

SOSIALISASI PEMBELAJARAN DARING PADA KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Uswatun Hasanah¹, Ryzca Siti Qomariyah²

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Pendidikan,
Universitas Panca Marga

Email:
usanah89@gmail.com

ABSTRAK

Pandemi virus corona tidak seharusnya dijadikan penghalang dalam belajar. Pembelajaran harus tetap berlangsung, walaupun terjadi bencana pandemi global yang menjadikan pemerintah menerapkan social distancing pada dunia pendidikan dan solusi paling tepat adalah pembelajaran daring (e-learning). Pembelajaran daring merupakan sesuatu yang baru khususnya bagi tenaga pendidik dan wali murid yang ada di pinggiran kota, maka dari itu kegiatan ini sangat penting untuk memberikan edukasi kepada orang tua agar dapat mensukseskan pelaksanaan pembelajaran daring. Tujuan pengabdian, untuk mensosialisasikan terkait pembelajaran daring terhadap belajar mengajar dan apakah ada cara efektif yang dapat diambil jika ada kendala dalam pembelajaran daring ini. Metode yang digunakan yaitu menguraikan cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah atau kendala dalam pembelajaran daring, diantaranya adalah dengan menggunakan: metode a) Pendidikan Masyarakat, yaitu penyuluhan atau sosialisasi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dan kesadaran terhadap orangtua (Masyarakat) akan pentingnya pembelajaran daring yang dilakukan dirumah. b) Pelatihan yaitu keterampilan dalam menggunakan teknologi baik dari pihak guru, orangtua, dan siswa memerlukan pelatihan terhadap teknologi yang akan digunakan selama pembelajaran daring ini c) Advokasi, yaitu pada siswa harus didampingi oleh orangtua/guru dalam penggunaan serta menggunakan teknologi tersebut. Hasil dari metode dalam menyelesaikan masalah tersebut maka 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. Lembaga pendidikan berinovasi dengan memanfaatkan sistem e-learning untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran.

Kata Kunci : Pembelajaran, Daring, Belajar Mengajar

ABSTRACT

Pandemic disaster occurs which should not be used as a barrier to learning. Learning must continue, even though there is a global pandemic disaster that has forced the government to implement social distancing in the world of education and the most appropriate solution is online learning (e-learning). The purpose of the service is to socialize online learning regarding teaching and learning and whether there are effective ways that can be taken if there are obstacles in this online learning. The method used is to describe the methods used to solve problems or obstacles in online learning, including using: method a) Community Education, namely counseling or socialization which aims to provide understanding and awareness to parents (community) of the importance of online learning carried out At home. b) Training, namely skills in using technology from both the teacher, parents and students, requires training in the technology that will be used during this online learning c) Advocacy, namely that students must be accompanied by parents/teachers in using and using the technology. As a result of the method for solving these problems, teachers are required to be able to design and design easy and effective online learning, by utilizing appropriate online devices or media and in accordance with the material being taught. Educational institutions innovate by utilizing the e-learning system to increase the effectiveness and flexibility of learning.

Keywords: Learning, Online, Teaching and Learning

PENDAHULUAN

Adanya pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia berdampak pada seluruh elemen masyarakat, sehingga pemerintah mengeluarkan surat edaran mengenai covid-19. Surat Edaran tersebut berisi tentang penundaan kegiatan di dalam dan luar ruangan di semua sektor termasuk bidang pendidikan. Selanjutnya Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan SE No.4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Pada Masa Darurat Covid. Dalam surat tersebut, proses pembelajaran dilaksanakan di rumah secara daring untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Belajar dari rumah atau learning from home dapat dilaksanakan pada pendidikan untuk meningkatkan kecakapan hidup terutama pada masa pandemi Covid-19 ini. Kondisi demikian juga menuntut lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi tersebut ialah dengan melakukan Pembahasan pembelajaran secara online atau daring (dalam jaringan). Masyarakat dinilai kurang siap terhadap pembelajaran daring yang mengharuskan mereka melakukan penyesuaian. Oleh karenanya, diperlukan berbagai jalan keluar sebagai solusi dan juga langkah yang diambil di masa yang akan datang. Dengan perkembangan teknologi, telah banyak melahirkan model dan metode pembelajaran yang sangat kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Begitu banyaknya aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran memberikan banyak pilihan kepada guru dan siswa untuk menerapkannya dalam pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan singkatan dari pembelajaran dalam jaringan, yang mana maksud dari hal ini, bahwa pembelajarannya itu harus mengandalkan internet. Dalam hal ini internet merupakan salah satu daya dukung yang paling berpengaruh terhadap berjalannya proses pembelajaran daring, namun pada umumnya sudah kita ketahui, bahwa tidak semua tempat memiliki jaringan internet yang cukup bagus. pembelajaran daring adalah suatu bagian dari pembelajaran jarak jauh yang pembelajarannya secara khusus menggabungkan teknologi elektromika dan internet, Asmuni dalam (Dewi & Sadjarto, 2021). Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti smarphone atau telepon, laptop android, computer, dan tablet dsb yang

dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja.

Pada saat pandemic ini, pemerintah telah mengeluarkan kebijakannya berupa aturan terhadap lembaga pendidikan untuk melaksanakan proses pembelajaran secara daring. Tentu saja ini menjadi tantangan yang cukup berat bagi semua lembaga pendidikan yang ada mulai dari tingkat sekolah dasar, sampai pada pendidikan tinggi. Selama masa pandemic virus corona, semua siswa didik dari semua tingkat, mulai dari tingkat dasar sampai bangku kuliah harus memformat mekanisme belajar. Dari yang semula berlangsung secara konvensional atau pola tradisional menjadi pola bermedia, diantaranya media computer dengan internetnya. Pembelajaran daring adalah kegiatan belajar yang tidak terikat waktu, tempat, dan ritme kehadiran guru atau pengajar, serta dapat menggunakan sarana media elektronik dan telekomunikasi. Salah satu bentuk pembelajaran online adalah E-learning.

Dalam sebuah survey yang disampaikan melalui hasil polling online SINDONEWS.com pada 3-9 April 2020 lalu. Hasilnya, ada sebanyak 70% responden yang menyatakan sistem ini tidak berjalan efektif. Jumlah responden yang sama juga menyatakan bahwa sistem ini dirasa tidak nyaman untuk mereka jalankan. Sebetulnya sistem pembelajaran apapun yang dijalankan, kunci utama agar prosesnya berjalan efektif adalah dengan adanya kerjasama dengan semua pihak yang bersangkutan. Kerjasama antara pemerintah dan lembaga sekolah, kerjasama antara guru dan orangtua, masyarakat dan lingkungan pendidikan. Pernyataan ini didukung oleh sebuah Pelaksanaan dalam implementasi pembelajaran daring di SD. Pembelajaran yang dilaksanakan di SD dapat terlaksana dengan cukup baik apabila adanya kerjasama antara guru, siswa, dan orangtua dalam belajar di rumah (Dewi, 2020).

METODE

Metode : menguraikan cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut diatas adalah metode :a) Pendidikan Masyarakat, yaitu pembelajaran daring, dengan melakukan kegiatan penyuluhan atau sosialisasi yang bertujuan meningkatkan pemahaman serta kesadaran bahwa pembelajaran daring di masa pandemic ini memerlukan kerjasama dengan semua pihak yang bersangkutan. Kerjasama antara pemerintah dan lembaga sekolah,

kerjasama antara guru dan orangtua, masyarakat dan lingkungan pendidikan guna menunjang sistem pembelajaran agar prosesnya berjalan secara efektif. b) Pelatihan, dikarenakan pembelajaran daring memerlukan suatu keterampilan dalam menggunakan teknologi baik dari pihak guru, orangtua, dan siswa memerlukan pelatihan terhadap teknologi yang akan digunakan selama pembelajaran daring ini. c) Advokasi, yaitu pada pembelajaran daring, siswa harus didampingi oleh orangtua dalam penggunaan serta menggunakan teknologi tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

(Suyono, 2011) mengatakan bahwa belajar adalah aktivitas yang selalu dilakukan dan dialami manusia sejak manusia didalam kandungan, buaian, tumbuh berkembang dari anak-anak, remaja hingga dewasa, sampai ke liang lahat, sesuai dengan pembelajaran sepanjang hayat. (Basri,2013) mengatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan. Berdasarkan pendapat ini, belajar dapat diartikan sebagai proses panjang yang dialami oleh manusia sejak manusia ada sampai manusia tiada. Konsep belajar ini biasanya dikenal sebagai belajar sepanjang hayat. Belajar tidak mengenal istilah waktu, kapan pun dan dimana pun belajar dapat dilakukan oleh manusia. Kosep belajar sepanjang hayat menjadikan seseorang tidak boleh putus semangat dalam belajar walaupun ada halangan datang dalam berbagai bentuk. Seperti yang terjadi ketika pemerintah menetapkan social distancing ketika terjadi bencana pandemic virus corona yang tidak seharusnya dijadikan penghalang dalam belajar.

