

PEMBELAJARAN ONLINE YANG SIGNIFIKAN DI ERA PANDEMI COVID-19

Yustina

SMA Negeri 1 Siak Kecil, Siak, Riau, Indonesia
yustina.yt59@gmail.com

Abstract

During the spread of the Covid-19 virus was sweeping the world, Indonesia was also affected, especially in the education sector. If usually the teaching and learning process is carried out face to face in the classroom, then as a result of this pandemic the teaching and learning process must be carried out online. The method used is direct observation in the field. The results of the analysis see that the role of information and communication system technology is very important as a medium in implementing online learning with a flexible learning system. This research is Emphasize on learning with the help of information and communication technology platforms. The media that can be used in online learning in the era of the Covid-19 pandemic include WhatsApp, Zoom, Google Classroom (GCR) and other technological media that can support learning activities during the Covid-19 pandemic. Because of the role of the media, this is what makes the writer interested in discussing further the shift from offline to online learning media.

Keywords: *Online Learning, Online Learning Media, ICT, Covid-19*

1. PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2020, masyarakat global menghadapi pandemi akibat wabah Covid-19. Sejak WHO menyatakan pandemi Covid-19 pada 11 Maret 2020, banyak pemimpin dunia berupaya mencegah dan memutus mata rantai penyebaran melalui kebijakan *social distancing* atau pembatasan sosial. Hal ini berdampak pada berbagai bidang kehidupan termasuklah pendidikan di Indonesia (Rahayu, Purwoko, & Zulkardi, 2013). Kementerian Pendidikan Republik Indonesia juga telah mengumumkan kebijakan penutupan sekolah dan penggunaan sistem online untuk menggantikan

kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah karena interaksi yang terbatas. Ini adalah masalah besar bagi kurikulum pendidikan Indonesia dimana karena pandemi ini, perencanaan yang cermat haruslah diutamakan. Pemerintah harus menyiapkan beberapa skenario agar anak-anak di Indonesia mendapatkan pendidikan yang layak dan berkualitas. Salah satu skenario yang dapat dijalankan adalah mengoptimalkan pembelajaran online untuk *home teaching* (Baidhori, 2017).

Pandemi Covid-19 memaksa masyarakat dunia mendefinisikan makna hidup, tujuan pembelajaran

dan hakikat kemanusiaan. Jika selama ini manusia dipaksa hidup dalam situasi serba cepat, pekerjaan tanpa henti, dan kejaran target pertumbuhan ekonomi dalam sistem kompetisi. Namun, persebaran virus Corona (Covid-19) yang menjadi krisis besar manusia modern, memaksa kita untuk sejenak bernafas, berhenti dari pusran sistem, serta melihat kembali kehidupan, keluarga, dan lingkungan sosial dalam arti yang sebenarnya.

Manusia dipaksa berhenti dari rutinitasnya, untuk memaknai apa yang sebenarnya dicari dari kehidupan. Persebaran virus Corona yang massif di berbagai negara, memaksa kita untuk melihat kenyataan bahwa dunia sedang berubah. Kita bisa melihat bagaimana perubahan-perubahan di bidang teknologi, ekonomi, politik hingga pendidikan di tengah krisis akibat Covid-19. Perubahan itu mengharuskan kita untuk bersiap diri, merespon dengan sikap dan tindakan sekaligus selalu belajar hal-hal baru. Indonesia tidak sendiri dalam mencari solusi bagi peserta didik agar tetap belajar dan terpenuhi hak pendidikannya. Sampai 1 April 2020, UNESCO mencatat setidaknya 1,5 milyar anak usia sekolah yang terdampak Covid-19 di 188 negara termasuk 60 jutaan diantaranya ada di negara kita (Septian, 2018).

Pemberlakuan kebijakan physical distancing yang kemudian menjadi dasar pelaksanaan belajar dari rumah, dengan pemanfaatan teknologi informasi yang berlaku secara tiba-tiba, tidak jarang membuat pendidik dan siswa kaget termasuk orang tua bahkan semua orang yang berada dalam rumah. Pembelajaran teknologi informasi memang sudah diberlakukan

dalam beberapa tahun terakhir dalam sistem pendidikan di Indonesia. Namun, pembelajaran daring yang berlangsung sebagai kejutan dari pandemi Covid-19, membuat kaget hampir di semua masyarakat, mulai dari kabupaten/ kota, provinsi, pusat bahkan dunia internasional.

Pelaksanaan proses pembelajaran online yang dilaksanakan di setiap negeri, dan bahkan daerah memiliki sistem dan proses pelaksanaan yang bermacam-macam. Indonesia dengan bentang alam yang luas, memiliki hambatan utama dalam proses pembelajaran online yaitu dengan kualitas jaringan telekomunikasi khususnya internet yang belum merata. Selain itu, tidak semua sekolah dan siswa memiliki perangkat seperti handphone dan komputer, sehingga menjadi problematika tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran online.

Dalam mengatasi beberapa kendala dalam proses pembelajaran online guru menggunakan beberapa aplikasi yang membantu proses belajar dari mulai kelas online, video pembelajaran, web meeting, dan whatsapp sebagai media perantara dalam mengirim tugas maupun materi. Pemilihan media belajar tersebut disesuaikan dengan keadaan masing-masing wilayah (Sari, 2018). Walaupun proses pembelajaran online memiliki beberapa kendala dari aspek perangkat pembelajaran, kesiapan siswa dan guru. Penelitian (Meutia, Matondang, & Nasution, 2017) proses pembelajaran online mengurangi kekwatiran dari pihak orang tua terhadap anak yang berangkat sekolah, namun diperlukan

pengelolaan proses pembelajaran online yang baik dengan bahan belajar

yang mudah diakses, mudah dipahami, dan sederhana. Pembelajaran online yang telah di terapkan memiliki aspek kekurangan dan kelebihan dari masing-masing sudut pandang. Pembelajaran online merupakan solusi paling tepat di tengah masih belum dibukanya sekolah.

