

MENINGKATKAN PERAN AKTIF MURID DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PENDEMI COVID-19

Novitalia Ablinda Sari¹, Sry Mulyati², Andri Wahyono³

E-Mail: novipalembang2015@gmail.com¹, 01sry10mulyati76@gmail.com²,
andriwahyono73@gmail.com³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

E-mail: novipalembang2015@gmail.com

Abstrak

Kondisi pandemi Covid-19 yang hingga saat ini sudah terjadi sekitar satu tahun di Negara Indonesia membawa dampak yang cukup signifikan termasuk bagi dunia pendidikan. Pembelajaran dilakukan jarak jauh dan dalam jaringan termasuk di SMA Negeri 5 Palembang. Beragam aplikasi digunakan untuk mengakomodir pembelajaran yang tepat selama pandemi ini dengan beragam sumber belajar yang mudah didapatkan. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mendapatkan evaluasi dan refleksi pembelajaran dalam jaringan. Metode penelitian yang digunakan adalah observasi serta pengisian kuisioner dengan dilengkapi data pendukung lainnya. Pembelajaran secara daring merupakan hal baru bagi murid di SMA Negeri 5 Palembang juga secara umum murid sekolah menengah atas lainnya. Dari penelitian ini hasil analisa data menunjukkan adanya peran media dan metode pembelajaran terhadap peran aktif murid dalam proses pembelajaran yang kemudian berkontribusi terhadap hasil belajar. Murid dan guru memerlukan komitmen bersama di awal pembelajaran untuk bisa menentukan aplikasi dan media belajar yang tepat dalam kegiatan belajar. Pembelajaran daring dan jarak jauh menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning* berbantuan aplikasi daring yang mudah penggunaannya. Media pembelajaran berupa video dan power point yang menarik mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam kondisi daring. Metode pembelajaran secara diskusi dan berkelompok juga memberikan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar

Kata kunci: *Daring, Blended Learning, Covid-19*

Abstract

The condition of the Covid-19 pandemic, which has been occurring for about a year in Indonesia, has had a significant impact, including for the world of education. Learning is carried out remotely and in a network including at SMA Negeri 5 Palembang. Various applications are used to accommodate appropriate learning during this pandemic with a variety of learning resources that are easily available. This research was conducted with the aim of obtaining evaluation and reflection of online learning. The research method used was observation and questionnaire filling with other supporting data. Online learning is something new for students at SMA Negeri 5 Palembang as well as for other high school students in general. From this study, the results of data analysis indicate the role of media and learning methods in the active role of students in the learning process which then contributes to learning outcomes. Students and teachers need joint commitment at the beginning of learning to be able to determine the appropriate application and learning media in learning activities. Online and distance learning use Blended Learning Learning Model assisted by online applications that are easy to use. Learning media in the form of videos and interesting power points can improve student learning outcomes in online conditions. Discussion and group learning methods also give students an active role in learning activities that contribute to improving learning outcomes

Keywords: *Online, Blended Learning, Covid-19*

1. Pendahuluan

Keberlangsungan penyebaran virus Covid-19 atau kondisi pandemi Covid-19 sudah banyak mempengaruhi kehidupan manusia banyak negara di dunia, termasuk Indonesia. Diawal penyebarannya virus corona yang menyebabkan penyakit sesak nafas sangat berpengaruh pada aktivitas ekonomi yang mulai lesu, dan akhirnya pula berpengaruh terhadap sektor pendidikan. Dunia pendidikan adalah salah satu sektor yang terkena dampak dari wabah Covid-19 ini, seperti yang dinyatakan Perserikatan Bangsa Bangsa atau PBB (Purwanto dkk, 2020:1). Kondisi tersebut di atas menyebabkan pengambilan keputusan oleh beberapa negara untuk menutup sekolah juga perguruan tinggi. Sebagai cara agar terhindar dari penyebaran Covid 19, World Health Organization (WHO) memberikan saran untuk membatasi sementara aktivitas-aktivitas yang mungkin bisa berpotensi mengakibatkan kerumunan manusia.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020 mengeluarkan surat edaran mengenai pencegahan penyebaran covid 19 di dunia Pendidikan yang memuat beberapa arahan dan kebijakan. Kemendikbud memerintahkan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh serta memberi masukan kepada para peserta didik buat belajar dari asal tempat tinggal mereka masing-masing terhitung sejak Bulan Maret 2020.

