

Penguatan Materi Pembelajaran Berbasis TIK Pada Masa Pembelajaran Daring Ditengah Wabah Pandemi Covid-19

Adella Tiara Bintara Firdaus¹, Jasmine Assayyidah², Agung Setiawan³

^{1,2,3} Universitas Trunojoyo Madura

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

210611100153@student.trunojoyo.ac.id^{*1}

Abstrak

Indonesia merupakan salah satu negara yang mengalami pandemi Covid-19. Penyakit ini diketahui ada karena sindrom pernapasan akut dan termasuk penyakit menular. Sehingga berdampak pada kehidupan seluruh masyarakat Indonesia. Kebijakan demi kebijakan dari pemerintah mulai diterapkan, diantaranya masyarakat wajib menerapkan 3M (menjaga jarak, memakai masker, mencuci tangan) dalam aktivitas sehari-hari dengan tujuan mengurangi penularan Covid-19 dan menekan angka kematian di Indonesia. Tujuan penulisan artikel ini untuk mengetahui permasalahan pembelajaran di masa pandemi Covid-19 dan penguatan materi pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Metode studi literatur adalah metode yang digunakan dalam artikel ini, dengan meninjau referensi dan sumber data penelitian yang terkait. Dunia pendidikan juga mengalami perubahan diantaranya pembelajaran tatap muka dihapuskan dan diganti dengan pembelajaran daring. Banyak permasalahan yang timbul akibat penerapan pembelajaran daring, mulai dari fasilitas yang kurang memadai, perekonomian, kendala sinyal, hingga kurangnya pengetahuan untuk mengakses teknologi. Kerjasama dan komunikasi yang baik antara pendidik, peserta didik, dan orang tua sangat diperlukan demi kelancaran pembelajaran daring dan tercapainya tujuan pembelajaran secara sempurna. Hikmah dari pembelajaran daring mulai terlihat dengan metode dan media pembelajaran yang lebih inovatif, pemanfaatan teknologi dengan benar dan sumber belajar siswa semakin luas.

Kata Kunci: Penyakit Covid-19, Pembelajaran daring, Hambatan dan hikmah

Abstract

Indonesia is one of the countries experiencing the Covid-19 pandemic. This disease is known to exist due to acute respiratory syndrome and is an infectious disease. So that it has an impact on the lives of all Indonesian people. Policy after policy from the government has begun to be implemented, including the public must apply 3M (maintaining distance, wearing masks, washing hands) in daily activities with the aim of reducing the transmission of Covid-19 and reducing the death rate in Indonesia. The purpose of writing this article is to find out learning problems during the Covid-19 pandemic and strengthening learning materials during the Covid-19 pandemic. The literature study method is the method used in this article, by reviewing references and related research data sources. The world of education has also experienced changes, including face-to-face learning being abolished and replaced with online learning. Many problems arise due to the application of online learning, ranging from inadequate facilities, the economy, signal problems, to the lack of knowledge to access technology. Good cooperation and communication between educators, students, and parents is very necessary for the smooth running of online learning and the perfect achievement of learning goals. The wisdom of online learning is starting to be seen with more innovative learning methods and media, using technology correctly and wider student learning resources.

Keywords: Covid-19 disease, online learning, obstacles and wisdom

1. PENDAHULUAN

Penyakit Corona (Covid-19) diidentifikasi berasal dari Wuhan, ibu kota provinsi Hubei, China. Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut. Demam, batuk, dan sesak napas merupakan gejala umum yang ditimbulkan oleh virus ini.

Hampir tiga tahun gejala Covid-19 mewabahi Indonesia hingga saat ini, pemerintah mengambil langkah cepat untuk menangani penyebaran virus tersebut dan berdampak bagi

Firdaus, dkk

<http://journal.unikaltar.ac.id/index.php/JB>

Volume 2 No 1 Januari Tahun 2023

pendidikan di **indonesia**, dengan menetapkan program Stay at Home (tinggal dirumah) untuk para pelajar dari SD hingga SMA serta Work From Home (bekerja dari rumah) untuk pekerja baik swasta maupun negeri serta E-Learning untuk seluruh mahasiswa. Pemerintah juga menganjurkan untuk melakukan 3M (mencuci tangan, memakai masker, menghindari kerumunan) terbukti mampu memperlambat penularan dan menyudahi dawai pandemi Covid-19 yang merajalela sampai saat ini.

Upaya pemerintah terus dilakukan, dengan membuat aturan baru yakni isolasi mandiri atau biasa disebut dengan lockdown yang ditujukan memutus mata rantai penyebaran virus. Isolasi mandiri atau karantina diatur dalam undang-undang nomor 6 tahun 2018 tentang Keekarantinaan Kesehatan dengan tujuan membatasi perpindahan orang, membatasi kerumunan orang, dan membatasi gerakan orang demi keselamatan bersama.