Berdasarkan teori belajar (Wahyuni, 2016), konsep ideal pembelajaran tidak dapat diterapkan dalam pembelajaran di era pandemi ini. Pembatasan interaksi menyebabkan pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak bisa dilakukan secara langsung dengan peserta didik sebagaimana yang biasa terjadi di sekolah. Proses pembelajaran dalam situasi normal, proses penyampaian materi dilakukan oleh guru secara langsung kepada peserta didik dengan media, metode dan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Dalam era pandemi, diperlukan adaptasi baik oleh guru maupun peserta didik dalam proses pelaksanaan pembelajaran agar pembelajaran tetap dapat berlangsung.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah studi pustaka atau pengumpulan data secara kualitatif. Data yang digunakan adalah data sekunder yang dikumpulkan dari informasi artikel, buku dan jurnal. Artikel ini disusun berdasarkan gagasan penulis dengan didukung oleh data sekunder yang dijadikan dasar dalam menentukan pembahasan pembelajaran online yang signifikan di era pandemi Covid-19. Referensi akan menjadi sumber utama dalam

penulisan artikel ini meliputi jurnal nasional, buku cetak dan online serta berita.

3. PEMBAHASAN

3.1. Pembelajaran di era pandemi Covid-19

Pemerintah melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Era Darurat Penyebaran COVID 19. Proses pembelajaran dalam era pandemi Covid 19, dilaksanakan melalui pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh ini merupakan bentuk modifikasi proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah namun dilaksanakan di rumah agar bisa mengurangi interaksi antara guru dan peserta didik. Proses pembelajaran ini bertujuan untuk tetap memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik serta difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup menghadapi mengenai pandemi Covid-19.

Berdasarkan surat edaran tersebut, untuk pelaksanaan pendidikan dalam era darurat Coronavirus Disease (Covid-19), satu point penting dalam isi surat edaran tersebut adalah adanya aturan belajar dengan jarak jauh (PJJ). Terdapat poin-poin pelaksanaan pembelajaran dari rumah yaitu (1). Belajar dilakukan di rumah melalui kegiatan daring/ jarak jauh tanpa membebani siswa dengan tuntutan capaian kurikulum, (2) Pembelajaran dari rumah difokuskan pada kegiatan kecakapan hidup, (3) Materi dapat dikondisikan sesuai minat dan kondisi masing-masing

siswa termasuk mempertimbangkan fasilitas yang dimiliki siswa, (4) penilaian merupakan umpan balik yang bersifat kualitatif.

Diperkuat dengan Surat Edaran Sesjen No. 15 Tahun 2020 tentang pedoman Pelaksanaan BDR Selama Darurat Covid-19. Menambahkan dari isi Surat Edaran No. 15 Tahun 2020 bahwa terdapat dua metode yang dapat dilaksanakan dalam kegiatan belajar dari rumah yaitu (1) menggunakan gawai (gadget) maupun laptop melalui beberapa portal dan aplikasi pembelajaran daring, (2) Jaringan/ offline (Luring), menggunakan televisi, radio, modul belajar mandiri dan lembar kerja, bahan ajar cetak, alat peraga dan media belajar dari benda di lingkungan sekitar.

Adapun peran pendidik dalam mempersiapkan proses pembelajaran secara online/ daring sebagai berikut (1) membuat mekanisme komunikasi dengan wali murid, (2) menyusur RPP sesuai minat anak, (3) berdiskusi dengan wali murid dalam penyusunan RPP, (4) memastikan proses pembelajaran berjalan lancar, (5) selalau berkordinasi dg wali murid dalam penugasan, (6) mengumpulkan dan merekap tugas yang telah dikumpulkan.

Menurut (Huang, at all: 2020) dalam penelitian (abdul Latif:2020) menyebutkan bahwa sistem pembelajaran era covid-19 memiliki sistem "*Flexible Learning*" dengan ciri (1) dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, (2) dapat belajar tentang apa saja yang diinginkan, (3) dapat melakukan pembelajaran langsung maupun melalui media, (4) pengajar memiliki keluluasaan untuk memilih

dan menentukan pelaksanaan pembelajatron (diskusi online, seminar, dan lainnya, (5) penilaian dapat dilakukan dengan fleksibel menyesuaikan aktifitas selama pandemic covid-19. Penekanan pembelajaran jarak jauh adalah pada metode pembelajaran dengan dibantu teknologi. Pada pembelajaran jarak jauh tentunya akan dilaksanakan tanpa adanya interaksi fisik secara langsung antara guru dan murid. Pembelajaran jarak jauh berimplikasi positif yang berasal dari kemajuan teknologi digital.

Menurut Moore, dkk. (2011) dalam penelitian mengelompokkan pembelajaran jarak jauh menjadi tiga macam yaitu (1) kegiatan belajar jarak jauh yaitu kegiatan belajar yang dilakukan secara jarak jauh. (2) E-learning adalah sarana elektronik yang dipakai dalam proses pembelajaran, (3) Pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang membutuhkan konektivitas dan aksesibilitas.