Pembelajaran jarak jauh dan dalam jaringan (daring) dilaksanakan sebagai upaya Study From Home (SFH) . Pembelajaran dilakukan menggunakan model Blended Learning yang mengedepankan kemandirian belajar bagi murid melalui beragam sumber belajar dan aplikasi pembelajaran online.

Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan, prosesnya pada jaringan memerlukan adaptasi baik itu oleh siswa maupun guru. Komunikasi yang relatif terbatas dalam ruang dan waktu

merupakan kendala yang dihadapi. Peran aktif murid diperlukan untuk memaksimalkan pengalaman belajar yang bermakna dalam proses belajar. Hal ini tentu memerlukan peran besar dari guru sebagai fasilitator dan motivator selama proses belajar.

Salah satu penyelesaian buat membentuk peserta didik agar dapat mengerti materi pelajaran yang diajarkan dengan baik adalah dengan menggunakan media online atau media berbasis multimedia. Hal ini seiring dengan hasil penelitian Ibrahim & Suardiman (2014) yang memberi tahu jika ada dampak positif dari memakai *e-learning* terhadap motivasi serta prestasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Tahunan Yogyakarta. Pembelajaran dalam jaringan atau online dengan memanfaatkan media online dengan beragam aplikasi sudah dilaksanakan di SMA Negeri 5 Palembang sejak pertengahan Maret 2020. Aplikasi seperti Youtube, whatsapp group, google classroom, dan quizzes serta aplikasi android yang lainnya merupakan media online yang dipakai untuk melakukan pembelajaran. Materi disajikan berupa ragam bentuk diantaranya powerpoint, video singkat, juga bahan bacaan lainnya dalam bentuk elektronik.

Meskipun sudah dilaksanakan dengan beragam penggunaan aplikasi, namun pada pelaksanaan pembelajaran daring ini, perlu dilakukan evaluasi supaya dihasilkan langkah perbaikan jelas yang berbasis data. Hal tersebut yang melandasi penulis untuk melihat ilustrasi efektivitas pembelajaran daring serta meningkatkan peran aktif murid di SMA Negeri 5 Palembang.

Pandemi COVID-19

Corona virus merupakan keluarga besar virus yang mengakibatkan penyakit mulai berasal dari gejala ringan hingga berat. terdapat setidaknya 2 jenis corona virus yang diketahui mengakibatkan penyakit yang dapat mengakibatkan tanda-tanda berat mirip Middle East Respiratory

Syndrome (MERS) serta Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS). Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) merupakan penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya di tubuh manusia. Virus penyebab COVID-19 ini dinamakan Sars-CoV-2. Virus corona artinya zoonosis (ditularkan antara binatang dan manusia). Penelitian menyatakan bahwa SARS ditransmisikan berasal dari kucing luwak (civet cats) ke manusia dan MERS dari unta ke manusia. Adapun, hewan yang sebagai sumber penularan COVID-19 ini masih belum diketahui. (Kemenkes, 2020)

Sekitar awal Tahun 2020, dunia dikagetkan dengan pandemi virus Corona (COVID-19) yang menyebar hampir semua negara di dunia. WHO sejak Januari 2020 telah menyebutkan bahwa dunia masuk pada darurat global karena virus Corona ini. Virus corona yang menginfeksi sistem pernapasan ini telah mencatat lebih dari 28 juta masalah dari 213 negara yang ada di dunia. Dikutip Pikiran- Rakyat.com dari laman Worldo Meters, per Minggu, 13 September 2020, jumlah total tepatnya sudah mencapai 28.916.010 yang dinyatakan positif COVID-19 secara global. Wabah Corona ini sudah mendunia, begitu juga dengan yang terjadi di negara kita, Indonesia, sehingga ada program stay at home dilakukan guna menghindari terjangkitnya Covid-19 dan juga agar tidak meluas penyebarannya. Dengan adanya program tersebut maka pembelajaran yang selama ini berlangsung secara tatap muka di sekolah maka dialihkan ke dslam kelas virtual. Hal ini ditujukan agar sejalan dengan program yang diarahkan pemerintah. Pembelajaran dilakukan semaksimal mungkin meskipun secara jarak jauh dan dalam jaringan agar peserta didik tetap memperoleh haknya sebagai pelajar yaitu mendapatkan ilmu pendidikan tetapi tetap merasa aman karena dilakukan di rumah masing-masing. Buana (2020) menyebutkan tahap-tahap sudah dilaksanakan oleh pemerintah untuk bisa menuntaskan kasus yang luar biasa

ini, salah satunya ialah menyebarkan gerakan social distancing. Konsep ini menyatakan bahwa untuk bisa mengurangi hingga memutus mata rantai infeksi Covid-19. Seseorang wajib menjaga jarak aman dengan manusia lainnya minimal 2 meter, dan tidak melakukan hubungan eksklusif dengan manusia lain, menghindari pertemuan yang ramai.