Salah satu bidang yang terkena dampak akibat pandemi Covid-19 ialah Pendidikan di Indonesia. Kegiatan belajar mengajar disekolah diliburkan dan diganti dengan daring, adapun beberapa hambatan yang ditemui pendidik maupun peserta didik. Materi yang belum usai dijelaskan secara tuntas dan digantikan dengan tugas lain menjadi salah satu keluhan oleh para peserta didik, dikarenakan tugas yang diberikan guru berlebihan. Permasalahan lain juga muncul dari penerapan sistem pembelajaran dari rumah ini, yakni akses sinyal yang terkendala mengakibatkan siswa tertinggal materi yang disampaikan oleh guru dan keterlambatan dalam menyelesaikan serta mengumpulkan tugas yang guru berikan. Penerapan daring juga berdampak pada guru yang harus membuat kembali model dan metode pembelajaran dengan mempertimbangkan segala aspek yang yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran daring.

Adanya permasalahan ada juga hikmah permasalahan tersebut. Adanya penerapan pembelajaran secara daring terdapat pula hikmah yang ada untuk dunia pendidikan di Indonesia. Salah satunya pendidik dan peserta didik mampu mengoperasikan teknologi lebih jauh untuk tercapainya tujuan pembelajaran daring tersebut. Di era perkembangan teknologi yang semakin cepat pendidik dan peserta didik mengharuskan diri untuk menguasai teknologi pembelajaran yang sangat bervariasi dan jarang diterapkan oleh kalangan pendidik. Siswa juga dapat mengembangkan pengetahuan yang telah dimiliki melalui teknologi, media dan model pembelajaran baru yang lebih menuntut siswa untuk kreatif.

Peran orang tua dalam mendampingi proses belajar anak ditengah kemajuan teknologi sangat diperlukan, karena dalam penggunaan teknologi terdapat dampak positif maupun negatif bagi setiap individu anak. Orang tua harus selalu mengawasi anak ketika memanfaatkan teknologi supaya anak tidak menggunakan teknologi untuk ke arah yang kurang bermanfaat bagi dirinya.

Pendidikan di indonesia memang terdampak adanya pandemi Covid-19, namun dengan adanya kebijakan-kebijakan yang dilakukan oleh pemerintah dan melakukan pembelajaran jarak jauh dapat memberikan manfaat bagi guru maupun siswa dalam meningkatkan kesadaran untuk menguasai kemajuan teknologi dan mengatasi permasalahan proses pendidikan di Indonesia.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode study kepustakaan. Kajian literature dijadikan sebagai dasar dalam membangun konsep atau teori baru. Data yang digunakan berasal dari data sekunder seperti artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal internasional bereputasi (scopus DOAJ, Thomson Reuters, Elsevier, dll) dan jurnal nasional terindeks Sinta (Science and Technology Index). Selain itu, sebagian data sekunder juga berasal dari buku baik dari bahasa Indonesia dan sumber lain dan relevan dengan topik penelitian. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis secara kualitatif dengan model Miles and Huberman. Analisis data melalui 4 tahap meliputi pengumpulan data, reduksi data, verifikasi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran daring saat ini sudah berkembang diseluruh bidang pendidikan yang dimulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi yang menjanjikan adanya reformasi dan inovasi dalam implementasinya. Berbagai macam dampak positif tentunya telah para pelaku rasakan di bidang pendidikan, dimana salah satu dampak positif dari pembelajaran ini umumnya berhubungan dengan kemudahan dalam memenuhi kebutuhan peserta didik yang beragam. Selain itu, telah tersedia akses pembelajaran yang lebih luwes (fleksibel) yang bisa diakses atau melakukan kegiatan interaksi dalam jaringan kapanpun, dan dimanapun tanpa harus datang ke sekolah juga bisa menjadi salah satu alasan mengapa dalam kondisi pandemi *Covid-19* seperti saat ini pembelajaran online secara masif dipopulerkan kepada masyarakat.

