatasan untuk bertatap muka langsung dengan guru, membuat siswa harus mandiri dalam memahami materi dan mengerjakan tugas yang ada. Siswa harus memahami dengan baik materi yang disajikan. Kemudian, menyelesaikan tugas yang diberikan guru termasuk juga melaporkannya. Dalam memahami materi dan mengerjakan tugas tersebut, tentu proses aktivitas belajar siswa tidak semulus dan semudah yang dibayangkan. Ketidakpahaman atau miskonsepsi suatu materi mungkin saja terjadi. Apalagi jika materi yang diberikan, butuh penjelasan yang lebih detail dan mendalam. Atau siswa tidak memahami materi yang disajikan dan harus segera memperoleh penjelasan dari guru. Tentu, pembelajaran *daring* tidak dapat segera mengatasi permasalahan tersebut. Oleh karenanya, pendampingan dari orang tua diperlukan dalam proses pembelajaran *daring*. Meskipun hal ini tidak mudah, karena

orang tua siswa juga harus dapat berperan selayaknya seorang guru pengampu materi pelajaran. Jika orang tua dapat berperan dengan baik dalam mendampingi anaknya, permasalahan tersebut dapat terselesaikan. Namun sebaliknya, jika orang tua juga mempunyai keterbatasan (misalnya, gagap teknologi/gaptek, latar belakang pendidikan rendah), permasalahan yang muncul akan memberikan masalah yang baru lainnya.

3. Tugas dan pekerjaan rumah yang diberikan guru membebani siswa. Pembelajaran *daring* selayaknya tidak membebani siswa dalam belajar. Siswa harusnya mempunyai kebebasan dalam aktivitas belajarnya. Tidak tertekan dengan banyaknya tugas dan waktu penugasan yang pendek. Termasuk juga dikejar-kejar dengan *deadline* pengumpulan tugas yang diberikan oleh guru. Artinya, materi dan jenis penugasan selayaknya diberikan waktu yang bijak dan sebisa mungkin terkait dengan kesadaran bahaya wabah Covid-19.
4. Tidak semua siswa mempunyai gawai (*handphone*). Gawai merupakan alat utama yang digunakan untuk pembelajaran *daring*. Tetapi, tidak semua siswa mempunyai alat komunikasi ini. Mungkin, bisa saja gawai menjadi barang mewah bagi siswa dari kalangan ekonomi tidak mampu. Akibatnya, siswa tidak punya fasilitas pembelajaran *daring*.
5. Pembelajaran *daring* terkendala dengan signal internet yang tidak stabil dan pulsa (kuota data) yang mahal. Kita tahu, bahwa Indonesia mempunyai kondisi geografis yang beragam. Keragaman kondisi letak geografis rumah siswa yang beragam menjadi masalah terutama terkait kestabilan signal internet. Rumah siswa ada yang di dataran rendah, seperti dataran biasa dan tepi laut. Ada juga siswa yang tinggal di dataran tinggi, seperti di pegunungan atau lereng gunung. Ada yang tinggal di kota. Dan, ada pula siswa yang tinggal di desa. Kestabilan signal internet diperlukan agar dalam proses pembelajaran tidak terganggu sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Akan tetapi tidak hanya signal, pulsa (kuota data)

internet juga harus cukup tersedia. Padahal pembelian pulsa (kuota) data memerlukan biaya yang tidak murah.

C. Peran Orang Tua dalam Mendukung dan Mengawasi Proses Pembelajaran di Masa Pandemi

Proses pembelajaran di masa pandemi ini menuntut siswa didik untuk berperilaku mandiri. Pada masa pandemi dengan pilihan model pembelajaran online peran orang tua untuk mendukung kualitas pendidikan sangat diperlukan. Mengingat karakteristik dan kepribadian masing-masing siswa didik berbeda dan tidak semua siswa didik mampu berperilaku mandiri menerima semua tugas-tugas yang diberikan oleh guru khusus untuk peserta didik tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. Karakteristik peserta didik ikut menentukan keberhasilan dari suatu model pembelajaran yang telah di design oleh guru (Dewi, 2020). Berdasarkan hal tersebut guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan efektif harus berorientasi pada karakter peserta didik. Karena tidak semua peserta didik sukses dalam mengikuti pembelajaran online dikarenakan faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik (Nakayama et al., 2007).

Keberhasilan pembelajaran dengan metode *daring* perlu sinergisitas antara guru dan orang tua yang saling mendukung. Orang tua menyediakan fasilitas yang diperlukan dalam pembelajaran *daring* seperti handphone sebagai sarana. Orang tua harus mampu mengawasi perilaku anak dalam mengikuti pembelajaran dalam hal ini orang dituntut berperan sebagai guru. Kenyataannya masih banyak orang tua yang acuh dan tidak mendampingi anak, sehingga pembelajaran *daring* tidak mampu meningkat prestasi anak, dan memberikan kesempatan pada anak untuk bermain di media sosial seperti game dan chatting.

Menurut (Winingsih, 2021) orang tua memiliki 4 (empat) peran dalam pembelajaran *daring* yaitu

1. Berperan sebagai guru di rumah yaitu sebagai pendidik utama dengan mengingatkan dan memberi tahu tentang tugas-tugas

sekolah dan bagaimana melaksanakan tugas-tugas sekolah tersebut.

2. Berperan sebagai fasilitator, menyediakan sarana dan prasaran yang dibutuhkan anak dalam pembelajaran *daring*.
3. Berperan sebagai motivator, orang tua harus mampu membantu kesulitan anak dalam mengikuti pembelajaran *daring*, memotivasi anak agar semangat dalam belajar.
4. Berperan sebagai pengarah, Orang tua mempunyai peran untuk selalu membimbing anaknya agar dapat mencapai keberhasilan di masa yang akan datang. Orang tua juga berperan untuk mengarahkan anak sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki oleh masing-masing anak. Hal ini dikarenakan anak mempunyai bakat yang berbeda-beda. Anak memiliki hak untuk mewujudkan cita-citanya. Anak harus selalu diingatkan agar tidak larut dalam situasi libur sekolah yang tidak menentu seperti saat ini.

Berdasarkan pendapat (Winingsih, 2021) pembelajaran *daring* menuntut sinergistas antara orang tua dan guru. Peran guru sebagai pengajar di sekolah dan peran orang tua sebagai pengajar di rumah adalah kunci suksesnya siswa atau meraih prestasi.

D. Kesimpulan

Sinergisitas antar orang tua dan guru sangat diperlukan pada metode pembelajaran secara *daring* sehingga pembelajaran yang diberikan kepada siswa dapat efektif dan berkualitas. Peran guru sebagai pengajar memberi berbagai pengetahuan dengan membuat materi dan menyampaikan materi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Kreativitas guru sangat diperlukan dalam membuat materi dengan konten yang dapat dimengerti oleh siswa, Untuk itu Kepala Sekolah sebagai manajer harus mengarahkan, memotivasi dan meningkatkan pengetahuan guru untuk menguasai teknologi, sehingga guru mampu berinovasi dalam menyajikan materi-materi yang akan disampaikan kepada siswa yang tentunya disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Peran orang tua dalam pembelajaran *daring* sebagai guru di rumah membantu menjelaskan kembali tugas-tugas yang berikan oleh guru, orang tua harus mampu membimbing, memotivasi dan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan. Mengingat tidak semua orang tua mampu menjalankan perannya karena adanya keterbatasan kemampuan, maka diperlukan komunikasi yang intensif antara guru dan orang tua untuk memecahkan masalah keterbatasan orang tua.

Daftar Pustaka

Anggrawan, A. 2019. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran Online Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*. https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.411

Anugrahana, A. 2020. Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran *Daring* Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289

Desmaryani, susi .Nur, Firdaus. Herlina. Islakhiyah. Rahma, D. (2019). Knowledge, Parent's Attitude and Behavior toward Development of Adolescent Behavior in the Digital Era. *Saudi Journal of Business and Management Studies*, *4*(1), 96–105. https://doi.org/10.21276/sjbms.2019.4.1.13

Dewi, W. A. F. 2020. Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran *Daring* di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*. https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89

Ibrahim, D. S., & Suardiman, S. P. 2014. Pengaruh Penggunaan E-learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Negeri Tahunan Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*. https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2645

Melani, L., Handoko, A. L., & Wijoyo, H. 2021. Efektivitas Pretest Dan Postest Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Agama Buddha (Studi Kasus di SMK PGRI 1 Tangerang). Journal of Social Science and Digital Marketing, 1(1), 1–15. Retrieved from https://ojs.stmikdharmapalariau.ac.id/index.php/jssdm/article/view/53

Mustakim. 2020. Efektivitas Pembelajaran *Daring* Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika the Effectiveness of E-Learning Using Online Media During the Covid-19 Pandemic in Mathematics. *Al Asma: Journal of Islamic Education*.

Nakayama, M., Yamamoto, H., & Santiago, R. (2007). The Impact of Learner Characteristics on Learning Performance in Hybrid Courses among Japanese Students. *Electronic Journal of E-Learning*.

Saefudin, A. 2020. Dilema Pembelajaran Dalam Jaringan (*Daring*) Pada Masa Pandemi COVID-19. In *Opini*.

Taradisa, Nidia., Jarmita, Nida., E. 2020. Kendala Yang Dihadapi Guru Mengajar *Daring* Pada Masa Pandemi COvid 19 MIN 5 Banda Aceh. *UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, *1*(1), 23.

Winingsih, E. 2021. Peran Orang Tua Dalam pembelajaran Jarak Jauh. In *Pos Kota.co*. Poskota.co.

Yonata, H., Wijoyo, H., & Sunarsi, D. 2020. Pengaruh Disiplin dan Iklim Kerja terhadap Kinerja Kepala Sekolah pada Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah Cipulir, Jakarta Selatan. Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS), 3(2), 594-600.

Tentang Penulis

STRATEGI *INNOVATION CAPABIITY* DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI ERA PANDEMI COVID-19

Yudi Nur Supriadi

Kondisi pendidikan di Indonesia saat ini sangat sedang diuji karena dampak pandemic covid-19, akibatnya kualitas pendidikan kita menurun, hal ini disebabkan ketidaksiapan seluruh *stakeholder* pendidikan dalam menghadapinya. Menurut (Giroux, 1943) mengatakan pendidikan yang kritis di tengah kondisi ketidakpastian diperlukan visi, yang bisa melampaui kekinian, dan menjangkau masa depan, untuk mempertautkan perjuangan dengan kemungkinan kondisi yang baru akan terjadi. Untuk itu, kemendikbud mengambil langkah untuk mengatasinya dengan melakukan mengeluarkan kebijakan agar sekolah-sekolah meminta siswanya untuk belajar di rumah, karena pada per 13 Januari 2021 angka Kasus covid-19 di Indonesia bertambah 11.278 pasien. Angka ini menjadi kasus harian tertinggi sejak pandemic terjadi pada Maret 2020 hingga sekarang (Covid19.go.id). berbagai terobosan perlu dilakukan oleh semua pihak sehingga perlu melakukan inovasi agar tujuan pendidikan dapat dicapai dengan baik. Strategi pembelajaran memiliki keunikan tersendiri. pendidik harus mampu memilih strategi yang dianggap cocok dengan keadaan terutama saat pandemic COVID-19 (Nasution, 2017).