Konsep Pembelajaran Daring

Keadaan pandemi yang terjadi sekarang menekan pendidik atau guru untuk berinovasi merubah pola suatu pembelajaran tatap muka menjadi pola pembelajaran tanpa tatap muka. Zhafira, Ertika, serta Chairiyaton (2020), menyebutkan bahwa ada model pembelajaran lain yang dapat dipakai oleh tenaga pengajar sebagai media penyampaian ilmu pengetahuan, yaitu pembelajaran daring dan pembelajaran campuran (kombinasi dari dua metode pembelajaran yaitu tatap muka dan pembelajaran daring). Penggunaan metode pembelajaran secara online atau daring tidak menekankan peserta didik untuk datang ke sekolah. Peserta didik bisa melakukan pembelajaran melalui media internet. Hidayat mengungkapkan bahwa the National Joint Committe on Learning Disabilities (NJCLD) memutuskan “Kendala Perkembangan Belajar” merupakan suatu istilah umum yang berkaitan dengan hambatan pada kelompok tidak sejenis yang benar-benar mengalami kesusahan dalam mengertisuatu pembelajaran dan menggunakan kemampuan indera pendengaran, bicara, membaca, menulis, berfikir atau matematika.

Pembelajaran elektronik daring atau pada jaringan serta ada juga yang menyatakannya dengan online learning ialah aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) menjadi metode penyampaian, interaksi serta fasilitas dan didukung berbagai aneka bentuk layanan pembelajaran lainnya (Brown dalam

Anugrahana, 2020). Pembelajaran online bermanfaat terhadap aktivitas pembelajaran di kelas (classroom instruction), yaitu menjadi: (1) Suplemen, dimana menjadi suplemen jika peserta didik memiliki kebebasan menentukan, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran online atau tidak, pada hal ini tidak terdapat kewajiban bagi siswa buat mengakses materi dalam pembelajaran berbasis online. (2) Komplemen, yakni menjadi pelengkap bila materi pembelajaran online diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam suatu kelas. Materi pembelajaran online diprogramkan buat menjadi materi pengayaan atau remedial bagi peserta didik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran konvensional. (3) Substitusi, sebagai substitusi bila materi pembelajaran online diprogramkan buat mewakili materi pembelajaran yang diterima peserta didik di kelas (Soekartawi dalam Anugrahana, 2020).

Hanum (2013) pembelajaran berbasis online atau *e-learning* merupakan satu diantara beberapa model pembelajaran yang difasilitasi dan diberi dorongan pemanfaatan teknologi informasi serta komunikasi. *E-learning* bisa disebut sebagai bentuk teknologi informasi yang digunakan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya (Hanum, 2013). Munir (dalam Anugrahana, 2020) mengungkapkan bahwa istilah *e-learning* lebih tepat dijadikan sebagai perjuangan untuk menghasilkan sebuah transformasi pembelajaran yang terdapat di sekolah atau perguruan tinggi dalam bentuk digital yang dihubungkan dengan teknologi internet. Seok (dalam Anugrahana, 2020) menyebutkan bahwa "*e-learning is a new form of pedagogy for learning in the 21st century. E-teachers are e-learning instructional designer, facilitator of interaction, and subject matter experts*". *E-learning* ialah sistem pembelajaran yang open source, sistem pembelajaran yang menggunakan perangkat lunak yang bisa

digunakan dan diakses menggunakan web browser (Wulandari & Rahayu, 2010). *E-learning* ialah sistem pendidikan yang memakai aplikasi elektronik buat mendukung belajar mengajar dengan memanfaatkan media jaringan komputer lain (Wulandari & Rahayu, 2010).