Menurut (Ni Komang Suni Astini,2020) pada era pandemi COVID-19 ini proses pembelajaran dapat dilakukan e-learning yang dapat digunakan disemua tingkatan baik TK/ PAUD, SD, SMP, SMA maupun Perguruan Tinggi. E-learning adalah sistem pembelajaran yang menggunakan media internet atau media jaringan komputer lainnya yang bisa diakses kapan pun dan di mana pun.

(Nurdin & La Ode Anhusadar: 2020) menyatakan bahwa perkembangan teknologi Informasi dan komunikasi menghasilkan belajar menggunakan internet dan pembelajaran berbasis web, pembelajaran inilah menjadi salah satu

jenis penerapan e-Learning pada era pandemic covid – 19.

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dilakukan tidak berlangsung dalam satu ruangan sehingga tidak adanya interaksi secara langsung antara pengajar dengan siswa karena fokus pada pembelajaran jarak jauh adalah metode pembelajaran yang dibantu dengan adanya teknologi sebagai media untuk mengirimkan materi pembelajaran kepada siswa secara *virtual* (Tavuccu, at all) dalam penelitian (Abdul Latif, 2020).

3.2. Media Pembelajaran di era pandemi Covid-19

Pembelajaran di era pandemi covid-19 dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media baik secara online dan offline.

3.1.1 Media pembelajaran online

Media pembelajaran online merupakan media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (user) sehingga pengguna dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna, seperti mengunduh ataupun mengupload materi. Dalam penggunaan media pembelajaran online, pembelajaran bersifat mandiri dan memiliki interaktifitas tinggi sehingga dapat meningkatkan ingatan, memberikan pengalaman belajar melalui teks, video dan animasi yang dibuat sehingga informasi yang akan disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa.

Selain itu, siswa pun dapat mengumpulkan hasil belajar secara online dengan mudah dan cepat melalui email, mengirim komentar di forum diskusi, chat, dan melakukan

video conference. Berbagai media pembelajaran online yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

a. Google Classroom

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang digunakan dalam dunia pada lingkup pendidikan yang mampu mempermudah didalam sebuah pembelajaran yang sedang berlangsung terutama pada saat era pandemi seperti sekarang ini (Roida, 2020). *Google Classroom* digunakan oleh setiap orang dari ruang lingkup/ jenjang pendidikan yang berbeda-beda baik dari tingkat SD, SMP, SMA/ SMK maupun Perguruan Tinggi. Disamping mudah didalam menggunakannya *Google Classroom* juga sangat efisien dan tidak terlalu rumit pada saat kita akan mengakses dan menggunakannya untuk melakukan pembelajaran yang diberikan oleh guru maupun dosen yang menggunakan platform ini didalam proses pembelajaran jarak jauh di era pandemi ini.



Gambar 1. Tampilan Google Classroom

Google classroom atau ruang kelas google adalah suatu tempat pembelajaran online yang dapat memudahkan guru dalam memberikan informasi, membagikan materi pembelajaran serta melakukan penilaian. Dengan google classroom pembelajaran dapat tersampaikan

secara maksimal kepada seluruh siswa secara online. Menurut Hakim, 2016 mengungkapkan bahwa google classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh google sebagai system elearning. Service ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada siswa secara online atau paperless. Ini berarti, butuh akses internet untuk dapat masuk ke dalam google classroom. Selain itu, google classroom juga mempunyai kemampuan untuk membuat salinan otomatis dari tugas yang sudah dibuat oleh siswa. Guru dapat mengecek tugas siswa dan memberikan penilaian secara langsung. Manfaat google classroom dalam pembelajaran adalah membuat kelas online dengan mudah, hemat waktu, mengorganisasi semua tugas dengan mudah, mengadakan komunikasi dan diskusi dengan cepat serta data akan aman.

Google classroom didesain bagi siswa, guru, wali murid dan administrator. Wali siswa dapat memanfaatkan ringkasan email yang memuat tugas siswa dengan melihat informasi tugas yang telah dan belum dikerjakan oleh siswa. Wali hanya data menerima ringkasan emai melalui akun pribadinya. Untuk administrator dapat membuat, melihat atau menghapus kelas di domainnya, menambahkan atau menghapus siswa dan guru dari kelas serta melihat semua tugas kelas di domainnya (Harjanto dan Sumarni, 2019).

Gmail, Youtube, Google Drive, Google Maps, dan Google Translate merupakan fitur-fitur pendukung yang ada pada platform google classroom. Di antara fitur yang dimiliki oleh *google classroom* adalah *assignments*

(tugas), *grading* (pengukuran), *communication* (komunikasi), *time-cost* (hemat waktu), *achieve course* (arsip program), kode kelas tampilan, *mobile application* (aplikasi seluler), dan *privacy* (keamanan pribadi) (Islami, 2020).

b. WhatsApp

WhatsApp merupakan salah satu media komunikasi yang sudah tidak asing lagi ditelinga kita bahkan sangat populer sekali serta merupakan platform yang kita gunakan saat ini baik untuk kepentingan pribadi maupun sosial. Aplikasi yang satu ini, hampir dimiliki oleh semua pengguna *gadget*. Selain dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan jarak jauh, platform ini juga bisa digunakan sebagai media penunjang pada proses pembelajaran seperti pada era pandemi seperti sekarang ini. Platform ini merupakan alat yang digunakan untuk melakukan komunikasi jarak jauh berupa percakapan baik menggunakan tulisan, gambar, suara maupun video. *WhatsApp* mampu terhubung dengan teman serta keluarga kita yang ada dimanapun dan kapanpun ketika kita memiliki jaringan yang baik yang mampu menjadi pendukung untuk kita mengaksesnya (Adinugraha, 2018).