Kondisi covid-19 inilah perlu dipertimbangkan perubahan misi pendidikan sebagaimana pendapat (Darling-Hammond, 1993) mengatakan, pendidikan saat ini memerlukan model baru untuk perubahan, dimana para pembuat kebijakan mengubah orientasinya dapat mengontrol dan mengembangkan capability baik sekolah dan guru bertanggung jawab atas proses belajar anak didik dan tanggap pada kebutuhan saat ini, begitu juga peran anak didik dan masyarakat. Dengan demikian perhatian dari kebijakan yang tepat dalam menghadapi situasi yang tidak pasti akan tetap memperbaiki kualitas dan hasil pendidikan. Oleh karena itu, strategi *innovation capability* dapat diterapkan dalam kondisi saat

ini, sebagai upaya dari proses belajar yang disertai dengan proses eksplorasi pada pengetahuan baru (March, Issue, and Learning, 1991). Menurut Iansiti & Clark, (1994) *innovation capability* dapat menciptakan kegiatan dalam pencapaian tujuan. Kemampuan kombinasional diukur berdasarkan kemampuan menciptakan pembelajaran yang baru, kemampuan prosesnya, dan tingkat teknis penggunaan *knowledge share* (Sen and Egelhoff, 2000).

Namun di tengah keterbatasan dalam proses pembelajaran bagi semua pihak (guru, peserta didik dan orang tua) sangat besar. Minimnya pengetahuan mengenai penggunaan teknologi dan pengeluaran yang cukup besar menjadi kendala proses pembelajaran berlangsung (Mastura and Santaria, 2020). Untuk itu kebijakan belajar *daring* yang diberlakukan kembali menjadi problematika ketika sekolah belum siap dengan sistem pembelajaran *daring* seperti ketersediaan media pembelajaran handphone, laptop, dan jaringan internet.

Kondisi pandemi covid-19 membuat peserta didik mau tidak mau, suka tidak suka harus berhadapan dengan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Sekolah harus menyiapkan alat dan bahan untuk menyiapkan bahan ajar dalam pembelajaran jarak jauh. Untuk menjadi pembelajar online yang efektif seorang memerlukan cara tertentu yaitu siswa harus dihadapkan pada berbagai pengalaman belajar (Zapalska, A., & Brozik, 2006). Setiap siswa yang mengikuti pembelajaran secara online dengan gaya belajar mandiri dari segi baca tulis secara visualnya.

Dampak yang menonjol bagi guru yaitu tidak semua guru mahir dalam menggunakan teknologi terutama di lingkungan pedesaan. Guru harus mampu melaksanakan pembelajaran dengan metode *daring*, kompetensi guru dalam penggunaan teknologi sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan hasil terhadap peserta didik. Oleh karena itu guru perlu untuk mengikuti pelatihan sebelumnya sehingga guru memiliki persiapan dalam melakukan pembelajaran *daring* (Mastura and Santaria, 2020). Kendala selanjutnya yaitu metode, gaya dan strategi guru dalam pembelajaran harus berubah dan disesuaikan dengan pembelajaran secara online. Metode yang digunakan harus dapat

memaksimal sehingga dapat diserap peserta didik. Salah satu aspek penting dalam metode pembelajaran terutama pembelajaran secara online yaitu komunikasi. Guru yang biasanya melakukan komunikasi secara langsung dengan peserta didik harus mampu melakukan komunikasi secara online. Guru harus memperhatikan komunikasi sehingga pembelajaran dapat tersalurkan.

Proses pembelajaran harus mengetahui prinsip-prinsip belajar dan bagaimana pembelajaran belajar. menyatakan bahwa alat penyampaian bukanlah faktor penentu kualitas belajar, melainkan desain mata pelajaran menentukan keefektifan belajar. Salah satu alasan memilih strategi pembelajaran adalah untuk mengangkat pembelajaran bermakna. Sehingga efektif atau tidaknya pembelajaran dapat diidentifikasi melalui perilaku-perilaku antara guru dan siswa sehingga terjadi respons ketika belajar *daring* (Briliannur Dwi dkk., 2020). Dengan demikian apakah penerapan strategi pembelajaran siswa selama masa pandemic Covid-19 sudah efektifkah?

Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). Sistem pembelajaran *daring* (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media *daring* (Harnani, 2020).

A. Strategi *Innovation Capabiity* dalam Proses Pembelajaran di Era Pandemi

Strategi sering digunakan untuk mengatur siasat agar dapat mencapai tujuan dengan baik. Dengan kata lain, strategi dalam konteks pendidikan dapat dimaknai sebagai perencanaan yang berisi serangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan (Suyadi, 2013). Strategi dalam konteks pendidikan mengarah kepada hal yang lebih spesifik, yakni khusus pada

pembelajaran. Konsekuensinya, strategi dalam konteks pendidikan dimaknai secara berbeda dengan strategi dalam konteks pembelajaran. Menurut (Kemp, 1995) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik serta peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Menurut (Dick, 1996) Strategi pembelajaran terdiri dari seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Dari berbagai pendapat dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah langkah-langkah yang ditempuh guru untuk memanfaatkan sumber belajar yang ada, guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Terdapat banyak istilah yang maknanya dapat disamakan dengan istilah "strategi," beberapa diantaranya adalah model, pendekatan, metode dan teknik. Menurut (Wina, Sanjaya, 2006), istilah-istilah tersebut dapat dimaknai sebagai strategi pembelajaran. Untuk lebih jelasnya, berikut ini dikemukakan mengenai istilah-istilah yang mempunyai makna senada dengan strategi pembelajaran tersebut.

1. Model. Gambaran kecil atau miniatur dari sebuah konsep besar. Pembelajaran yang dimaksud disini termasuk penggunaan media pembelajaran secara umum, seperti buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Suyadi, 2013).
2. Pendekatan. Strategi maupun metode bersumber pada dua pendekatan dalam pembelajaran.
3. Metode. Cara atau prosedur yang ditempuh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4. Teknik. Penjabaran dari metode pembelajaran menjadi salah satu cara yang ditempuh. Dengan kata lain, terkadang pembelajaran dapat dipahami sebagai yang lebih luas maka dapat dinyatakan bahwa dalam mengajar.

Menurut Suparman (Suparman, 2005) menyatakan bahwa ada empat komponen utama strategi pembelajaran yaitu

1. Adanya proses kegiatan pembelajaran, dimana urutan proses kegiatan guru dalam menyampaikan isi pelajaran kepada siswa.
2. Adanya metode pembelajaran, sebagai cara guru dalam mengorganisasikan materi pelajaran dan siswa agar terjadi proses belajar secara efektif dan efisien.
3. Adanya media pembelajaran, yaitu peralatan dan bahan instruksional yang digunakan guru dan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.
4. Adanya waktu yang digunakan oleh guru dan siswa dalam menyelesaikan setiap langkah dalam kegiatan pembelajaran.

Strategi pembelajaran inovatif telah memuat satu nilai karakter yakni inovatif. Dari satu nilai karakter ini dapat dikembangkan menjadi nilai-nilai karakter lainnya, seperti rasa ingin tahu, kerja keras, kemandirian dan sebagainya. Strategi pembelajaran inovatif juga dapat membentuk kemandirian seseorang. Strategi pembelajaran inovatif mampu mengembangkan metode lama menjadi metode baru, sehingga dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah aktual kekinian seperti halnya covid-19. Nilai-nilai dalam strategi pembelajaran inovatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Inovatif (Esensi dari strategi pembelajaran inovatif ini adalah peserta didik mempunyai kompetensi berpikir rancang-bangun sehingga tercipta pengetahuan baru.
2. Kemandirian (bagaimana seseorang mempunyai kemampuan lahir dan batin dalam mengatasi segala persoalan yang dihadapinya. baik persoalan lama maupun baru, aktual dan terkini.
3. Kerja Keras (Produk baru hasil inovasi tanpa melalui kerja keras yang luar biasa diharapkan peserta didik mampu meningkatkan prestasi dan kekuatan kualitas diri demi menghadapi masa depan).
4. Rasa Ingin Tahu (menekankan munculnya rasa ingin tahu, khususnya hal-hal baru yang sebelumnya tidak ada. Dengan demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa strategi pembelajaran

inovatif mengandung nilai karakter "rasa ingin tahu" yang sangat tinggi).

Setelah diketahui nilai-nilai yang dapat ditransformasikan oleh guru kepada peserta didik melalui strategi pembelajaran inovatif dalam pembelajaran, berikut ini akan dikemukakan prosedur pelaksanaan strategi pembelajaran inovatif menurut (Suyadi, 2013) yaitu

1. Menemukan Masalah. Pada tahap pertama ini, peserta didik dibawah bimbingan guru, harus menemukan masalah yang akan menjadi objek inovasi atau pembaharuan. Dengan ditemukannya masalah baru yang sebelumnya tidak ada secara otomatis proses pembelajaran juga akan berlangsung penuh kebaruan atau tidak seperti biasanya
2. Mendiskusikan. Tahap selanjutnya adalah mendiskusikan masalah yang ditemukan untuk dicarikan solusi atau cara/metode pemecahannya. Metode tersebut harus bersifat baru dan sesuai dengan sifat masalah yang dihadapi.
3. Menganalisis Masalah. Tahap ini guru harus membimbing peserta didik untuk menganalisis unsur-unsur permasalahan. kemudian dicarikan ide-ide pemecahannya. Setelah itu. ide-ide tersebut diujicobakan hingga masalah yang dihadapi dapat dipecahkan Percobaan tersebut mungkin bisa lebih dari satu atau dua kali, bahkan ide-ide lain juga perlu diujicobakan untuk menemukan pemecahan yang sungguh-sungguh haru dan inovatif.
4. Implementasi. tahap terakhir dalam prosedur pelaksanaan strategi pembelajaran inovatif. Setelah melalui proses yang panjang dan ditemukan solusi terhadap pemecahan masalah. serta telah diujicobakan. maka selanjutnya perlu diterapkan secara nyata. Hal ini penting dilakukan, karena uji coba belum mencerminkan penerimaan atau keakuratan solusi masalah yang ditemukan. Oleh karena itu, alat uji sebuah solusi tidak terbatas pada uji coba melainkan harus diimplementasikan secara nyata.