Warkintin dan Mulyadi (2019), menyatakan bahwa pendidikan ialah suatu program yang memajukan misi cukup luas berhubungan dengan perkembangan fisik, keterampilan, pikiran, perasaan, kemampuan, sosial hingga pada problem agama atau keimanan. Sebagai akibatnya apapun kendala pendidikan yang ada tetap berjalan dengan baik. Kendala dalam hal ini ialah Kendala yang dialami tenaga pengajar ditengah Covid-19 ini pembelajaran dilaksanakan secara daring dan tidak bisa dilaksanakan secara tatap muka di dalam kelas. Keadaan yang dialami tersebut menekan tenaga pengajar buat berinovasi dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran melalui daring (dalam jaringan). Solusi yang telah dilaksanakan selama masa pandemic artinya mencari solusi dengan memakai pembelajaran berbasis dalam jaringan. Tenaga pengajar ditekan untuk berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran dengan model daring. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Tjandra, D. S. (dalam Anugrahana, 2020), bahwa tenaga pendidik hanya memberikan fasilitas menggunakan perpustakaan kelas, modul, buku teks, serta buku-buku pendukung, dan yang paling penting ialah akses internet, kemudian menyediakan beberapa komputer untuk para peserta didik yang tidak membawa laptop. Bentuk *e-learning* (pembelajaran berbasis elektronik) akan tetap ada dan terus berkembang. Seiring dengan kepemilikan komputer yang tumbuh pesat di dunia, *e-learning* menjadi semakin berkembang dan mudah diakses. Kecepatan hubungan internet semakin meningkat, dan berdasarkan hal tersebut peluang metode pelatihan multimedia akan lebih banyak bermunculan. Harapan dalam pembelajaran dengan model daring adalah

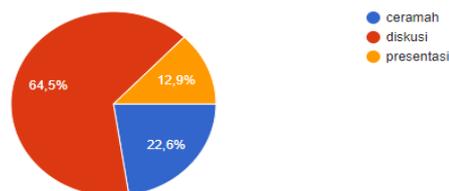
menjadi sebuah solusi yang dapat membantu pembelajaran di tengah pandemi Covid-19 .

2. Metode Penelitian

Metode penelitian ini dilakukan melalui observasi dan pengisian kuisioner serta data pendukung lainnya. Responden adalah 30 siswa kelas X di SMA Negeri 5 Palembang yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling* dengan mempertimbangkan homogenitas populasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuisioner yang berisi jenis pertanyaan tertutup, semi tertutup, dan terbuka yang dibagikan menggunakan *google form*. Hasil belajar siswa juga digunakan dalam mendapatkan data pendukung penelitian. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan komputerisasi

3. Hasil dan Pembahasan

- a. Responden dalam penelitian ini sebanyak 30 peserta didik yang terdiri dari 66,67% jenis kelamin perempuan dan 33,33% jenis kelamin laki-laki . Responden 100% memiliki handphone atau smartphone yang bisa digunakan untuk aplikasi pembelajaran daring. Identifikasi profil dilakukan diawal pembelajaran untuk menentukan aplikasi dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh dan dalam jaringan.
- b. Tugas pembelajaran daring berupa proyek dengan pembelajaran berpusat pada siswa. 83% siswa tidak mengalami kendala dengan tugas proyek yang diberikan guru karena menggunakan bahan yang mudah didapatkan di sekitar lingkungan rumah
- c. Sebanyak 64,5 % siswa memilih metode diskusi dalam pembelajaran jarak jauh dan dalam jaringan dibandingkan metode ceramah dan lainnya. Diskusi bisa dilakukan melalui pertemuan virtual lewat aplikasi zoom maupun grup whatsapp



Gambar 1. Metode dalam Pembelajaran Jarak Jauh

- d. Sebanyak 80 % siswa memilih menggunakan pembelajaran secara berkelompok dan sisanya adalah dengan individu.
- e. Untuk meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran daring maka guru menjadi fasilitator diantaranya mengelompokkan siswa berdasarkan keberagaman karakter. Dalam kelompok siswa memiliki peran masing-masing diantaranya sebagai presenter, pembuat makalah, pembuat PPT.

Pembelajaran jarak jauh dan dalam jaringan (daring) merupakan pilihan terbaik yang diambil dalam menyikapi proses pendidikan di masa Covid-19. Pembelajaran yang terbatas terhadap ruang dan waktu dengan beragam kendala membuat guru dan siswa memerlukan kesepakatan dan komitmen yang kuat dalam menjalaninya. Diawal pembelajaran guru melakukan indentifikasi profil murid. Hal yang ditanyakan diantaranya adalah kepemilikan alat komunikasi yakni handphone atau smartphone yang juga digunakan sebagai alat dalam belajar secara daring. Kesiapan terhadap kuota juga menjadi faktor penting.