Gambar 2. Tampilan Grup WhatsApp

C. Zoom

Zoom adalah sebuah aplikasi pertemuan gratis dengan video dan berbagi layar hingga 100 orang atau lebih. Aplikasi ini dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, laptop atau alat komunikasi lain yang mendukung. Aplikasi *video conference* ini juga memiliki durasi waktu saat kita melakukan *meeting* dengan yang orang lain. Meskipun demikian, aplikasi ini sangat membantu untuk mereka yang ingin melakukan diskusi secara langsung menggunakan ruang virtual karena memiliki kapasitas ruang yang cukup besar dalam sekali pertemuan. Zoom dapat mengadakan pertemuan, dialog dan diskusi langsung dengan orang lain dan berbagi materi yang akan di jelaskan dengan sharing screen. Selain itu juga, guru dapat membuka ruang chat atau diskusi dengan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif.

Pada saat zoom digunakan untuk proses pembelajaran maka kita akan merasa bahwa kita sedang tatap muka secara langsung karena kita mampu melihat orang yang jauh dengan menyalakan camera yang kita miliki didalam menggunakan platform zoom ini (Astini, 2020).

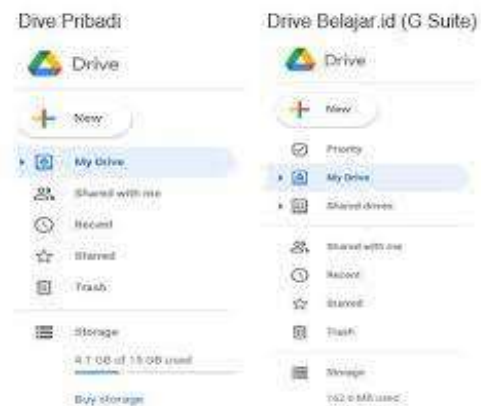
c. Google suite

Google suite merupakan layanan dari google yang memberikan fasilitas digitalisasi untuk sekolah di Indonesia. Layanan ini menggunakan email sekolah sebagai alamat domain. Langkah-langkah menggunakan google suit yaitu sebagai berikut:

Tahap 1 : Pendaftaran di google G Suite for Education.

Tahap 2 : Verifikasi domain dengan akun google g suite for education.

Tahap 3 : Mengaktifkan layanan gmail akun g suite for education.



Gambar 3. Tampilan G Suite

d. Portal Rumah Belajar

Portal Rumah Belajar yang diluncurkan sejak 15 Juli 2011 adalah sebuah inovasi teknologi pembelajaran digital berbasis *multiplatform* dan media. Portal yang dikembangkan oleh Kemendikbudristek melalui Pusdatin (dahulu Pustekkom) dapat diakses secara tak berbayar pada website maupun aplikasi mobile Rumah Belajar. Di dalamnya tersedia bahan belajar serta fasilitas komunikasi yang mendukung interaksi antar komunitas siswa dan guru beragam jenjang. Fitur-fitur utama yang tersedia memungkinkan siswa dapat belajar di mana saja, kapan saja, dengan siapa saja. Ada Fitur Sumber Belajar, Kelas Maya, *Augmented Reality*, Edugame, Laboratorium Maya, dan sebagainya.

e. Akun Pembelajaran (Belajar.id)

Akun Pembelajaran merupakan akun elektronik dengan domain belajar.id yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi dan dapat digunakan oleh peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan

sebagai akun untuk mengakses aplikasi pembelajaran berbasis elektronik. Tujuannya adalah untuk mendukung proses pembelajaran di satuan pendidikan melalui penerapan teknologi dan meningkatkan keterhubungan antara layanan pembelajaran.

3.1.2 Media pembelajaran offline

Media pembelajaran offline adalah media yang dapat digunakan secara offline yang dilengkapi dengan alat pengontrol/ navigasi yang dapat digunakan oleh pengguna (user). Media ini berjalan secara berurutan dengan alat pengontrol dari pengguna. Karakteristik menggunakan media pembelajaran offline yaitu materi pembelajaran terpadu, waktu pembelajaran tetap atau pasti, dikontrol oleh guru, pembelajaran searah/ linier, sumber informasi telah diedit, dan teknologi yang digunakan telah dikenal. Contohnya dapat berupa compact disk (CD) pembelajaran. Guru pun dapat membuat dan mendesain materi dengan membuat compact disk (CD) yang dapat diberikan kepada siswa. Dengan cara ini, pembelajaran akan tetap berjalan dan siswa tidak akan ketinggalan pelajaran.

3.3. Pemanfaatan TIK sebagai media pembelajaran online di era pandemi Covid - 19.

Penguasaan aplikasi pembelajaran online bagi pendidik pada era pandemi Covid-19 sangat dibutuhkan untuk proses pembelajaran agar tanggung jawab sebagai pendidik tetap profesional selain itu pembelajaran secara online pada masa pandemi covid-19 tidak bisa berjalan efektif

tanpa dukungan dari teknologi informasi dan komunikasi (Rahmawati I. D., 2017).

Demikian dengan (Yulinda, 2018) menyatakan bahwa kunci utama keberhasilan pembelajaran saat pandemi covid-19 adalah penguasaan terhadap teknologi Informasi dan komunikasi. Ada beberapa pilihan yang dapat dimanfaatkan menjadi perangkat teknologi dalam proses pembelajaran diantaranya komputer, Smartphone, laptop, dan tablet. Sedangkan aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran *online* diantaranya *Whatsaap* dan *Google Classroom*.