Inovasi dalam proses pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting untuk meningkatkan kemampuan sekolah dalam mencapai keunggulannya dan tujuan pendidikan. Macam inovasi menurut pandangan penulis, yakni: 1). Inovasi kedalam hasil dan proses (Lin, 2007). 2). Inovasi menjadi dua jenis: inovasi teknis dan administrasi (Damanpour and Aravind, 2011). 3). Kemampuan inovasi sebagai upaya sekolah yang mampu untuk terus merubah pengetahuan dan ide kedalam hasil baru, proses dan sistem pembelajaran sekolah (Szeto, 2000). Menurut Lawson & Samson, (2001) percaya bahwa *innovation capability* bukan hanya kemampuan untuk menjadi sukses dalam menjalankan proses pembelajaran untuk menghasilkan ide-ide kreatif dan hasil baru untuk memuaskan siswa (Xu Q, et al. 2012), Dimensi *innovation capability* dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel. 1
Dimensi *Innovation Capability* Dalam Proses Pembelajaran

Dimensi	Indikator-indikator
Inovasi Hasil Pembelajaran	• Mengembangkan hasil pembelajaran dan layanan yang baru. • Sekolah menghasilkan pembelajaran berupa *daring* luring serta home visit. • Hasil pembelajaran menjadi model bagi sekolah lain. • Hasil pembelajaran lebih cepat, akurat dan tepat sasaran sesuai tujuan pendidikan. • Pengembangan cara belajar yang lama dengan hasil pembelajaran yang baru.
Inovasi Proses	• Prosedur operasional pembelajaran (RPP, RPS yang inovatif dan menyenangkan. • Kebutuhan Keterampilan atau peralatan baru untuk meningkatkan

	kemampuan guru dan tenaga administrasi. • Pengembangan kurikulum yang lebih efisien. • Fleksibel menyediakan pembelajaran. • Pelaksanaan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan • Menyediakan sarana dan prasaran yang mendukung daring, luring, serta home visit
Inovasi Manajemen	• Mengubah pola pembagian jam mengajar. • Mengadopsi pendekatan pengajaran berupa *daring luring* serta *home visit.* • Peningkatan kesejahteraan tenaga pengajar. • Rekrut tenaga yang memiliki kemampuan IT, inovatif dan kreatif. • Memperkuat peran stakeholder pendidikan seperti Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI), Persatuan Guru Nahdlatul Ulama (Pergunu), Forum Guru Muhammadiyah (FGM), Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), dan Ikatan Guru Indonesia (IGI) (Media Indonesia, 12 Juni 2020). Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI)

Sumber : Pengembangan penulis dari teori Lawson & Samson, (2001)

Pelaksanaan pembelajaran yang berdasarkan pada *innovation capability* di tengah pandemic covid-19 sebagai usulan penulis walaupun sudah dikerjakan selama ini oleh pemerintah, sejalan dengan penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran yang bertujuan untuk memastikan siswa

mendapatkan layanan pendidikan selama darurat covid-19. Guru dan tenaga kependidikan melaksanakan piket ketika pembelajaran jarak jauh dijalankan oleh siswa dan orang tua di rumah. Ada tiga hal harus diperhatikan dalam menjawab tantangan model pembelajaran di masa yang akan datang dengan melihat pelaksanaan pembelajaran dengan mempertimbangkan *innovation capability*, yaitu kemampuan inovasi penyediaan infrastruktur teknologi, kemampuan membuat inovasi kurikulum, dan kemampuan inovasi untuk peningkatan kapasitas guru.

1. Kemampuan inovasi penyediaan infrastruktur teknologi**.** Mengingat sangat penting infrastruktur teknologi dalam mengakses pembelajaran jarak jauh, pemerintah harus dapat memberikan pemerataan digitalisasi di seluruh wilayah Indonesia. Ada usulan agar Indonesia mempunyai satelit khusus pendidikan untuk menghindari blank spot dan blank pocket (Hamad 2020). Walaupun sekolah sudah berupaya untuk menyiasati kondisi yang ada, pemerataan digital, baik secara geografis maupun sosial, akan membantu pemerataan akses pendidikan di masa depan. Sejalan dengan itu, yang tak kalah penting ialah peningkatan literasi digital. Semua pihak perlu diajak untuk mengenali, memproduksi, dan menyebarkan konten yang mendidik, bukan konten negatif yang menyebarkan kebodohan, perpecahan, dan mengganggu mental siswa (Indahri, 2020).
2. Kemampuan membuat inovasi kurikulum. Saat ini kurikulum yang digunakan selama masa pandemic belum sempurna. Seharusnya kemampuan membuat inovasi kurikulum dikembangkan secara rasional dan adaptif dengan kondisi saat ini, kondisi darurat kesehatan menjadi pekerjaan rumah khususnya Pusat Kurikulum dan Perbukuan di Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kemendikbud untuk mempersiapkan opsi penyederhanaan kurikulum. Kurikulum akan berisi kompetensi dasar yang benar-benar diperlukan untuk menyikapi kondisi darurat pandemi serta fokus pada konten numerasi, literasi, dan pendidikan karakter.

3. Kemampuan inovasi untuk peningkatan kapasitas guru, Kemampuan guru dalam penggunaan teknologi informasi saat mengajar perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, guru perlu dilakukan pendampingan, pelatihan, dan pengarahan teknis untuk mempersiapkan diri agar dapat melaksanakan pembelajaran jarak jauh lebih efektif dan efisien, sehingga guru mampu melaksanakan kurikulum atau materi pembelajaran yang adaptif sesuai konteks di masa pandemi covid-19.
4. Kemampuan inovasi pelibatan komunitas dan stakeholder pendidikan, keberhasilan proses pembelajaran perlu melibatkan inovasi yang bisa menggerakkan peran serta komunitas pendidikan dan stakeholder, dengan demikian proses pembelajaran jarak jauh dapat dipantau dan dibantu oleh para komunitas untuk dijaga kualitas dan hasilnya. Sehingga diharapkan kondisi pandemic covid-19 tidak menyurutkan semangat dalam proses mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil penjelasan diatas mengenai strategi *innovation capability* dalam proses pembelajaran di Indonesia di tengah kondisi pandemic covid-19 harus dilakukan dengan teknologi tinggi, sangat penting bahwa hasil pembelajaran harus berkualitas teratas dan hingga standar tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan. Perencanaan kurikulum darurat perlu dilakukan dengan berbagai kajian dan penelitian sehingga mampu memberikan kenyamanan bagi guru dan siswanya.

Hasil pembelajaran secara *daring*, luring dan home visit harus dengan sikap yang sangat hati-hati dirancang dengan pemikiran demi memenuhi kebutuhan guru dan siswanya. Sehingga akan timbul komitmen di setiap sekolah untuk selalu berinovasi, memperkuat daya kualitas pembelajarannya dan tetap selalu memberikan pengajaran yang terbaik. Setiap sekolah selalu mengkaji prioritas yang berkelanjutan berdasarkan pengembangan dan peluncuran pembelajaran untuk mengembankan teknologi agar dapat inovasi. Kemampuan sekolah

dalam melakukan proses inovasi hasil pembelajaran perlu direncanakan lalu dilaksanakan dengan baik.

Setiap sekolah yang melakukan inovasi dalam proses pembelajaran harus membuat tim yang melibatkan semua pihak termasuk orang tua siswa, selalu mendorong guru agar aktif dalam proses pembelajaran yang inovatif sehingga tercipta budaya inovasi. Sekolah harus meningkatkan kemampuan sumber daya manusia guru dan tenaga pendidik melalui pelatihan, lokakarya dan seminar baik nasional maupun internasional sehingga kemampuan mereka untuk menjalankan pembelajaran luring, *daring* dan home visit berjalan dengan baik. Dengan demikian peran strategi *innovation capability* dalam pembelajaran di masa pandemic covid-19 sangat penting dan perlu dipertimbangkan oleh semua pihak agar keberhasilan pendidikan tercapai dan tujuan pendidikan terwujud dengan baik.

Daftar Pustaka

Briliannur Dwi C, Aisyah Amelia, Uswatun Hasanah, Abdy Mahesha Putra, Hidayatur Rahman. 2020. "Analisis Keefektifan Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19." *Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1): 3.

Damanpour, Fariborz, and Deepa Aravind. 2011. "Managerial Innovation : Conceptions , Processes , and Antecedents." *Management and Organization Review 8:2* 8(2): 423–54.

Darling-Hammond. 1993. *Reframing the School Reform Agenda :Developing the Capacity for School Transformation*. Phi Delta Kappan.

Dick, Walter and Lou Carey. 1996. *The Systematic Design of Instruction*. New York: Harper Collins College Publishers,.

Giroux, Henry. 1943. *Theory and Resistence in Education*.

H. Wijoyo and I. Indrawan. 2020. Panduan Pembelajaran New Normal dan Transformasi Digital. Banyumas: CV Pena Persada.

Hamad, Ibnu. 2020. "Satelit Pendidikan." *Republika*: 5.

Harnani, Sri. 2020. "Efektivitas Pembelajaran *Daring* Di Masa Pandemi Covid 19." *JURNAL SOSIAL :Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 21: 53–56. http://sosial.unmermadiun.ac.id/index.php/sosial/article/view/61.

Iansiti, Marco, and K I M B Clark. 1994. "Integration and Dynamic Capability : Evidence from Product Development in Automobiles and Mainframe Computers." *Industrial and Corporate Change* 3(3): 557–605.

Indahri, Yulia. 2020. "Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh Di Era Pandemi." *Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR R* 19: 13–18. https://berkas.dpr.go.id/puslit/files/info_singkat/Info Singkat-XII-12-II-P3DI-Juni-2020-201.pdf.

Kemp. 1995. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana.

Lawson, Benny, and Danny Samson. 2001. "Developing Innovation Capability in Organisations: A Dynamic Capabilities Approach." *International Journal of Innovation Management* 05(03): 377–400. http://www.worldscientific.com/doi/abs/10.1142/S1363919601000427.

Lin, Hsiu-fen. 2007. "Knowledge Sharing and Firm Innovation Capability : An Empirical Study." *International Journal of Manpower* 28(3): 315–32.

March, James G, Special Issue, and Organizational Learning. 1991. "Exploration And Exploitation In Organizational Learning." *Source Organization Science* 2(1): 71–87.

Mastura, and Rustan Santaria. 2020. "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pengajaran Bagi Guru Dan Siswa Pendahuluan." *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 3(2): 289–95. https://e-journal.my.id/jsgp/article/view/293.

Nasution, Wahyudin Nur. 2017. 53 Perdana Mulya Sarana *Srtategi Pembelajaran*. ed. Asrul Daulay. Medan: Perdana Mulya Sarana.

Sen, Falguni K, and William G Egelhoff. 2000. "Innovative Capabilities of a Firm and the Use of Technical Alliances." *IEEE Transactions On Engineering Management* 47(2): 174–83.

Suparman, Atwi. 2005. "Desan Instruktional."

Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Szeto, Elson. 2000. "Innovation and Strategy Innovation Capacity : Working towards a Mechanism for Improving Innovation within an Network." *The TQM Magazine* 12(2): 149–57.

Wina, Sanjaya, Dan. 2006. *Stretagi Pembelajaran Berorientas*

Standar Proses Pendikan. Jakarta: Kencana.

Xu, Q., Chen, J., Shou, Y., & Liu, J. 2012. *Leverage Innovation Capability:Application of Total Innovation Management in China's SMEs' Study. World Scientific*. World Scientifi.

Zapalska, A., & Brozik, D. 2006. *Learning Styles and Online Education*. Campus Wide Information Systems.

Tentang Penulis

Dr. Yudi Nur Supriadi., S.Sos.I., MM., CRA., CRP., CN.NLP., CM.NLP., CMA. Lahir di Garut 24 Juni 1981. Lulusan Pasca Sarjana S3 Manajemen Universitas Pendidikan Indonesia, sebagai Dosen sudah dijalani sudah lama sebagai cita-cita karier, semangat yang membawa motivasi untuk menjadi tenaga pengajar yang professional di bidang ilmu Manajemen Strategi dan MSDM, berbagai riset dan pengabdian masyarakat menjadi tugas yang selalu dilaksanakan dengan baik. Sebagai Konsultan Professional sudah melakukan Project baik di Lembaga Pemerintah maupun Swasta. Publikasi jurnal Nasional dan Publikasi Internasional terindeks Scopus. Sudah menerbitkan buku ajar MSDM, Structural Equation Model konsep dan Implementasinya pada kajian ilmu manajemen dengan menggunakan AMOS, dll.