Identifikasi profil murid menjadi dasar dalam menentukan aplikasi apa yang digunakan dalam pembelajaran daring. Di SMA Negeri 5 Palembang aplikasi utama yang digunakan adalah whatsapp dan Learning Management System (LSM) yang digunakan adalah Google Classroom maupun Sumsel Cerdas. Guru membuat video pembelajaran serta media-media belajar lainnya yang bisa diakses siswa secara online. Model pembelajaran

Blended Learning juga diaplikasikan dalam pembelajaran daring ini

Masalah yang sedang dilalui peserta didik selama daring diantaranya jaringan internet tidak stabil, tugas terlalu banyak, sulit fokus, pulsa kuota terbatas, aplikasi yang rumit, dan lebih senang dengan pembelajaran tatap muka. Masalah yang sedang dialami selama daring hasil penelitian Hendrastomo (2008) bahwa tersedianya akses internet sangat dibutuhkan dalam pembelajaran e-learning, karena karakteristik pembelajaran ini selalu memakai jaringan internet. Secara umum, kecepatan akses jaringan internet di Indonesia relatif lambat, ketersediaan jaringan internet yang masih terbatas dan harga untuk mengakses internet relatif mahal sehingga menjadi hambatan bagi pembelajaran e-learning.

Siswa pada umumnya masih beradaptasi dalam pembelajaran daring ini. Dari kuisioner yang diberikan sebagian besar siswa bahkan mencapai 90 % menginginkan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka. Guru memberikan pengertian bahwa kondisi ini adalah sebuah musibah yang dirasakan bersama disemua lapisan masyarakat di muka bumi ini. Hal ini harus disikapi dengan bijak yang seharusnya memotivasi siswa dan guru untuk belajar teknologi informasi dan komunikasi yang lebih modern dan menyesuaikan zaman.

4. Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, beberapa hal yang menjadi kesimpulan yakni :

- a. Pembelajaran dalam jaringan atau daring adalah solusi untuk melaksanakan social distancing dengan tujuan untuk mencegah terjadinya penyebaran wabah covid-19. Hal ini dikarenakan pembelajaran daring ialah pembelajaran yang dilaksanakan secara online dengan jarak jauh atau pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik bisa dimanapun dan

kapanpun saat diperlukan. Sehingga bisa menjauhi kerumunan yang dianggap sebagai cara untuk melaksanakan social distancing.

- b. Guru perlu melakukan identifikasi profil murid di awal pembelajaran sebagai dasar menentukan dan menyepakati aplikasi dan media pembelajaran yang digunakan
- c. Guru perlu banyak berinovasi dan aktif sebagai motivator dan fasilitator dalam proses pembelajaran daring.
- d. Evaluasi dan refleksi harus terus dilakukan secara konsisten dan rutin untuk bisa memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya
- e. Pembelajaran daring dan jarak jauh dengan menggunakan metode diskusi dan berkelompok serta penggunaan media belajar bervariasi (video dan PPT yang menarik) mampu meningkatkan hasil belajar siswa selama pembelajaran jarak jauh dan dalam jaringan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol.10 No.3.
- Buana, D. R. (2020). Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Virus Corona (Covid-19) dan Kiat Menjaga Kesejahteraan Jiwa. *Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(3), 217-226.
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Volume 2 Nomor 1 Halm 55-61.
- Hanum, N.S. (2013). Keefektifan *e-learning* sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran *e-learning* SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto. Yogyakarta: Universitas

Negeri Yogyakarta. Jurnal pendidikan vokasi, vol.3, no.1 (2013) diunduh pada journal.uny.ac.id/index.php/jpu/article/view/1584/1314

Hartanto, W. (2016). Penggunaan *E-learning* sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 10(1), 1–18.

Hendrastomo, G. (2008). Dilema dan Tantangan Pembelajaran *E-learning* 1 (The Dilemma and the Challenge of. Majalah Ilmiah Pembelajaran, 4, 1–13

Ibrahim, D. S., & Suardiman, S. P. (2014). Pengaruh Penggunaan *E-learning* Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sd Negeri Tahunan Yogyakarta. Jurnal Prima Edukasia, 2(1), 66. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2645>.

Kemendes Republik Indonesia. (2020). pencegahan dan pengendalian coronavirus disease (Covid-19) (Jakarta, dirjen pencegahan dan pengendalian penyakit.

Purwantodkk. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. Journal of Education, Psychology, and Counselling. Volume 2 No. 1.

Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(1), 82-92.

Wulandari, M.S. & Rahayu, N. (2010). Pemanfaatan media pembelajaran secara online (e-learning) bagi wanita karir dalam upaya meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas.

Zhafira, N. H., Ertika, Y., & Chairiyaton, C. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran. Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen, 4(1).