Beberapa media yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran dalam pembelajaran e-learning diantaranya (1) *whatsaap* yang merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan komunikasi baik berupa teks, video, maupun suara. Sebagaimana yang telah dilansir oleh Kominfo pada hari senin, 18 Oktober 2020 menyatakan bahwa aplikasi yang paling banyak digunakan dan diminati lewat internet adalah *whatsaap* yaitu sebanyak 83% dari 171 masyarakat. (2) *Zoom* merupakan aplikasi yang menggunakan video yang berbagi layar lebih dari 100 orang, (3) *Youtube* yang merupakan aplikasi *sharing video*, (4) *Google Classroom* yang merupakan ruang pembelajaran dalam membuat, membagikan dan menggolongkan penugasan tanpa membutuhkan kertas (Ambotang & Andin, 2014).

3.4. Kendala dalam pembelajaran online di era pandemi Covid-19

Pembelajaran di era pandemi covid-19 harus tetap dilaksanakan

walaupun dengan berbagai cara sehingga siswa dapat tetap belajar. Sebagai ujung tombak di level paling bawah suatu lembaga pendidikan, kepala sekolah dituntut untuk membuat keputusan cepat dalam merespon surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang mengharuskan sekolah untuk memberlakukan pembelajaran dari rumah. Pendidik merasa kaget karena harus mengubah sistem, silabus dan proses belajar secara cepat. Siswa terbata-bata karena mendapat tumpukan tugas selama belajar dari rumah. Sementara, orang tua siswa merasa stress ketika mendampingi proses pembelajaran dengan tugas-tugas, di samping harus memikirkan keberlangsungan hidup dan pekerjaan masing-masing di tengah krisis. Adapun beberapa tantangan nyata yang harus segera dicarikan solusinya: (1) ketimpangan teknologi antara sekolah di kota besar dan daerah, (2) keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran, (3) keterbatasan sumber daya untuk pemanfaatan teknologi pendidikan seperti internet dan kuota, (4) relasi guru-siswa-orang tua dalam pembelajaran daring yang belum integral.

Kendala yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran online ini adalah selama ini sistem pembelajaran diterapkan tatap muka dan siswa terbiasa berinteraksi dengan teman, sehingga budaya belajar jarak jauh tidak siap. Disaat guru sekolah menggunakan metode pengajaran online, siswa juga membutuhkan waktu untuk beradaptasi, yang mempengaruhi kekuatan mereka. Jika keluhan paling umum tentang

pembelajaran online adalah banyaknya tugas guru, pemanfaatan media pembelajaran online yang belum bisa maksimal digunakan oleh guru maupun siswa, maka dari itu, perlu memperhitungkan beban kerja siswa baik dari segi materi pendidikan maupun waktu. Pembelajaran online tidak selalu berakhir dengan pemecahan masalah dan banyak pertanyaan. Guru juga dapat melakukan tugas lain seperti observasi, eksperimen, dan analisis, yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan yang lebih menarik dan bermanfaat.

Kendala yang cukup tinggi mempengaruhi pembelajaran online dalam memanfaatkan TIK dalam pembelajaran adalah ketersediaan jaringan internet dan sinyal. Selanjutnya kendala berikutnya adalah ketersediaan listrik. Pengetahuan teknis guru tentang teknologi informasi dan komunikasi yang terbatas menjadi kendala berikutnya dalam pemanfaatan TIK untuk pembelajaran online. Kemudian, ketakutan dan pertimbangan dampak negatif dari penggunaan alat berupa *handphone* (HP) dan laptop menjadi kendala guru memanfaatkan TIK dalam pembelajaran.

Kepemilikan perangkat pendukung teknologi juga menjadi masalah tersendiri yang kita alami pada saat pembelajaran jarak jauh ini. Masih terdapat guru-guru maupun siswa yang tidak memiliki perangkat teknologi sebagai fasilitas penunjang dari kegiatan belajar mengajar pada sistem daring, seperti halnya laptop dan *gadget*. Jikapun mereka memiliki fasilitas pendukung tersebut namun terkadang laptop maupun *gadget* yang

mereka miliki itu kurang memadai untuk digunakan dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan (Tarsini, 2015).

Permasalahan yang muncul tidak hanya berasal dari siswa, namun juga dari guru, orang tua, maupun pihak-pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Misalnya materi mata pelajaran yang belum selesai disampaikan kepada siswa kemudian guru mengganti dengan tugas yang lainnya (Rahmawati D. R., 2018). Pada saat pembelajaran online dilaksanakan banyak siswa mengeluhkan karena banyaknya tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa selama penerapan pembelajaran dari rumah yang sedang berlangsung dari bulan Maret 2020 hingga saat ini. Masalah lainnya yang muncul yaitu akses informasi yang kadang terbatas dan terhambat oleh jaringan yang mengakibatkan keterlambatan saat mencari informasi pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Pada penerapan pembelajaran online saat ini, masih banyak siswa yang kesulitan akses internet, hal tersebut menjadi penghambat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran maupun mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru.