Email : yudinur_supriadi@yahoo.co.id
ID Scopus : 57193793989
ID Shinta : 6679112
ID Sertifikat Dosen : 18104308508358
NNLP Master Pracitioner : 10097
Telp : 085885400000

INOVASI PEMBELAJARAN DI INSTITUSI PENDIDIKAN TINGGI KESEHATAN PADA MASA PANDEMI COVID-19

Zulfiayu Sapiun

A. Pandemi Covid-19

Infeksi Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) yang bersifat darurat telah menggeser perhatian kesehatan publik di seluruh dunia (Ysrafil *et al.*, 2020). Penyakit menular ini berhubungan dengan pneumonia dan pertama kali dilaporkan pada bulan Desember 2019 di Wuhan, Cina ketika otoritas negara itu pertama kali memberi tahu Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) tentang kasus-kasus yang disebabkan oleh virus yang tidak dikenal ini. Belakangan diketahui bahwa virus tersebut adalah jenis baru dari Coronavirus yang untuk sementara dinamai 2019-nCoV dan selanjutnya diganti namanya menjadi Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2 (SARS-CoV-2) oleh International Committee on Taxonomy of Viruses menggunakan referensi ke Penamaan WHO. Merupakan virus β-coronavirus baru dalam famili Nidoviridae yang diyakini yang dapat ditularkan oleh hewan, yang diduga sebagai asal muasal virus dan juga dapat tertular melalui penularan dari manusia ke manusia. Sejak pertama kali teridentifikasi dari penderita pneumonia di antaranya pekerja di pasar makanan laut Wuhan, dengan cepat menyebar ke wilayah lain di China dan ke banyak negara lain, menyebabkan WHO mengumumkan covid-19 sebagai Darurat Kesehatan Masyarakat yang Menjadi Perhatian Internasional pada 30 Januari 2020 terutama di negara-negara dengan sistem kesehatan yang rentan (Lai *et al.*, 2020).

B. Upaya Pencegahan Penularan Covid-19

WHO memberikan tujuh rekomendasi utama kepada masyarakat untuk mencegah penyebaran covid-19 antara lain: mencuci tangan secara teratur atau menjaga kebersihan tangan, menjaga jarak minimal 1 (satu) meter dengan orang lain dan menghindari keramaian (*social distancing*), menghindari

menyentuh area keramaian (*social distancing*). mata, hidung dan mulut, praktikkan kebersihan pernapasan, dan tetap di rumah jika Anda memiliki gejala apa pun (batuk, sakit kepala, atau demam ringan) atau melakukan isolasi diri, serta melaporkan kondisi kesehatan ke penyedia layanan kesehatan yang memenuhi syarat atau kesehatan masyarakat setempat otoritas, dan dapatkan informasi terbaru tentang covid-19 dari sumber yang dapat dipercaya (Burki, 2020). Cina dan beberapa negara yang rentan terhadap virus ini telah menerapkan lockdown. Individu dilarang memasuki atau meninggalkan suatu daerah *(lockdown)* dan beberapa tindakan *social distancing* seperti menutup seluruh kota atau komunitas, pelarangan internasional atau pembatasan perjalanan domestik, melakukan pengawasan perbatasan dengan pemeriksaan gejala, dan menerapkan isolasi dan karantina (Cheng *et al.*, 2020) Sedangkan di Indonesia dikenal istilah 3M, yaitu Menjaga jarak aman 1-2 meter, Memakai masker dengan benar dan Mencuci tangan sesering mungkin dengan sabun dan air mengalir selama 20 detik (Gugus Tugas Nasional Covid 19, 2019), sedangkan pemerintah mesti menerapkan 3T, yaitu Tracing, Test, dan Treatment.

C. Pendidikan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19

Pandemi covid-19 telah mempengaruhi umat manusia secara signifikan baik dari segi kesehatan, karena banyaknya korban yang meninggal atau karena orang-orang yang menjadi sakit parah kurang lebih dan mendapat manfaat dari pemulihan medis, serta sosial ekonomi yang lebih besar. Orang kehilangan pekerjaan dalam jangka waktu yang lebih lama karena krisis ekonomi. Penurunan pendapatan, pembatasan dramatis dari pelaksanaan hak-hak dasar dan kebebasan secara bebas. Dan, yang tak kalah pentingnya, karena penutupan sekolah dan universitas, yang menimbulkan konsekuensi negatif yang mendalam pada proses pendidikan di seluruh dunia. Akibat penyebaran pandemi covid-19 yang luas dan parah, kesehatan masyarakat secara alami menjadi prioritas dibandingkan dengan aspek ekonomi atau pendidikan dalam kehidupan sosial.

Bagi siswa, siswa, dan guru, pandemi berarti penutupan sekolah dan universitas, yang merepresentasikan perubahan besar dalam proses pendidikan dalam waktu yang sangat singkat, tetapi juga kehilangan besar waktu yang dialokasikan untuk belajar oleh banyak siswa, dengan potensi konsekuensi negatif. untuk evolusi pendidikan dan karier profesional mereka di tahun-tahun mendatang. Untuk mengurangi kontak tersebut, terjadi perubahan besar dalam berbagai sendi kehidupan manusia. Seluruh aktivitas juga di semua bidang juga dibatasi, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan yang sebelumnya berbasis tatap muka (luring) sekarang berubah menjadi online (*daring*). Pendidikan jarak jauh merupakan model pendidikan dimana individu bebas dari sumber belajar dan tidak memiliki batasan waktu (Yılmaz İnce, Kabul and Diler, 2020).

Pandemi telah memaksa ratusan juta anak untuk beradaptasi dengan sangat cepat terhadap berbagai cara baru belajar, dan tidak semuanya berhasil, karena berbagai alasan, untuk mencapai hasil yang wajar dalam konteks baru. Terjadi perubahan mendadak dalam bidang pendidikan karena terjadi penutupan paksa sekolah. Pendidikan konvensional berupa tatap muka berubah platform menjadi pendidikan jarak jauh, pelatihan dan e-learning. Terjadi pergeseran besar-besaran dalam metode pengajaran dan ujian ke platform online. Hal ini juga telah memunculkan alat-alat baru yang mampu memastikan pengajaran dan pengembangan keterampilan siswa yang berkelanjutan. Dengan kelebihan dan kekurangan tertentu. Terlalu dini untuk menilai dengan tepat konsekuensi langsung dari mengganggu pendidikan dengan menutupnya sekolah dan dalam hal apa pun mereka terus berkembang saat pandemi menghasilkan konsekuensi negatif baru. Namun, konsekuensi jangka panjangnya lebih bisa diprediksi. Misalnya, siswa yang sekarang tidak menerima dukungan dari guru dan sekolah cenderung tidak memiliki pekerjaan yang sesuai dan membangun hubungan profesional yang berkualitas dengan pemberi kerja mereka di kemudian hari. Periode waktu ini menunjukkan kemauan negara-negara tersebut untuk menemukan jawaban yang tepat atas isu-isu tersebut seperti keterlibatan guru,

materi digital yang dihasilkan, dan metode belajar mengajar yang baru. Pada tahap ini, menurut para ahli internasional ada "tiga isu penting:

1. Memastikan bahwa skenario pendidikan di masa depan dikembangkan, berdasarkan pelajaran dipelajari selama keadaan darurat dan khususnya mengumpulkan bukti secara transparan dan menggunakannya untuk menginformasikan pilihan kebijakan dan tindakan pada pendidikan dan pelatihan di masa depan.
2. Berfokus pada keberlanjutan tindakan dan tindakan yang diambil, termasuk pemeliharaan peralatan dan pemutakhiran portal dan materi yang diproduksi, dan komitmen berkelanjutan untuk memastikan aksesibilitas dan jangkauan bagi semua siswa dan guru.
3. Mengatasi kekurangan sistem pendidikan dan pelatihan yang disorot oleh krisis, khususnya pertanyaan tentang kesetaraan dan akses, kebutuhan untuk memperkuat pembelajaran berbasis kompetensi, dan kekhususan pembelajaran berbasis praktik " (Cantemir, 2020).

Beberapa solusi inovatif termasuk model ruang kelas yang dibalik, soal latihan online, telekonferensi sebagai pengganti kuliah tatap muka, yang melibatkan warga di klinik telemedicine, simulasi prosedural, dan penggunaan video bedah yang difasilitasi. Meskipun tidak ada pengganti untuk pembelajaran langsung melalui pengalaman operasi dan perawatan pasien langsung, ini mungkin cara untuk mengurangi hilangnya eksposur pembelajaran selama waktu ini. Solusi inovatif yang memanfaatkan teknologi ini dapat membantu menjembatani kesenjangan pendidikan bagi residen bedah selama keadaan yang belum pernah terjadi sebelumnya ini. Dukungan organisasi nasional mungkin bermanfaat dalam mempertahankan pendidikan bedah yang ketat (Chick *et al.*, 2020)

Berbagai studi telah dilakukan untuk mengukur keefektifan pembelajaran online yang dilakukan pada masa pandemi. Di Kroasia berdasarkan studi pada mahasiswa Keperawatan

didapatkan bahwa telah terjadi penyebaran informasi yang keliru di jejaring sosial dan perilaku berisiko dari populasi. Kebanyakan takut infeksi dan khawatir tentang kesejahteraan keluarga mereka, jadi mereka terus-menerus menerapkan tindakan perlindungan. Siswa menyadari tanggung jawab mereka kepada masyarakat dan pentingnya serta risiko profesi perawat. Terjadi ketakutan ketika karena pengalaman negatif di transportasi umum dan tempat tinggal di asrama siswa. Ketakutan akan kemungkinan infeksi di kelas tidak signifikan, namun, siswa takut dengan pengaturan klinis. Tiga belas siswa melaporkan kesulitan dalam berkonsentrasi dan belajar, sementara semua siswa memuji dukungan guru dan pekerjaan fakultas dalam krisis ini (Lovrić *et al.*, 2020)

Sistem pengajaran di Residen Bedah Tulang 86% menyatakan bahwa program mereka menggunakan pendidikan online. Ketika ditanya secara rinci, 86% telah terlibat dalam webinar, 28% telah menerima presentasi online, 12% telah berpartisipasi dalam tes online, dan 7% telah mengevaluasi pasien. Webinar dinilai (1 = sangat tidak memuaskan, 10 = sangat memuaskan) dengan nilai rata-rata 8,1 (1–10), presentasi online 7,3 (1–10), tes online 3,8 (1–8), dan online evaluasi pasien 2.9 (1-9). Ketika ditanya apakah, setelah pandemi berakhir, mereka akan terus menggunakan modalitas online, 82% akan terus menghadiri webinar, 72% akan terus menonton presentasi online, 27% akan terus melakukan tes online, dan 33% penduduk akan terus melakukan evaluasi pasien secara online. Interpretasi - Meskipun evaluasi penduduk aktivitas online itu positif, aktivitas teoritis tatap muka masih dihargai sebagai pelengkap yang diperlukan untuk pendidikan residensi ortopedi (Figueroa *et al.*, 2020)

Penelitian dilakukan di Kota Bandung dengan melibatkan dosen dan mahasiswa menemukan bahwa pemerintah menetapkan *Studying from Home* (SFH) sebagai program pembelajaran darurat selama pandemi covid-19. Implementasi sfh melalui pembelajaran online menggunakan berbagai aplikasi chat dan video *conference.* Kelemahan teknis dan komunikasi merupakan hal yang ditemukan menjadi kelemahan dalam

Pembelajaran online. Kelemahan teknis dipengaruhi oleh faktor geografis, jaringan internet, dan biaya internet. Sedangkan kelemahan komunikasi antara lain lambatnya adaptasi, media pembelajaran belum optimal, suasana interaktif belum terbangun, dan belum ada suasana empati. Situasi ini mengakibatkan dosen tidak mampu mengelola pembelajaran secara efektif. Pembelajaran online selama sfh harus dapat membangun kelas kolaborasi untuk dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Kelas kolaborasi terwujud ketika dosen dan mahasiswa berusaha meningkatkan kompetensi komunikasi (Hidayat *et al.*, 2020).