Pembelajaran daring sendiri dipilih dengan tujuan [1] meningkatkan ketersediaan pengalaman belajar bagi peserta didik yang tidak dapat atau memilih untuk tidak menghadiri pembelajaran tatap muka; [2] membuat dan menyebarkan konten pembelajaran secara mudah dan hemat biaya; dan [3] memungkinkan pendidikan untuk dapat menangani lebih banyak peserta didik, sambil mempertahankan kualitas hasil belajar yang setara dengan pembelajaran tatap muka. Dengan demikian agar pembelajaran daring dapat secara mudah diimplementasikan, penguatan materi digital menjadi syarat mutlak yang harus dilakukan oleh pendidik. Pembelajaran digital secara garis besar mengacu pada keterampilan dan pengetahuan yang terkait dengan keberhasilan penggunaan TIK, termasuk laptop, komputer, *smartphone*, dan tablet. Seorang manusia akan lebih mudah dalam menemukan informasi apabila memiliki pemahaman dasar tentang perangkat digital dan aplikasi yang nantinya akan mereka gunakan untuk melakukan pencarian. Kurangnya pengetahuan tentang TIK tentunya akan menjadi penghalang dalam mengelola atau mengoperasikan berbagai alat TIK salah satunya *smartphone*.

Dalam dunia pendidikan, pengetahuan dan pemahaman terkait digital sangatlah dibutuhkan baik untuk pendidik maupun peserta didik. Seluruh proses pembelajaran saat ini telah bertransformasi dalam situasi yang menuntut pendidik dan peserta didik agar dapat dilaksanakan secara *online*. Dengan demikian, jika salah satu diantara keduanya tidak memiliki pengetahuan dan kesepahaman yang sama, maka sudah jelas pembelajaran tidak dapat terlaksana dengan baik.

Berbagai *platform* pembelajaran dikembangkan untuk mendukung optimalisasi pembelajaran daring bahkan beberapa diantaranya dapat diakses secara gratis. Guru memberikan penguatan materi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis TIK dapat melalui beberapa platform tersebut meliputi *Google Classroom*, *Quizizz*, *Edmodo*, *Rumah Belajar*, *Bimbel Smart*, dan lainnya. Dari beberapa jenis platform tersebut salah satu yang menjadi bisa disebut paling banyak digunakan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. *Google Classroom* ini adalah platform gratis yang dikembangkan oleh *Google* untuk semua jenjang pendidikan. Tujuannya tidak lain untuk membantu pendidik saat mengajar, mendistribusikan bahan ajar, dan menilai tugas peserta didik secara online. *Google Classroom* dirasa sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran daring khususnya dimasa pandemi *Covid-19* seperti saat ini. Platform ini memiliki beberapa fitur yang mendukung kebutuhan pendidik dalam mengajar, seperti *classwork* dan *stream*. Pada fitur *classwork*, pendidik dapat membuat soal tes, pre-test, kuis, mengunggah bahan ajar, serta melakukan refleksi. Kemudian pada fitur *stream*, pendidik dapat membuat pengumuman, mendiskusikan gagasan, tugas, dan materi pembelajaran yang sedang dibahas. Dengan demikian peserta didik dapat mempelajari materi secara seimbang, sehingga saat peserta didik mengikuti ujian mereka tidak kesulitan dalam mengerjakan.



Gambar 1. Pembelajaran daring menggunakan Gmeet.

Keberhasilan penggunaan *platform Google Classroom* dapat diketahui berdasarkan beberapa penelitian relevan. Hidayat, Prasetyo, & Wantoro [4] menyimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik merasakan kemudahan dan peningkatan kualitas pembelajaran saat menggunakan *Google Classroom*. Dalam hal ini meskipun terdapat beberapa catatan yang menunjukkan perlu adanya perbaikan dan evaluasi lebih lanjut. Selain itu, Armando, Fonseca & Peralta [5] menemukan bahwa penggunaan *platform Google Classroom* memberikan beberapa kemudahan baik untuk pendidik maupun peserta didik khususnya saat mempelajari materi menulis. Peserta didik juga menyatakan bahwa mereka dapat mempraktekkan kemampuan menulisnya baik untuk tujuan akademik maupun non-akademik dalam suasana sekeliling belajar yang menarik. Selain itu, peserta didik berpendapat bahwa penggunaan *Google Classroom* lebih memuaskan bila dibandingkan dengan platform lainnya. Ramadhani, Umam, Abdurrahman, & Syazali [6] dalam hasil penelitiannya menyebutkan bahwa yang diajar menggunakan model *Flipped-Problem Based Learning* berbasis *Google Classroom* LMS rata-rata hasil belajar matematika peserta didiknya mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa peserta didik pada jenjang SD merasa antusias, termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya Fitriningtias, Umamah, & Sumardi [7] menjelaskan bahwa *Google Classroom* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik karena media dikembangkan dengan informasi dalam bentuk audio, video yang sesuai dengan aspek teknologi pedagogis. Dengan demikian kualitas pembelajaran sejarah menjadi semakin baik.