Pembelajaran harus tetap berlangsung, walaupun terjadi bencana pandemi global yang menjadikan pemerintah menerapkan social distancing pada dunia pendidikan. Solusi paling tepat adalah pembelajaran daring, akan tetapi bagaimana pembelajaran daring yang ideal? Pembelajaran daring pada dasarnya adalah pembelajaran yang dilakukan secara virtual melalui aplikasi virtual yang tersedia. Walaupun demikian, pembelajaran daring harus tetap meperhatikan kompetensi yang diajarkan. Guru harus menyadari bahwa pembelajaran memiliki sifat yang sangat kompleks karena melibatkan aspek pedagogis, psikologis, dan didaktis secara bersamaan (Mulyasa, 2013). Oleh karena itu, pembelajaran daring bukan sekedar materi

yang dipindah melalui media internet, bukan juga sekedar tugas dan soal-soal yang dikirimkan melalui aplikasi social media. Pembelajaran daring harus direncanakan, dilaksanakan, serta di evaluasi sama halnya dengan pembelajaran yang terjadi di kelas.

(Majid,2008) mengatakan bahwa perencanaan dapat diartikan sebagai proses penyusunan materi pembelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan pendekatan dan metode pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Berdasarkan pernyataan ini perencanaan pembelajaran daring yang ideal pun harus mengikuti pola-pola yang telah disebutkan. Seorang guru terlebih dahulu menyusun materi pembelajaran yang sesuai. Materi pembelajaran diturunkan dari indikator pencapaian kompetensi, sehingga racikan materi yang disajikan oleh guru akan mengimplementasikan standar isi pada kurikulum 2013. Perlu diingat bahwa materi pembelajaran daring juga harus tetap mempertimbangkan teori konstruktivisme yang menjadikan siswa berperan aktif. Oleh karena itu, materi yang disajikan bukanlah materi materi yang kompleks atau materi yang utuh, melainkan materi-materi dalam bentuk rangsangan atau stimulus untuk menjembatani siswa menyusun sebuah simpulan dari kompetensi yang akan dikuasai.

Media pembelajaran juga harus digunakan oleh guru dalam pembelajaran daring. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah proses pembelajaran. Sebagai contoh guru menggunakan media video pemandangan yang digunakan sebagai sumber inspirasi menulis puisi pada kelas konvensional, maka dalam pembelajaran daring pun media harus dipergunakan oleh guru. Pendekatan dan metode pembelajaran harus menyesuaikan dengan kebutuhan virtual. Tidak semua metode konvensional bisa dilakukan dengan pembelajaran daring harus dilakukan modifikasi terlebih dahulu, sebagai contoh metode debat harus dimodifikasi dengan membuat tim pro dan kontra melalui tayangan video siaran langsung.

Hakikat Pembelajaran Daring

Pembelajaran sejatinya dilakukan melalui interaksi guru dengan siswa dalam suasana lingkungan belajar. Esensi pembelajaran ini merupakan pendampingan yang dilakukan pendidik (guru) untuk mentransmisikan ilmu kepada peserta didik.

Oleh karena itu, secara sederhana pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu proses pencerahan yang dilakukan guru untuk membantu siswa mendapatkan pembelajarandan mampu memahami bahan pembelajaran yang diberikan (Mansyur,2020).