Pandemi yang sedang berlangsung ini menyebabkan sektor perekonomian yang tidak seimbang ini berdampak pada proses pembelajaran yang dilakukan karena baik orang tua maupun guru pasti harus mengeluarkan dana untuk menambah pengeluaran untuk membeli kuota atau internet untuk tetap berjalannya proses pembelajaran yang dilakukan di masa pandemi seperti sekarang ini, tetapi Kemendikbud akhirnya

memberikan bantuan berupa subsidi kuota internet yang diberikan kepada guru, dosen, peserta didik dan mahasiswa, dengan tujuan supaya meringankan pengeluaran biaya untuk kuota yang mahal yang dikeluarkan baik oleh pendidik (guru dan dosen) maupun peserta didik (siswa maupun mahasiswa). Guru juga mengalami kesulitan dalam mengoreksi dan memeriksa setiap PR (Pekerjaan Rumah) yang diberikan kepada peserta didik, juga menyebabkan kapasitas ruang penyimpanan ponsel semakin terus berkurang karena banyaknya file yang harus diunduh didalam proses pembelajaran yang berlangsung sekarang ini. Penerapan pembelajaran sistem daring juga membuat guru berpikir ulang terhadap model dan metode pembelajaran yang akan digunakan didalam proses pembelajaran jarak jauh seperti saat ini. Ketidaksiapan stakeholder sekolah dalam melaksanakan pembelajaran daring menjadi faktor utama eralah dan hambatan tersebut.

Namun pembelajaran yang dilakukan dari rumah oleh setiap peserta didik, memudahkan orang tua dalam memantau atau mengawasi secara langsung tentang perkembangan belajar anak yang mungkin pada saat sebelum pandemi ini kurang didalam memberi pengawasan atau monitoring terhadap anak. Terlebih untuk anak-anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar, mereka masih ada yang menganggap bahwa belajar di rumah sama dengan libur karena mereka tidak datang ke sekolah seperti biasanya. Dengan demikian, anak-anak sangat memerlukan edukasi dari kedua orang tuanya tentang apa yang sedang

terjadi saat ini. Orang tua mempunyai tugas dan peran untuk membimbing anak supaya dapat mengikuti pembelajaran yang dilakukan secara daring ini dengan baik supaya tidak hanya bermain karena mereka tidak datang ke sekolah. 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.

Kendala-kendala itu menjadi catatan penting dari dunia pendidikan kita yang harus mengejar pembelajaran daring secara cepat. Padahal, secara teknis dan sistem belum semuanya siap. Selama ini pembelajaran online hanya sebagai konsep, sebagai perangkat teknis, belum sebagai cara berpikir, sebagai paradigma pembelajaran. Pembelajaran online bukan metode untuk mengubah belajar tatap muka dengan aplikasi digital, bukan pula membebani siswa dengan tugas yang bertumpuk setiap hari. Pembelajaran secara online harusnya mendorong siswa menjadi kreatif mengakses sebanyak mungkin sumber pengetahuan, menghasilkan karya, mengasah wawasan dan ujungnya membentuk siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat. Tantangan-tantangan ini membuat kita harus berani mengambil langkah untuk menjadikan pembelajaran online sebagai kesempatan mentransformasi pendidikan kita.

3.5. Langkah-langkah perbaikan sistem pembelajaran online di era pandemi covid-19

Di tengah pandemi Covid-19 ini, sistem pendidikan kita harus siap

melakukan lompatan untuk melakukan transformasi pembelajaran daring bagi semua siswa dan oleh semua guru. Kita memasuki era baru untuk membangun kreatifitas, mengasah skill siswa, dan peningkatan kualitas diri dengan perubahan sistem, cara pandang dan pola interaksi kita dengan teknologi.

Menurut Dr. Gogot Suharwoto (Kholilah & Wahyuni, 2016) ada beberapa langkah yang dapat menjadi renungan bersama dalam perbaikan sistem pendidikan kita khususnya terkait pembelajaran daring:

1. Semua guru harus bisa mengajar jarak jauh yang notabene harus menggunakan teknologi. Peningkatan kompetensi pendidik di semua jenjang untuk menggunakan aplikasi pembelajaran jarak jauh mutlak dilakukan. Memang jumlahnya sangat banyak, untuk memastikan sekitar 3 jutaan guru di Indonesia memiliki kompetensi yang memadai dalam memanfaatkan teknologi tentu bukan perkara mudah. Kompetensi minimal TIK guru level 2 harus segera diwujudkan termasuk kemampuan melakukan vicon (video conference) dan membuat bahan ajar online. Level 2 ini merupakan pengelompokan kompetensi TIK guru yang ideal berdasarkan Teacher ICT Competencies Framework oleh UNESCO. Level tertinggi adalah level 4 dimana guru sudah mampu menjadi trainer bagi guru yang lain. Jika kompetensi guru sudah level 2, maka guru akan mampu menyiapkan sistem belajar, silabus dan metode pembelajaran dengan pola belajar digital atau