Siswa dan guru memiliki pendapat positif dan negatif tentang kegiatan pendidikan jarak jauh dalam studi yang dilakukan di Negara Turki. Didapatkan fakta bahwa pendidikan dapat dilaksanakan secara terencana dan terjadwal bahkan dalam kondisi yang luar biasa sering diungkapkan dengan pendapat yang positif. Isu-isu seperti interaksi yang terbatas, masalah infrastruktur dan kurangnya peralatan adalah beberapa opini negatif yang luar biasa terkait kegiatan pendidikan jarak jauh (Hebebci, Bertiz and Alan, 2020)

E-learning telah menjadi komponen wajib dari semua institusi pendidikan seperti sekolah, perguruan tinggi, dan universitas di dalam dan di seluruh dunia karena krisis pandemi covid-19. Situasi mematikan ini telah membalikkan proses pengajaran *offline. E-learning* memberikan metode pengajaran yang efektif yang menghasilkan yang terbaik dalam diri siswa. Untuk mengetahui sikap siswa terhadap *e-learning,* dikumpulkan data primer dari tingkat nasional dan internasional melalui formulir Google yang mencakup komunitas siswa dari berbagai sekolah, perguruan tinggi, dan universitas. E-learning telah menjadi sangat populer di kalangan pelajar di seluruh dunia khususnya, masa lockdown akibat pandemi covid-19 (Radha *et al.*, 2020)

Studi di UKI Toraja menunjukkan bahwa pembelajaran online cukup baik di tengah pandemi covID-19. Mereka menilai pembelajaran online sangat membantu di tengah pandemi. Studi ini tidak hanya melaporkan bahwa pembelajaran online bagus di

tengah pandemi covID-19 tetapi juga menyoroti ketersediaan akses internet, masalah keuangan, dan pelaksanaan pembelajaran online. Melihat kondisi peserta didik dalam hal keuangan, diharapkan dosen dapat memanfaatkan fasilitas seperti aplikasi Messenger gratis dalam Sistem Pembelajaran Online. Mengingat ketersediaan akses internet, mereka mengatakan tugas individu lebih baik menjaga jarak secara fisik akibat pandemi, mereka membutuhkan tugas kelompok untuk membantu teman-teman yang tidak memiliki pulsa dan akses internet. Soal pelaksanaannya, mereka berharap materi dan penugasan harus didahului dengan penjelasan. Karena itu, mereka merekomendasikan agar catatan Suara digunakan secara efektif saat memberikan instruksi. Artinya materi dan pembelajaran yang diterapkan dosen dalam pembelajaran online tidak mudah digunakan (Allo, 2020)

Untuk pembelajaran anatomi di mahasiswa kedokteran, selama masa pandemi, siswa tidak memiliki akses ke mayat, yang telah menjadi cara utama belajar anatomi sejak abad ke-17. Disarankan untuk menggunakan media model 3D, proseksi, media digital, dan hibrid pendekatan, nilai siswa secara statistik setara. Pemilihan metode pendidikan didasarkan pada tujuannya, bukan atribut yang melekat pada metode itu sendiri. Pengetahuan anatomi sebelumnya memiliki pengaruh yang lebih besar pada retensi pengetahuan jangka pendek daripada modalitas pembelajaran. Diseksi kadaver tidak hanya membantu mahasiswa kedokteran untuk mempelajari struktur dan fungsi manusia, tetapi pengalaman diseksi juga dapat mendorong pengembangan kerja tim, refleksi diri, keterampilan interprofesional dan komunikasi, dan kualitas etika (Mc Menamin(Iwanaga *et al.*, 2021).

Studi terhadap mahasiswa universitas negeri besar di Amerika Serikat untuk memahami efek pandemi pada kesehatan mental dan kesejahteraan mereka menunjukkan peningkatan stres dan kecemasan akibat wabah covid-19. Ketakutan dan kekhawatiran tentang kesehatan mereka sendiri dan orang yang mereka cintai, melaporkan dampak negatif dari pandemi), kesulitan dalam berkonsentrasi, gangguan pola tidur, penurunan interaksi sosial karena jarak fisik dan peningkatan perhatian pada

kinerja akademik merupakan sebab dari peningkatan tingkat stres, kecemasan, dan pikiran depresi di kalangan siswa. Partisipan telah mencari dukungan dari orang lain dan membantu diri mereka sendiri dengan mengadopsi mekanisme koping negatif atau positif. Efek covid-19 pada beban kerja kelas di kalangan mahasiswa tidak konklusif. Meskipun sedikit lebih dari separuh peserta menunjukkan beban kerja akademik mereka meningkat karena covid-19, sisanya menyatakan beban kerja tetap sama atau malah menurun. Bagi mereka yang mengalami peningkatan beban kerja, hampir setengahnya berpikir bahwa mereka perlu meningkatkan upaya mereka sendiri untuk mengejar ketinggalan dengan kelas online dan proyek kelas mengingat kurangnya dukungan langsung dari instruktur atau asisten pengajar. Sekitar sepertiga dari peserta merasa bahwa tugas telah bertambah atau menjadi lebih sulit untuk dilakukan. Beberapa (menemukan bahwa menutupi sisa kursus saat kelas dilanjutkan setelah istirahat 2 minggu menjadi menantang (Son *et al.*, 2020).

Ada tiga kesamaan yang dibandingkan antara India dan Indonesia. Pertama, kebijakan pemerintah untuk mencegah penyebaran covid-19 dimana mereka ingin membangun keyakinan, nilai, dan citra diri melalui kategori kognitif. Kedua, Pengambilan keputusan untuk menutup sekolah dan memulai pembelajaran online yang tidak dipersiapkan dengan baik sebagai emosional mereka. kategori terlibat untuk membawa kemanjuran diri dan tanggapan, Terakhir Vedantu dan Ruangguru datang untuk mendukung dan mempengaruhi (kategori Sosial) (Chinmi *et al.*, 2020)

Sekolah dari rumah selama pandemi covid-19 telah memengaruhi sistem pendidikan dari semua negara di seluruh dunia secara signifikan. Menanggapi krisis ini, negara-negara telah menerapkan aturan dan metode yang berbeda untuk menghadapi perubahan dalam sistem pembelajaran. Dalam beberapa bulan, sistem pendidikan nasional beralih ke solusi seperti metode online (menggunakan aplikasi online, TV, radio dan metode offline termasuk buku dan modul cetak. Seiring dengan perubahan ini, perubahan telah diperlukan untuk strategi pembelajaran, kesiapan

teknologi untuk melaksanakan pembelajaran online. dan memberikan dukungan dan motivasi kepada semua pihak yang berkepentingan. Sementara harapan besar situasi segera kembali normal, sementara itu, perubahan kurikulum nasional harus dilakukan untuk meningkatkan fleksibilitas, dan kesiapan teknologi harus dipercepat. Terakhir, pendidikan harus ditingkatkan. dipandang sebagai upaya komunitas kolaboratif antara pemerintah, guru, orang tua, dan sekolah untuk meningkatkan keefektifan metode belajar-mengajar yang telah dirugikan dan memastikan bahwa siswa tidak ketinggalan (Rasmitadila *et al.*, 2020).

Studi tersebut menemukan bahwa selama covid-19, pengguna platform memiliki kekhawatiran dan persyaratan yang berbeda, dan ada beberapa masalah serupa di antara masing-masing platform seperti kartun dan flashback. Berdasarkan literatur yang ada dan hasil analisis karakteristik untuk komentar dari platform pendidikan online, maka di bangunlah sistem indeks evaluasi. Sedangkan metode pembobotan koefisien variasi digunakan untuk mengevaluasi 15 indikator sekunder secara komprehensif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum wabah pandemi, pengguna prihatin tentang kecepatan akses, keandalan, dan ketepatan waktu transmisi informasi video platform, dan pengalaman pengguna platform Zoom Cloud adalah yang terbaik. Setelah wabah pandemi, pengguna terutama berfokus pada manajemen kursus, komunikasi dan interaksi, pembelajaran dan layanan dukungan teknis dari platform, dan pengalaman pengguna platform adalah yang paling penting. Secara keseluruhan, Chaoxing Learning memiliki pengalaman pengguna paling buruk dan DingTalk berkinerja terbaik. Berdasarkan analisis di atas, makalah ini merangkum saran-saran berikut yang diharapkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna platform pendidikan online selama covid-19. Begadang atau waktu tidur yang tidak teratur merupakan masalah utama yang dialami oleh mahasiswa saat di karantina di rumah, yang patut untuk diperhatikan. Irama hidup yang menyenangkan dan perhatian sedang terhadap pandemi mungkin menjadi faktor pelindung

untuk gejala depresi dan RESE (R. ning Chen *et al.*, 2020; T. Chen *et al.*, 2020).

Selama masa pandemi, Poltekkes Kemenkes Gorontalo juga telah melaksanakan pembelajaran e-learning. Hal ini dituangkan dalam SK Direktur Poltekkes Kemenkes Gorontalo No HK.02.03/1.1/11493/2020 tentang Pedoman Pembelajaran Secara *Daring* pada Masa Pandemi COVID 19 di Poltekkes Kemenkes Gorontalo. Pada masa pandemi, pembelajaran teori menggunakan *fully daring* sedangkan pembelajaran praktik menggunakan *blended daring* dan luring dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan.

Penggunaan pembelajaran secara *daring* memaksa dosen untuk segera melek teknologi, memanfaatkan segala sarana yang ada untuk mencapai Capaian Pembelajaran Lulusan yang dibebankan pada mata kuliah yang diampu. Management pembelajaran kelas di lakukan melalui media VILEP dan atau Google Classroom. Sarana pembelajaran yang terutama digunakan adalah Zoom dan Google Meet. Sedangkan dalam evaluasi, digunakan Google Form, Kahoot dan Quizizz.