Sekarang ini banyak orang salah mengartikan antara konsep pembelajaran dengan pengajaran. Padahal jika kita telaah istilah tersebut memiliki dasar kata yang berbeda. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (Djamaluddin & Wardana, 2019). Pembelajaran tidaklah selalu diartikan sebagai sesuatu yang statis melainkan suatu konsep fleksibel yang berkembang dan mengikuti tuntutan pendidikan juga kebutuhan ilmu pengetahuan dan teknologi yang melekat pada wujud pengembangan sumber daya manusia. Dalam hubungan dengan sekolah pengertian pembelajaran ialah “kemampuan dalam mengelola secara operasional dan efisien terhadap komponen-komponen yang berkaitan dengan pembelajaran, sehingga menghasilkan nilai tambah terhadap komponen tersebut menurut norma/standar yang berlaku”.

Akhir-akhir ini media social, seperti whatsapp, instagram, facebook, dan media lain yang serupa, menjadi cara baru bagi siapa pun termasuk guru untuk menyebarkan informasi. Kemudahan akses pada media-media itu menyebabkan persebaran informasi atau apa pun yang berkenaan dengannya semakin cepat dan kadang tak terkendali (Kamal,2020).

Pergeseran pola berpikir tersebut berimplikasi pada penetapan tatanan tertentu dalam pembelajaran. Tatanan tertentu yang menjadi focus pembelajaran mendasarkan diri pada hakikat tuntutan perkembangan iptek. Beberapa kecenderungan tersebut, antara lain:

(1) Penetapan empat pilar pendidikan UNESCO: Learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to life together sebagai paradigma pembelajaran, (2) kecenderungan bergesernya orientasi pembelajaran dari teacher centered menuju student centered, (3) kecenderungan

pergeseran dari content-based curriculum menuju competency based curriculum (4) perubahan teori pembelajaran dan asesmen dari model behavioristik menuju model konstruktivistik, dan (5) perubahan pendekatan teoritis menuju kontekstual, (6) perubahan paradigma pembelajaran dari standardization menjadi customization, (7) dari evaluasi dengan paper and pencil test yang hanya mengukur convergen thinking menuju openended question, performance assessment, dan portofolio assessment, yang dapat mengukur divergen thinking (Santya, 2005).

Pembelajaran Daring (E-Learning)

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsure teknologi informasi dalam pembelajaran (Fitriyani, Fauzi da Sari, 2020). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran.

Pembelajaran online pertama kali dikenal karena pengaruh dari perkembangan pembelajaran berbasis elektronik (e-learning) yang diperkenalkan oleh Universitas Illionis melalui sistem pembelajaran berbasis computer. Online learning merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang, dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti visual, audio, dan gerak. Pesatnya perkembangan di dunia teknologi, hal ini juga berdampak dalam hal metode dan strategi pembelajaran yang kebanyakan dewasa ini sudah banyak yang berintegrasi dengan pembelajaran online ini menjadi salah satu pertimbangan dalam hal penggunaannya.

Seiring dengan perkembangannya, saat ini sudah banyak para ahli yang memiliki definisi-definisi tersendiri terkait dengan pembelajaran online. Definisi pembelajaran online dinyatakan oleh (Khan, 1997) bahwa :

“ online learning instruction as an innovative approach for delivering instruction to a remote audience, using the web as the medium”.

Dari definisi tersebut menjelaskan bahwa ada banyak berbagai cara menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik yang terpisah dengan jarak secara inovatif salah satunya dengan pembelajaran melalui web. Sedangkan menurut (Deaton, 2005), mendefinisikan pembelajaran online bahwa :

“ Online learning as educational material that is presented on a computer”.

Dari definisi tersebut menyatakan bahwa pembelajaran online merupakan segala sesuatu yang menampilkan materinya lewat media computer.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan sistem e-learning untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Meskipun banyak hasil Pelaksanaan yang menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran menggunakan sistem e-learning cenderung sama bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau klasikal, tetapi keuntungan yang bisa diperoleh dengan e-learning adalah dalam hal fleksibilitasnya. Melalui e-learning materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja, disamping itu materi yang dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia yang dengan cepat dapat diperbaharui oleh pengajar.

Oleh karena perkembangan e-learning yang relative masih baru, definisi dan implementasi sistem e-learning sangatlah bervariasi dan belum ada standar yang baku. Berdasarkan pengamatan dari berbagai sistem pembelajaran berbasis web yang ada di internet, implementasi sistem e-learning bervariasi mulai dari yang (1) sederhana yakni sekedar kumpulan bahan pembelajaran yang ditaruh di web server dengan tambahan forum komunikasi lewat e-mail atau millist secara terpisah sampai dengan yang (2) terpadu yakni berupa portal e-learning yang berisi berbagai obyek pembelajaran yang diperkaya dengan multimedia serta dipadukan dengan sistem informasi akademik, evaluasi, komunikasi, diskusi dan berbagai educational tools lainnya.