Pembelajaran online pelaksanaannya tentu tidak akan pernah cukup jika hanya dibatasi pada satu varian pembelajaran. Pendidik juga dapat berkolaborasi dalam penggunaan *Google Classroom* dengan *platform* pendukung lainnya seperti *Quizizz*. Menurut Mei, Ju, & Adam [8], aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi edukasi berbasis game yang menyediakan kegiatan pembelajaran dalam bentuk kuis yang didesain seperti game. Aktivitas permainan kuis bisa diikuti dengan beberapa pemain agar bisa membuat kelas interaktif. *Quizizz* bisa dioperasikan siswa dikelas melalui handphone atau smartphone yang mereka miliki setiap individu. Keunggulan *quizizz* dibandingkan dengan aplikasi pendidikan lainnya yaitu, memiliki karakteristik permainan yang menghibur (tema, meme, dan musik) dan aplikasi ini membantu guru untuk lebih mudah dan akurat dalam menentukan kualitas tiap soal, karena aplikasi ini menyediakan hasil analisis butir soal.

SIMPULAN

Pembelajaran daring saat ini sudah berkembang diseluruh bidang pendidikan yang dimulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi yang menjanjikan adanya reformasi dan inovasi dalam implementasinya. Berbagai macam dampak positif tentunya telah para pelaku rasakan di bidang pendidikan, dimana salah satu dampak positif dari pembelajaran ini umumnya berhubungan dengan kemudahan dalam memenuhi kebutuhan peserta didik yang beragam.

Selain itu, telah tersedia akses pembelajaran yang lebih luwes (fleksibel) yang bisa diakses atau melakukan kegiatan interaksi dalam jaringan kapanpun, dan dimanapun tanpa harus datang ke sekolah juga bisa menjadi salah satu alasan mengapa dalam kondisi pandemi *Covid-19* seperti saat ini pembelajaran online secara masif dipopulerkan kepada masyarakat. Pembelajaran daring sendiri dipilih dengan tujuan [1] meningkatkan ketersediaan pengalaman belajar bagi peserta didik yang tidak dapat atau memilih untuk tidak menghadiri pembelajaran tatap muka; [2] membuat dan menyebarkan konten pembelajaran secara mudah dan hemat biaya; dan [3] memungkinkan pendidikan untuk dapat menangani lebih banyak peserta didik, sambil mempertahankan kualitas hasil belajar yang setara dengan pembelajaran tatap muka. Seluruh proses pembelajaran saat ini telah bertransformasi dalam situasi yang menuntut pendidik dan peserta didik agar dapat dilaksanakan secara online. Guru memberikan penguatan materi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis TIK dapat melalui beberapa *platform* tersebut meliputi *Google Classroom*, *Quizizz*, *Edmodo*, *rumah belajar*, *Bimbel Smart*, dan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Pak and A. C. McLaughlin, *Aging, Technology and Health*. United States: Academic Press Publications, 2018.
- [2] S. R. Ariyanto, A. S. Ardiyanta, S. Soeryanto, W. Warju, R. S. Hidayatullah, and Y. Dianastiti, "Pelatihan Pembelajaran Daring Sebagai Langkah Persiapan Guru Smk Dalam Melaksanakan Learning From Home Di Masa Pandemi Covid-19," *J. Pemberdaya. Publ. Has. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 3, pp. 311–318, 2020, doi: 10.12928/jp.v4i3.2263.
- [3] R. E. Prasetya and U. B. Luhur, "The Usage Of The Online Assessment Moodle Lms And Google," vol. 4, no. 2, pp. 136–158, 2022, doi: 10.19105/panyonara.v4i2.6219.
- [4] M. L. Hidayat, W. H. Prasetyo, and J. Wantoro, "Pre-Service Student Teachers' perception Of Using Google Classroom In A Blended Course," *Humanit. Soc. Sci. Rev.*, vol. 7, no. 2, 2019.
- [5] B. Fonseca, K. Armando, and S. F. Peralta, "Google classroom: An effective virtual platform to teach writing in an EFL composition course," Universidad Nacional, 2019.
- [6] R. Ramadhani, U. Rofiqul, Abdurrahman, and M. Syazali, "The effect of flipped-problem based learning model integrated with LMS-google classroom for senior high school students," *J. Educ. Gift. Young Sci.*, vol. 7, no. 2, pp. 137–158, 2019.
- [7] D. A. Fitriningtias, N. Umamah, and Sumardi, "Google Classroom: As a Media of Learning History," 2019.
- [8] S. Y. Mei, S. Y. Ju, and Z. Adam, "Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom," *Eur. J. Soc. Sci. Educ. Res.*, vol. 5, no. 1, pp. 194–198, 2018.