- online. Pemerintah tidak harus sendiri, upaya menggandeng banyak pihak penyedia portal daring sangat tepat dilakukan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Namun leading sektor urusan kebijakan pembelajaran daring harus dikendalikan dibawah kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Pemakaian teknologi juga tidak bisa asal-asalan, ada ilmu khusus agar pemanfaatan teknologi dapat menjadi alat mewujudkan tujuan Pendidikan yakni teknologi Pendidikan (TP). Pembelajaran online tidak hanya memindah proses tatap muka menggunakan aplikasi digital, dengan disertai tugas-tugas yang menumpuk. Ilmu teknologi pendidikan mendesain sistem agar pembelajaran online menjadi efektif, dengan mempertimbangkan tujuan pendidikan secara khusus. Prinsip-prinsip pemanfaatan teknologi yang harus menjadi acuan guru dalam meamanfaatkan teknologi yaitu mampu menghadirkan fakta yang sulit dan langka ke dalam kelas, memberikan ilustrasi fenomena alam dan ilmu pengetahuan, memberikan ruang gerak siswa untuk bereksplorasi, memudahkan interaksi dan kolaborasi antara siswa-guru dan siswa-siswa, serta menyediakan layanan secara individu tanpa henti.
 3. Pola pembelajaran daring harus menjadi bagian dari semua pembelajaran meskipun hanya sebagai komplemen. Intinya supaya guru membiasakan mengajar online. Pemberlakuan sistem belajar online yang mendadak membuat sebagian besar pendidik kaget. Ke depan, harus ada kebijakan perubahan sistem untuk pemberlakuan pembelajaran online dalam setiap mata pelajaran. Guru harus sudah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi sesuai kapasitas dan ketersediaan teknologi. Inisiatif kementerian menyiapkan portal pembelajaran daring Rumah Belajar patut didukung meskipun urusan daring saat covid-19 yang memaksa siswa dan guru menjalankan aktifitas di rumah tetap perlu dukungan penyedia layanan daring yang ada di Indonesia.
 4. Guru harus punya perlengkapan pembelajaran online. Peralatan TIK minimal yg harus dimiliki guru adalah laptop dan alat pendukung video conference. Keberadaan perangkat minimal yang harus dimiliki guru sangat perlu dipikirkan Bersama baik pemerintah kab/ kota, provinsi dan pusat termasuk ortang tua untuk sekolah yang diselenggarakan oleh masyarakat. Sudah banyak fintech yang bergerak dibidang pemberian bantuan pengadaan perangkat teknologi baik untuk siswa, guru maupun sekolah.
 5. Ketimpangan infrastruktur digital antara kota besar dan daerah harus dijembatani dengan kebijakan teknologi afirmasi untuk daerah yang kekurangan. Akses internet harus diperluas dan kapasitas bandwidthnya juga harus ditingkatkan. Pemerintah

Indonesia sudah berhasil membangun infrastruktur komunikasi Palapa Ring yang diresmikan Bapak Presiden Joko Widodo di akhir tahun 2019 menjadi tulang punggung infrastruktur digital dari Aceh hingga Papua. Tetapi jangkauan akses harus diperluas agar sebanyak mungkin sekolah, pendidik dan siswa merasakan manfaatnya.

3.6. Upaya Pemerintah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran online di era pandemi covid-19.

Pembelajaran dari rumah memang menimbulkan tantangan terutama dari segi telekomunikasi, untuk itu Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) terus memberikan dukungan pembelajaran dari rumah mulai dari program belajar di televisi (TV) hingga beragam aplikasi. Pemerintah juga sudah bekerjasama dengan operator telekomunikasi supaya bisa membangun Base Transceiver Station (BTS) di daerah-daerah sehingga semua murid di daerah bisa mendapatkan akses untuk belajar dengan menggunakan internet yang disampaikan oleh Direktur Tata Kelola Aplikasi Informatika Kemkominfo, Mariam F. Barata lewat webinar berjudul Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Guru Indonesia, Kamis (3/9/2020). Mariam melanjutkan, dari perusahaan seluler juga sudah menggunakan fasilitas internet gratis.

Sebagai upaya peningkatan kualitas digital pembelajaran jarak jauh, Kominfo bekerja sama dengan

Pandi. Pandi adalah sebuah lembaga yang mengelola penyelenggaraan pendaftaran domain .id. yaitu semua yang berkaitan dengan domain .id. Pandi bertanggung jawab terhadap pendaftaran, perpanjangan dan pengelolaan yang berkaitan dengan bagaimana sebuah domain yang berakhiran .id untuk bisa diakses dunia.

Selanjutnya, Pemerintah juga telah memberlakukan kurikulum darurat untuk kegiatan belajar mengajar di tengah pandemi covid-19. Adanya revisi SKB 4 menteri dan juga kurikulum darurat dalam masa kondisi khusus adalah untuk meringankan kesulitan pembelajaran di era Covid-19, kurikulum darurat dan modul pembelajaran dapat digunakan dan ini telah ditelaah oleh tim ahli untuk mempermudah guru juga siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

Begitu juga dari Kemendikbud telah mengeluarkan pengalokasian dana BOS untuk pembelian pulsa, paket data dan layanan *platform online* bagi guru dan siswa yang disalurkan oleh sekolah selama pembelajaran online. Kemendikbud memberikan bantuan kuota internet untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar bagi guru, siswa, mahasiswa, dosen, sampai 4 bulan, September hingga Desember 2020. Besaran bantuan untuk siswa sebesar 35 GB perbulan, guru 42 GB/ bulan, mahasiswa dan dosen 50 GB/bulan. Kepala satuan pendidikan harus melengkapi nomor handphone peserta didik yang aktif melalui aplikasi *dapodik* paling lambat 11 September 2020.

4. KESIMPULAN

Pada pembelajaran online di era pandemi covid-19 pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran yang sangat penting sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran online. Konsep pembelajaran pada era pandemi covid-19 dilakukan secara *online/ daring* memiliki sistem pembelajaran yang fleksibel dengan ciri dimensi pembelajarannya dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan sumber belajar dari berbagai media pembelajaran. Penekanan pembelajaran dengan dibantu platform teknologi informasi dan komunikasi. Adapun media yang dapat digunakan dalam pembelajaran *online* di era pandemi covid-19 ini antara lain whatshap, zoom, goole classroom (GCR) dan media teknologi lainnya yang dapat menunjang berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Hasil pembelajaran dengan media ini ternyata sangat mengadopsi perkembangan dan tuntutan zaman.