Untuk pembelajaran praktik klinik secara blended dapat dilakukan dengan cara:

a. Problem Solving Based Learning, merupakan metode pengajaran yang memberikan permasalahan nyata sebagai konteks untuk belajar berfikir kritis dan mengembangkan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.
b. Laporan pendahuluan/praktik klinik yaitu laporan manajemen kasus dari pengertian sampai dengan penetalaksanaan kasus.
c. Telaah jurnal, yaitu metode pembelajaran dengan mengkritisi jurnal meliputi penilaian validity, importancy dan applicability dari jurnal tersebut.
d. Tutorial online adalah layanan berbasis internet atau web based tutorial (WBT) yang diikuti oleh mahasiswa melalui jaringan internet.
e. Bedah kasus merupakan suatu pendekatan Latihan *Learning by doing*. Bedah kasus memberikan informasi rinci permasalahan

kesehatan, meningkatkan kemampuan analisis, serta mengembangkan wawasan tentang penatalaksanaan taua manajemen kasus dari masalah kesehatan (Papuke, 2020)

Studi terhadap 85 mahasiswa Poltekkes Kemenkes Gorontalo menunjukkan bahwa 88% masih menyatakan bahwa pembelajaran tatap muka lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. 56% menyatakan bahwa pembelajaran *daring* cukup efektif, walaupun tidak dapat di pungkiri bahwa pembejaran *daring* tetap memiliki kelebihan tersendiri.

Dengan segala keterbatasannya, setiap institusi pendidikan diharapkan dapat menyelaraskan diri dengan kebijakan dari pembelajaran *daring* ini. Hal utama yang mesti mendapat perhatian bagaimana tujuan pembejaran dapat tercapai di akhir pembelajaran. Kemauan guru dan dosen sebagai seorang pendidik merupakan pilar utama dalam penyampaian pendidikan di masa pandemi covid-19.

Daftar Pustaka

Allo, M. D. G. 2020. 'Is the online learning good in the midst of Covid-19 Pandemic ? The case of EFL learners', *Jurnal Sinestesia*, 10(1), pp. 1–10.

Burki, T. K. 2020. 'Coronavirus in China', *The Lancet. Respiratory medicine*, 8(3), p. 238. doi: 10.1016/S2213-2600(20)30056-4.

Cantemir, D. (2020). 'Risks, discrimination and opportunities for education during the times of COVID-19 pandemic', in *RAIS*, pp. 1–10. doi: 10.5281/zenodo.3909867.

Chen, R. ning *et al.* 2020. 'Mental health status and change in living rhythms among college students in China during the COVID-19 pandemic: A large-scale survey', *Journal of Psychosomatic Research*, 137(July), p. 110219. doi: 10.1016/j.jpsychores.2020.110219.

Chen, T. *et al.* 2020. 'The impact of the COVID-19 pandemic on user experience with online education platforms in China', *Sustainability (Switzerland)*, 12(18), pp. 1–31. doi: 10.3390/SU12187329.

Cheng, H. Y. *et al.* 2020. 'Contact Tracing Assessment of COVID-19 Transmission Dynamics in Taiwan and Risk at Different Exposure Periods before and after Symptom Onset', *JAMA Internal Medicine*, 180(9), pp. 1156–1163. doi: 10.1001/jamainternmed.2020.2020.

Chick, R. C. *et al.* 2020. 'Using Technology to Maintain the Education of Residents During the COVID-19 Pandemic', *Journal of Surgical Education*, 77(4), pp. 729–732. doi: 10.1016/j.jsurg.2020.03.018.

Chinmi, M. *et al.* 2020. 'Exploring online news as comparative study between Vendatu at Indiaand Ruangguru from Indonesia in COVID-19 pandemic', *Journal of Content, Community and Communication*, 10(6), pp. 167–176. doi: 10.31620/JCCC.06.20/13.

Figueroa, F. *et al.* 2020. 'Orthopedic surgery residents' perception of online education in their programs during the COVID-19 pandemic: should it be maintained after the crisis?', *Acta Orthopaedica*, 91(5), pp. 543–546. doi: 10.1080/17453674.2020.1776461.

Gugus Tugas Nasional Covid 19. 2019. *Vaksin COVID-19 Belum Ditemukan, Lindungi Diri dengan Lakukan Protokol Kesehatan*, *July*. Available at: https://covid19.go.id/berita/vaksin-covid-19-belum-ditemukan-lindungi-diri-dengan-lakukan-protokol-kesehatan (Accessed: 20 January 2021).

Haudi, H. W., & Cahyono, Y. 2020. Effect Of Product Innovation and Marketing Strategy on Consumer Purchase Decisions In Indonesia's Lightweight Roof Steel Industry. Journal of Critical Reviews, 7(13), 4147-4155.

Hebebci, M. T., Bertiz, Y. and Alan, S. 2020. 'Investigation of Views of Students and Teachers on Distance Education Practices during the Coronavirus (COVID-19) Pandemic', *International Journal of Technology in Education and Science*, 4(4), pp. 267–282. doi: 10.46328/ijtes.v4i4.113.

Hidayat, D. *et al.* 2020. 'Crisis management and communication experience in education during the covid – 19 pandemic in indonesia', *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 36(3), pp. 67–82. doi: 10.17576/JKMJC-2020-3603-05.

Iwanaga, J. *et al.* 2021. 'A review of anatomy education during and after the COVID-19 pandemic: Revisiting traditional and modern methods to achieve future innovation', *Clinical Anatomy*, 34(1), pp. 108–114. doi: 10.1002/ca.23655.

Lai, C. C. *et al.* 2020. 'Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2) and coronavirus disease-2019 (COVID-19): The epidemic and the challenges', *International Journal of Antimicrobial Agents*, 55(3), p. 105924. doi: 10.1016/j.ijantimicag.2020.105924.

Lovrić, R. *et al.* 2020. 'Studying during the COVID-19 pandemic: A

qualitative inductive content analysis of nursing students' perceptions and experiences', *Education Sciences*, 10(7), pp. 1–18. doi: 10.3390/EDUCSCI10070188.

Papuke, S. S. 2020. *Pedoman Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID 19 di Poltekkes Kemenkes Gorontalo*. Indonesia.

Radha, R. *et al.* 2020. 'E-Learning during Lockdown of Covid-19 Pandemic: A Global Perspective', *International Journal of Control and Automation*, 13(4), pp. 1088–1099.

Rasmitadila *et al.* 2020. 'The perceptions of primary school teachers of online learning during the covid-19 pandemic period: A case study in Indonesia', *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), pp. 90–109. doi: 10.29333/ejecs/388.

Son, C. *et al.* 2020. 'Effects of COVID-19 on college students' mental health in the United States: Interview survey study', *Journal of Medical Internet Research*, 22(9), pp. 1–14. doi: 10.2196/21279.

Yılmaz İnce, E., Kabul, A. and Diler, İ. 2020. 'Distance Education in Higher Education in the COVID-19 Pandemic Process: A Case of Isparta Applied Sciences University', *International Journal of Technology in Education and Science*, 4(4), pp. 343–351. doi: 10.46328/ijtes.v4i4.112.

Wijoyo, H. 2020.. Analisis Minat Belajar Mahasiswa STMIK Dharmapala Riau Dimasa Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19). JURNAL PENDIDIKAN: RISET DAN KONSEPTUAL, 4(3), 396-404.

Ysrafil, Y. *et al.* 2020. 'A summary of coronavirus disease 2019: What we should know?', *Pharmaceutical Sciences*, 26(Suppl 1), pp. S24–S35. doi: 10.34172/PS.2020.82.

Tentang Penulis

Zulfiayu Sapiun, lahir di Selong Lombok, pada 08 Agustus1975, menyelesaikan pendidikan di SDN 03 Selong, Lombok Timur tahun 1988, SMPN 1 Selong Lombok Timur tahun 1991, SMAN 1 Mataram tahun 1994, Program S1 Farmasi Universitas Hasanuddin tahun 1998, Profesi Apoteker Universitas Hasanuddin tahun 2000 dan Program S2 Ilmu Farmasi Universitas Gadjah Mada tahun 2005. Saat ini aktif sebagai Dosen tetap di Prodi D3 Farmasi Poltekkes Kemenkes Gorontalo.ID Email: zulfiayu@poltekkesgorontalo.ac.id
Sinta:
https://sinta.ristekbrin.go.id/authors/detail?id=6162395&view=overview

MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR MASA PANDEMI

Dora Amelya

A. Pengertian dan Istilah-istilah yang Berhubungan dengan Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, biasanya akan digunakan media pembelajaran untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. (Muhammad Yaumi, 2018: 7)

Istilah lain yang biasanya sering timbul ketika membahas media pembelajaran adalah sumber belajar. Sumber belajar dapat diartikan sebagai perangkat, materi, peralatan, pengaturan dan orang dimana peserta didik dapat berinteraksi yang bertujuan untuk memperbaiki kinerja dan memfasilitasi pembelajaran (Januszewske dan Molenda, 2008: 213). Sumber belajar terkadang juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, dimana ketika seseorang belajar menggunakan video pembelajaran, maka video tersebut dapat dijadikan sebagai sumber dan media pembelajaran.

Alat peraga juga merupakan istilah yang tidak bisa lepas, ketika membahas media pembelajaran. Alat peraga merupakan alat-alat yang digunakan oleh pengajar untuk membuat peserta didik mampu memahami pembelajaran dengan cepat, bisa menggunakan alat sederhana seperti kapur, ataupun menggunakan alat yang sulit seperti pemrograman komputer. Alat peraga lebih khusus dari media karena bertujuan untuk memperagakan materi pelajaran yang bersifat abstrak, yang kemudian dikonkretkan dengan alat sehingga dapat dijangkau dengan pikiran yang sederhana, dapat dilihat, dipandang, dan dirasakan.

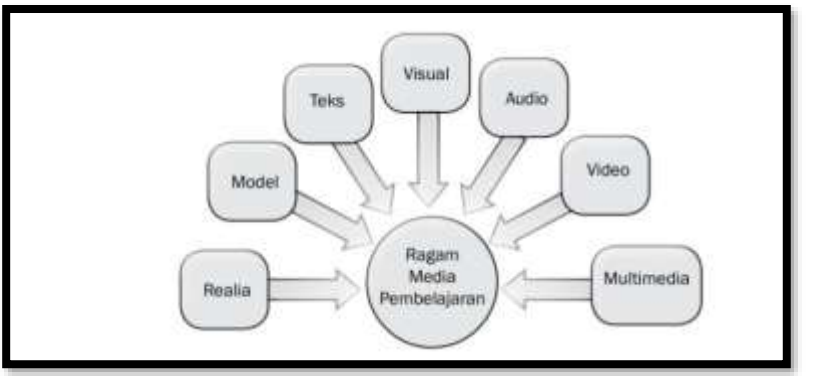
B. Karakteristik dan Ragam Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak ragam, dimana beberapa orang ahli telah melakukan penelitian apakah media pembelajaran pengaruh dalam belajar. Salah seorang peneliti yang melakukan penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran dalam belajar adalah Robert Kozma. Dari hasil penelitiannya Kozma menunjukkan bahwa media memiliki tiga karakteristik yaitu perspektif teknologi, sistem simbol dan kemampuan possessing (Kozma, 1991).