REFERENSI

- Adinugraha, F. (2018). *Media Pembelajaran Biologi Berbasis Ecopreneurship*. Dipetik 10 20, 2022, dari <https://neliti.com/id/publications/234957/media-pembelajaran-biologi-berbasis-ecopreneurship>
- Ambotang, A. S., & Andin, C. (2014). *Persepsi terhadap Penilaian Prestasi, Komitmen dan Motivasi Kerja Guru Sekolah Menengah Teknik di Sabah*. Dipetik 10 19, 2022, dari <https://sainshumanika.utm.my/index.php/sainshumanika/article/view/390>
- Baidhori, A. (2017). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Blended Learning*. Dipetik 09 13, 2022, dari <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/por/article/download/663/345>
- Kholilah, N. A., & Wahyuni, R. (2016). *Perencanaan Bangunan Gedungpuskesmas Dempo Palembang*. Dipetik 09 21, 2022, dari <http://eprints.polsri.ac.id/id/eprint/3372>
- Lim, P. S. (2005). *e-Sign: An electronic sign language dictionary (Letters A-M) / Lim Pek San*. Dipetik 10 22, 2022, dari <http://studentsrepo.um.edu.my/10024>
- Meutia, S., Matondang, A. R., & Nasution, H. (2017). *Evaluasi Proses Pembelajaran Di Jurusan Teknik Industri Unimal*. Dipetik 11 23, 2022, dari <https://journal.unimal.ac.id/miej/article/download/139/109>
- Rahayu, T., Purwoko, P., & Zulkardi, Z. (2013). *Pengembangan Instrumen Penilaian Dalam Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Di Smpn 17 Palembang*. Dipetik 11 23, 2022, dari <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jpm/article/view/301>
- Rahmawati, D. R. (2018). *Telaah Dualisme Diskursus Kewenangan Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) dalam Penuntutan Tindak Pidana Pencucian Uang*. Dipetik 08 20, 2022, dari

- <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/63517/telaah-dualisme-diskursus-kewenangan-komisi-pemberantasan-korupsi-kpk-dalam-penuntutan-tindakan-pidana-pencucian-uang>
- Rahmawati, I. D. (2017). *Penggunaan Metode Drill Sebagai Sarana Pembelajaran Menulis Hànzì Di Kelas X Smk Sahid Surakarta*. Dipetik 11 23, 2022, dari <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/65284/penggunaan-metode-drill-sebagai-sarana-pembelajaran-menulis-hanzì-di-kelas-x-smk-sahid-surakarta>
- S, W. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Dan Penilaian Portofolio Berorientasi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Final Drive Di Kelas Xi Smkn 1 Sumatera Barat â€” Padang*. Dipetik 11 23, 2022, dari <http://jurnal.upi.edu/proceedingfptk/view/3149/pengembangan-bahan-ajar-dan-penilaian-portofolio-berorientasi-pembelajaran-berbasis-masalah-pada-mata-pelajaran-final-drive-di-kelas-xi-smkn-1-sumatera-barat-â€”-padang.html>
- Sari, N. T. (2018). *Analisis Stilistika Dan Nilai Sosial Pada Novel Srepeg Tlutur Karya Tiwiek Sa Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Menengah Atas*. Dipetik 10 25, 2022, dari <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/abstrak/61408/analisis-stilistika-dan-nilai-sosial-pada-novel-srepeg-tlutur-karya-tiwiek-sa-sebagai-bahan-ajar-pembelajaran-bahasa-jawa-di-sekolah-menengah-atas>
- Sebo, L., Andayani, A., & Subiyantoro, S. (2017). *Nilai Pendidikan Karakter Dan Kearifan Lokal Legenda Wae Reke Masyarakat Ngada Nusa Tenggara Timur Dalam Relevansinya Dengan Pembelajaran Sastra Tingkat Sltip*. Dipetik 11 23, 2022, dari <http://aksara.online/article/view/17362>
- Septian, B. A. (2018). *Analisis Model Gravitasi Terhadap Neraca Perdagangan Indonesia Tahun 2005-2015*. Dipetik 10 24, 2022, dari <http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/22997>
- Tarsini, W. (2015). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe Mind Mapping pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran Kompetensi Dasar Menggunakan Sistem Informasi Manajemen Siswa Kelas XI.AP1 SMK Negeri I Karang*. Dipetik 11 23, 2022, dari <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/48556/mtg5nzu0/upaya-meningkatkan-hasil-belajar-dengan-menggunakan-model-pembelajaran-quantum-teaching-tipe-mind-mapping-pada-mata-pelajaran-pengantar-administrasi-perkantoran-kompetensi-dasar-menggunakan-sistem-informasi-manajemen-siswa-kelas-xiap1-smk-negeri-i>

- karang-
img_20151104_0001.pdf
- Wahyuni, F. (2016). *Teori Belajar Konstruktifisme (Upaya Membangun Pengetahuan dalam Pembelajaran)*. Dipetik 11 23, 2022, dari <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/qalamuna/article/view/3102>
- Yulinda, P. (2018). *Kajian Terjemahan Bentuk Pertanyaan Retoris (Rhetorical Question) dalam Novel Five On A Treasure Island Karya Enid Blyton dan Kualitas Terjemahannya (Pendekatan Pragmatik)*. Dipetik 11 23, 2022, dari <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/abstrak/64336/kajian-terjemahan-bentuk-pertanyaan-retoris-rhetorical-question-dalam-novel-five-on-a-treasure-island-karya-enid-blyton-dan-kualitas-terjemahannya-pendekatan-pragmatik>