Pada tahun 1998 seorang ahli lain yang bernama Thomas C. Reeves melakukan penelitian tentang dampak media dan teknologi di sekolah. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat dua pendekatan yaitu (1) Peserta didik dapat belajar dari media dan teknologi dan (2) peserta didik dapat belajar dengan menggunakan media dan teknologi. Media dilihat sebagai sumber belajar seperti televisi, radio, surat kabar, video, buku teks, modul, *software* dan lain sebagainya. Media juga dapat dilihat sebagai peralatan yang digunakan oleh peserta didik dalam belajar seperti kapur tulis, papan tulis, penghapus, pulpen buku tulis dan alat peraga lainnya.

Smaldino, Lowther dan Russel (2011: 7) mengungkapkan setelah melakukan penelitian, bahwa media yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar yang sering digunakan dibagi menjadi enam yaitu, teks, audio, visual, video, perekayasa, dan orang.

Sementara itu Muhammad Yaumi (2018: 11) membagi media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar menjadi tujuh mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks seperti realia, model, teks, visual, audio, video dan multimedia, atau dapat diilustrasikan seperti gambar di bawah ini:



Gambar Ragam Media pembelajaran
Sumber: e-book media pembelajaran dan teknologi

1. Media Realia

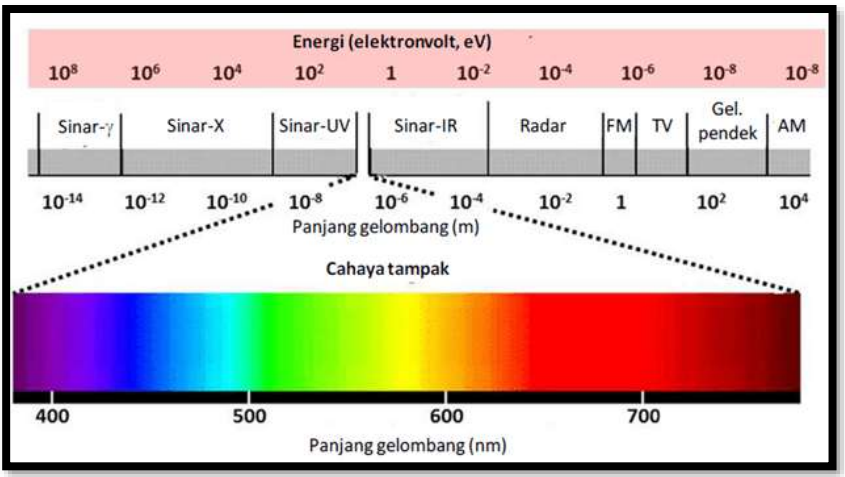
Banyak pengajar yang tidak menyadari bahwa realia merupakan salah satu media ajar yang paling sering digunakan. Realia sendiri merupakan semua media nyata di dalam ruangan belajar dan semua media nyata yang dapat digunakan dalam kegiatan observasi pada lingkungan kelas. Media realia sendiri bertitik tolak dari benda-benda secara konkrit kepada murid.

Media realia adalah semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan seperti tumbuhan, batuan, binatang, inspektrum, herbarium, air, sawah dan sebagainya. (Asra, dkk., 2007: 59).

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media realia merupakan media yang berbentuk objek nyata sehingga akan memberikan stimulasi bagi pelajar untuk dapat mengamati dan mempelajari secara langsung untuk mengembangkan keterampilan.

Gambar Contoh Media Realia Tumbuhan
Sumber: Tumbuhan sebagai media belajar/Foto-sinauternak.com

Gambar Contoh Media Realia Hewan
Sumber: Alponsin.wordpress.com



Gambar Contoh Media Realia Spektrum
Sumber: fisikanokiseki.my.id

Gambar Contoh Media Realia Herbalium
Sumber: indonesiastudents.com

Di masa pandemi proses pembelajaran menggunakan media belajar realia dapat dilakukan dengan memberikan tugas kepada pelajar untuk membuat media realia dengan memanfaatkan media realia yang ada di pekarangan rumah, seperti realia tumbuhan, serangga, batu, herbarium dan sejenisnya. Hal ini tentu saja sangat menarik bagi pelajar karena

mereka akan mengumpulkan media realia kemudian membuat media realia tersebut, yang nantinya dapat dimanfaatkan juga ketika guru mengajar.

2. Media Model

Media model merupakan media pengganti atau tiruan yang bersifat tiga dimensi yang dapat disaksikan langsung oleh peserta didik. Media model mempunyai karakteristik yang mewakili bentuk aslinya, hanya saja ukurannya dapat lebih besar atau lebih kecil dari benda aslinya.

Adapun media model yang sering digunakan dalam proses pembelajaran seperti globe, anatomi tubuh manusia, bangun ruang dan sejenisnya,

Gambar Contoh Media Pembelajaran Model Globe
Sumber: seputarilmu.com

Pada masa pandemi, menggunakan media model sangat sulit diterapkan karena media model ini dapat langsung peserta didik lihat apabila peserta didik berada di lingkungan sekolah. Namun masa pandemic tidak mengizinkan proses belajar mengajar secara langsung, sehingga pengajar bisa mengubah Media model menjadi media visual atau video dangan

menunjukkan media model seperti globe, dan anatomi tubuh manusia. Untuk media model berupa bangun ruang pengajar dapat menugaskan peserta didik untuk membuat model bangun ruang menggunakan kertas karton warna warni, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

3. Media Teks

Media pembelajaran berbasis teks merupakan media ajar yang merujuk pada huruf-huruf dan angka-angka yang biasa disajikan dalam bentuk bahan cetak *(printed materials),* layar komputer, papan tulis, dan pamflet. Bentuk tampilan teks dapat berupa buku cetak, modul, handouts, lembar kerja dan sejenisnya. Sedangkan bentuk tampilan dalam layar komputer dapat dilihat melalui layar komputer yang biasa disajikan dalam bentuk presentasi yang menggunakan PowerPoint, atau jenis tampilan lain yang disajikan melalui layar monitor.

Proses belajar mengajar di masa pandemi menggunakan media teks dapat dilakukan dengan meminta peserta didik untuk membaca buku teks yang sudah disediakan oleh pihak sekolah, atau menyajikan materi dalam format PowerPoint yang dapat dilihat dan dibaca peserta didik menggunakan komputer, laptop ataupun handphone yang mendukung.

Membuat slide presentasi yang menarik akan meningkatkan minat peserta didik untuk belajar menggunakan media ajar teks. Peserta didik tentu akan bersemangat untuk membaca materi atau teks yang disajikan menggunakan PowerPoint apalagi jika teks yang disajikan dilengkapi dengan gambar yang mendukung.

4. Media Visual

Media visual merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dimana media visual dapat dinikmati melalui panca indera penglihatan yaitu mata.

Media visual dibagi menjadi tiga jenis yaitu

a. Visual cetak seperti gambar, bagan, grafik, poster dan kartun.

b. Visual projector yang terdiri atas OHP (Overhead Projector) dan PowerPoint untuk menyajikan bahan pembelajaran.
c. Visual pajangan seperti papan tulis, papan multifungsi dan papan buletin.

Membuat media visual yang menarik sebagai sarana pembelajaran tentu akan menstimulasi peserta didik untuk lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh pengajar. Selain itu peserta didik juga dapat dilibatkan membuat media visual yang menarik sehingga peserta didik bisa memahami materi pembelajaran sekaligus mampu berfikir kreatif untuk menciptakan media visual yang menarik.

Media visual berfungsi untuk menyampaikan informasi dari pemberi informasi kepada penerima informasi yang dituangkan dalam simbol-simbol visual, sehingga bisa menarik perhatian, memperjelas ide, serta menggambarkan fakta yang mungkin bisa terlupakan jika tidak disajikan dalam bentuk visual.

5. Media Audio

Media audio atau media dengar adalah media yang isi pesannya hanya dapat diterima melalui indera pendengaran yaitu telinga. Adapun macam-macam alat yang dapat menyimpan media audio adalah pita kaset, piringan hitam, CD, DVD, mp3, IPod, dan sejenisnya.

Untuk media pembelajaran media audio yang biasanya diperdengarkan adalah suara manusia, suara hewan, suara angin, suara mesin, suara peralatan, suara jalan dan suara-suara lainnya baik yang direkam maupun yang asli.

Media audio dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi lebih banyak melalui suara, dimana media ini dapat mengembangkan keterampilan peserta didik dalam mendengar dan mengevaluasi apa yang telah diperdengarkan.

Media audio efektif digunakan untuk pengajaran bahasa, maupun musik sehingga peserta didik akan lebih mudah

mengingat apa yang telah dipelajari, Membuat media pembelajaran audio tidak susah dan tidak memerlukan biaya yang mahal. Pengajar cukup menyediakan alat perekam untuk merekam audio, kemudian meminta peserta didik untuk mendengarkan hasil rekaman melalui media yang dapat memutar rekaman tersebut.

Penyampaian materi yang lebih menarik juga dapat dilakukan melalui media audio, misalkan menyampaikan materi dalam format bercerita sehingga peseta didik akan lebih perhatian dan bisa menerima materi yang disampaikan.

Membuat media ajar audio seperti yang dilakukan oleh VO (*Voice over*) *talent* yang saat ini sedang viral, dimana media ajar penyampaian materi pembelajaran bisa disampaikan dengan intonasi, gaya dan suara yang menarik.

6. Media Video

Media video merupakan media yang menampilkan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Azhar Arsyad (2014: 49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

Video dapat juga disebut sebagai media audio visual karena selain dapat menampilkan gambaran objek yang bergerak video juga memiliki suara alamiah atau suara disesuaikan yang dapat didengar.

Dalam proses pembelajaran di masa pandemic video memiliki peranan yang sangat penting dan paling sering digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan adanya video pembelajaran akan memberikan pengalaman, memperlihatkan sesuatu yang nyata, dapat merasakan keadaan tertentu dan bisa mempelajari berbagai hal melalui video.

Ada dua macam video yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yang pertama yaitu video yang sengaja dibuat untuk pembelajaran menggantikan guru dalam mengajar. Video ini bersifat interaktif terhadap peserta didik.

Video seperti ini disebut dengan video pembelajaran. Pengajar yang menggunakan video pembelajaran bisa menghemat energy untuk menjelaskan suatu materi kepada peserta didik secara lisan. Video pembelajaran biasanya selain berisi mengenai materi pembelajaran juga berisi soal-soal yang dapat dikerjakan oleh peserta didik agar dapat lebih memahami lagi materi yang terdapat dalam video. Peran pengajar yang menggunakan video pengajaran adalah sebagai pendamping atau sebagai fasilitator dalam penyampaian video apabila ada hal-hal yang tidak dipahami.

Selain sebagai media pembelajaran yang sengaja dirancang untuk membantu proses belajar mengajar ada juga video yang dibuat tidak untuk media pembelajaran yang membantu proses belajar mengajar, tetapi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Misalkan ketika peserta didik akan belajar seni menari, maka peserta didik bisa melihat dan meniru video tarian yang diperlihatkan.

Dengan media pembelajaran video proses belajar mengajar jauh lebih menarik, dimana peserta didik seolah-olah dapat melihat langsung suatu peristiwa dan mengetahui secara jelas bagaimana suatu proses terjadi. Contoh video metamorfosis kupu-kupu, dalam video peserta didik dapat melihat bagaimana metamorphosis kupu-kupa mulai dari telur, kemudian menjadi larva, lalu berubah menjadi pupa/kepompong dan terakhir dari kepompong keluar kupu-kupu yang cantik.

Hal-hal yang harus diperhatikan oleh pengajar ketika menggunakan media video sebagai media pembelajaran adalah memilih video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memberitahukan fokus yang harus diperhatikan oleh peserta didik, dan melakukan kegiatan pra dan pasca menonton video, sehingga video pembelajaran benar-benar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

7. Media Multimedia

Media multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan dua media atau lebih seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, video maupun animasi secara terintegrasi.

Multimedia terbagi menjadi dua yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier merupakan suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun dalam pengoperasiannya oleh pengguna. Contohnya siaran televise, film bioskop dan sebagainya. Sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol dalam pengoperasiannya oleh pengguna, sehingga pengguna dapat mengendalikan atau memilih apa yang dikehendaki.

Multimedia merupakan salah satu teknologi yang banyak digunakan sebagai media pembelajaran di masa pandemic, hal ini dikarenakan media pembelajaran menggabungkan beberapa unsur media sehingga media pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media pembelajaran multimedia dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda, dimana ada peserta didik yang lebih memahami pembelajaran dengan cara melihat gambar, foto ataupun video, ada juga peserta didik yang lebih mudah menangkap pembelajaran dengan cara mendengarkan apa yang disampaikan dan ada juga peserta didik yang mudah menangkap pembelajaran dengan melihat contoh-contoh yang diberikan secara langsung.

Teknologi komputer merupakan teknologi yang dapat menampilkan dan membuat media pembelajaran multimedia. Teknologi komputer dapat menggabungkan beberapa media menjadi perangkat lunak (*software*) yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Pada dasarnya proses belajar mengajar dilakukan dengan harapan agar peserta didik mampu menangkap atau menerima, memproses, menyimpan, serta menyampaikan informasi yang

telah diolahnya. Dalam memproses suatu informasi manusia membutuhkan beberapa kecerdasan seperti logis-matematis, spasial, bahasa, kinestetik keperagaan, musik, interpersonal, dan intrapersonal. Media yang dapat menampung dan memproses persyaratan tersebut adalah komputer, karena komputer mampu menyajikan informasi dalam bentuk video, audio, teks, grafik, gambar, dan animasi.

Pembelajaran berbasis multimedia mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, konstruktif, kolaboratif, intensional, proses sosial dialogis, kontekstual (*real life*), dan reflektif, karena hal tersebut pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia lebih sering diterapkan di masa pandemic sekarang ini.

Media pembelajaran multimedia memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, motivasi, visualitatif, penyimpanan yang gampang serta fleksibel, dan dapat menampilkan objek yang besar atau yang tidak dapat dilihat secara langsung. Selain kelebihan media pembelajaran multimedia tentu saja juga memiliki kekurangan seperti membutuhkan biaya yang cukup besar sewaktu awal pembuatan, kemampuan SDM yang belum menggunakan teknologi secara maksimal, perhatian pemerintah yang masih kurang dan belum memadainya infrastruktur yang mendukung.

Mengingat media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran dapat meningkatkan mutu pembelajaran, tuntutan paradigma baru, memenuhi kebutuhan pasar serta visi pendidikan secara global, oleh karena itu pengajar harus bisa memilih media pembelajaran yang tepat dan menstimulasi peserta didik memperoleh informasi dari apa yang diajarkan.

C. Media Pembelajaran Efektif di masa Pandemi

Maret 2020, untuk pertama kalinya pemerintah mengumumkan dua orang kasus pasien positive covid-19 di Indonesia. Rentang waktu dari Maret hingga April, pasien positive covid terus meningkat, terutama untuk provinsi yang memiliki

akses penerbangan langsung dari dan ke Wuhan. Data grafik meningkat signifikan di wilayah Sumatera Utara, Bali, Kepulauan Riau, DKI Jakarta, Sulawesi Selatan dan Sulawesi Utara. Hal ini tentu saja membuat pemerintah harus mengambil keputusan melakukan kebijakan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar).

PSBB menyebabkan, orang-orang yang biasanya bekerja dikantor harus melakukan pekerjaan di rumah atau dikenal dengan sebutan WFH (*Work from Home*) dan para pelajar mulai dari tingkat awal hingga tingkat tinggi harus melakukan kegiatan belajar mengajar dari rumah. Hal ini mau tidak mau tentu saja akan sangat berdampak untuk proses belajar mengajar.

Salah satu hal yang menunjang proses belajar mengajar adalah media pembelajaran, dimana media pembelajaran ini dapat menstimulasi peserta didik dalam memproses, mengolah, mengingat dan menyampaikan ilmu atau materi yang telah dipelajarinya.

Masa pandemic menyebabkan perubahan yang luar biasa termasuk dalam dunia pendidikan, dimana seluruh jenjang pendidikan dipaksa untuk bertransformasi dan beradaptasi secara tiba-tiba menggunakan media online sebagai sarana pembelajaran.

Berbagai aplikasi media pembelajaran sudah tersedia baik oleh pemerintah maupun pihak swasta. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan wawasan dan meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM).

Perubahan yang terjadi di masa pandemic tentu saja dirasakan berat oleh pendidik dan peserta didik, dimana pendidik harus bisa menciptakan media pembelajaran yang kreatif dalam penyampaian materi pembelajaran secara online. Tidak hanya pengajar, orang tua yang akan mendampingi peserta didik selama belajar online tentu saja juga mengalami kesulitan, karena para orang tua juga harus membiasakan diri dengan media belajar seperti gadget, laptop, komputer dan sebagainya, terutama orang tua yang anaknya masih di usia dini.

Dalam menyampaikan media pembelajaran kepada peserta didik, pendidik dapat menggunakan media seperti *google*

classroom, *WhatsApp group*, *YouTube*, *Instagram*, *Zoom* maupun media lainnya.

Dari tujuh media pembelajaran yang telah disampaikan sebelumnya, pendidik dapat menggunakan semua media pembelajaran yang ada disesuaikan dengan materi yang diberikan. Misalkan materi yang akan diberikan adalah mengenal dunia tumbuh-tumbuhan, maka pendidik dapat meminta peserta didik membuat media pembelajaran realia dengan memanfaatkan tumbuhan yang ada di sekitar rumahnya.

Media pembelajaran model dapat diterapkan dengan cara meminta peserta didik membuat model bangun ruang menggunakan kertas karton atau kertas warna warni ketika pelajaran matematika mengenai bangun ruang, atau membuat model globe sederhana ketika pelajaran IPS mengenai bumi.

Media pembelajaran teks dapat diberikan ketika pendidik memberikan materi seperti bahasa Indonesia, agar peserta didik juga mau membaca untuk memperoleh ilmu yang akan diajarkan, peserta didik dapat membaca buku ajar yang disediakan atau dipinjamkan oleh pihak sekolah.

Media pembelajaran berupa visual yang dapat digunakan untuk pembelajaran selama masa pandemic adalah media pembelajaran visual cetak, seperti gambar, grafik, bagan, poster maupun kartun yang dibuat sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Melakukan *voice note* untuk menyampaikan atau menjelaskan materi melalui WhatsApp group merupakan salah satu pemanfaatan media pembelajaran audio yang bisa dilakukan oleh pendidik. Hal ini dapat dilakukan agar peserta didik tetap terbiasa dan mau mendengarkan instruksi dari pendidik.

Membuat video sebagai media pembelajaran mengenai materi yang akan disampaikan, merupakan salah satu media pembelajaran video. Video yang dibuat bisa berupa penjelasan yang disampaikan langsung oleh pendidik kemudian direkam dalam format video, dan akan disampaikan kepada peserta didik.

Media pembelajaran multimedia merupakan media pembelajaran yang paling sering digunakan di masa pandemic,

baik media pembelajaran multimedia linier maupun media pembelajaran multimedia interaktif. Banyak pendidik yang berlomba-lomba untuk membuat media pembelajaran multimedia yang menarik, sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan selama pembelajaran secara online atau *daring*.

Apapun media pembelajaran yang digunakan, sebaiknya pendidik harus memperhatikan terlebih dahulu karakteristik atau tipe belajar peserta didik, sehingga pendidik bisa menggunakan media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran di masa pandemi.

Daftar Pustaka

Asra, dkk. 2007. *Komputer dan Media Pembelajaran SD*. Depdiknas. Jakarta.

Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran. rev.ed*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Januszewski, Alan dan Moelinda, Michael. 2008. *Educational Technology: A Definition with Commentary*. Taylor & Prancis Group.

Kozma, R. B. 1991. *Learning with Media: Review of Educational Research*.

Reeves Thomas C. 1998. The Impact Media and Technology in Schools. A Research Report. Prepared for The Bertelsmann Foundation at the University of Georgia, USA.

Sunarsi, D., Wijoyo, H., & Al Choir, F. 2020. *Implementasi Pembelajaran Online Dalam Masa Pandemik Covid 19*. In Prosiding Seminar Nasional LP3M (Vol. 2).

Wijoyo, H. 2020. Analisis Minat Belajar Mahasiswa STMIK Dharmapala Riau Dimasa Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19). Jurnal *Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 4(3), 396-404.

Yaumi Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group

Tentang Penulis

Dora Amelya, S. AB., MM lahir di Duri, Kabupaten Bengkalis Provinsi Riau pada tanggal 6 Januari 1986, adalah dosen dan sekretaris prodi Administrasi Bisnis di Politeknik LP3I Pekanbaru. Dengan pengalaman mengajar sebagai dosen praktisi untuk jurusan administrasi selama kurang lebih 14 tahun. Penulis yang hobi membaca buku dan mengembangkan metode pembelajaran di bidang administrasi dan sumber daya manusia, seperti pembuatan sistem penggajian sederhana menggunakan aplikasi Ms. Excel. Selain mengajar administrasi penulis juga mengajar komputer dasar (Ms. Word dan Ms. Excel), basic accounting, manajemen sumber daya manusia dan manajemen logistic.

EFEKTIVITAS PROSES PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI

Saat ini Covid-19 menjadi pembicaraan yang hangat. Di belahan bumi manapun, corona masih mendominasi ruang publik. Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online. Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia pada Maret 2020 yang juga diikuti oleh wilayah-wilayah provinsi lainnya. Tetapi hal tersebut tidak berlaku bagi beberapa sekolah di tiap-tiap daerah. Sekolah-sekolah tersebut tidak siap dengan sistem pembelajaran daring, dimana membutuhkan media pembelajaran seperti handphone, laptop, atau komputer. Kesuksesan pembelajaran daring selama masa Covid-19 ini tergantung pada kedisiplinan semua pihak. Oleh karena itu, pihak sekolah di sini perlu membuat skema dengan menyusun manajemen yang baik dalam mengatur sistem pembelajaran daring.

Penerbit Insan Cendekia Mandiri
Kapalo Koto No. 8, Selayo, Kec. Kubung, Solok
Email : penerbitbio@gmail.com
Website : www.insancendekiamandiri.co.id

IKAPI
IKATAN PENERBIT INDONESIA

PENDIDIKAN