Implementasi suatu e-learning bisa masuk kedalam salah satu kategori tersebut, yakni bisa terletak diantara keduanya, atau bahkan bisa merupakan gabungan beberapa komponen dari dua sisi tersebut. Hal ini disebabkan antara lain karena belum adanya pola yang baku dalam implementasi e-learning, keterbatasan sumberdaya manusia baik pengembang maupun staf pengajar dalam e- learning, keterbatasan

perangkat keras maupun perangkat lunak, keterbatasan biaya dan waktu pengembangan. Adapun dalam proses belajar mengajar yang sesungguhnya terutama di Negara yang koneksi internetnya sangat lambat, pemanfaatan sistem e-learning tersebut bisa saja digabung dengan sistem pembelajaran konvensional yang dikenal dengan sistem blended learning atau hybrid learning.

Belum adanya standar yang baku baik dalam hal definisi maupun implementasi e-learning menjadikan banyak orang mempunyai konsep yang bermacam-macam. *E-learning* merupakan kependekan dari *electronic learning* (Sohn, 2005). Udan and Waggen (2000) menyebutkan bahwa e-learning adalah bagian dari pembelajaran jarak jauh sedangkan pembelajaran online adalah bagian dari e-learning. Disamping itu, istilah e-learning meliputi berbagai aplikasi dan proses seperti *computer-based learning*, *web-based learning*, *virtual classroom*, dan lain-lain.; sementara itu pembelajaran online adalah bagian dari pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan sumber daya internet, intranet, dan extranet. Lebih khusus lagi Rosenberg (2001) mendefinisikan *e-learning* sebagai pemanfaatan teknologi internet untuk mendistribusikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses darimana saja.

Sedangkan menurut Khan (2005), *e-learning* menunjuk pada pengiriman materi pembelajaran kepada siapapun, di manapun, dan kapanpun dengan menggunakan berbagai teknologi dalam lingkungan pembelajaran yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi. Lebih jauh, istilah pembelajaran terbuka dan fleksibel merujuk pada kebebasan peserta didik dalam hal waktu, tempat, kecepatan, isi materi, gaya belajar, jenis evaluasi, belajar kolaborasi atau mandiri.

Implementasi Pembelajaran daring (*E-learning*)

Meskipun implementasi sistem *e-learning* yang ada sekarang ini sangat bervariasi, namun semua itu didasarkan atas suatu prinsip atau konsep bahwa *e-learning* dimaksudkan sebagai upaya pendistribusian materi pembelajaran melalui media elektronik atau internet sehingga peserta didik dapat mengaksesnya kapan saja dari seluruh penjuru dunia. Ciri pembelajaran dengan *e-learning* adalah terciptanya lingkungan belajar yang flexible dan distributed.

Fleksibilitas menjadi kata kunci dalam sistem *e-learning*. Peserta didik menjadi sangat fleksibel dalam memilih waktu tertentu. Dilain pihak, pengajar dapat memperbaharui materi pembelajarannya kapan saja dan dari mana saja. Dari segi isi, materi pembelajarannya dapat dibuat sangat fleksibel mulai dari materi yang berbasis teks samapi materi pembelajaran yang sarat dengan komponen multimedia. Namun demikian kualitas pembelajaran dengan *e-learning* pun juga sangat fleksibel atau variatif, yakni bisa lebih jelek atau lebih baik dari sistem pembelajaran tatap muka (konvensional). Untuk mendapatkan *sistem e-learning* yang baik diperlukan perancangan yang baik pula. Sistem *e-learning* dapat diimplementasikan dalam

bentuk *asynchronous*, *synchronous*, atau campuran antara keduanya. Contoh *e-learning asynchronous* banyak dijumpai di internet baik sederhana maupun yang terpadu melalui portal *e-learning*. Sedangkan dalam *e-learning synchronous*, pengajar dan peserta didik harus berada didepan computer secara bersama-sama karena proses pembelajaran dilaksanakan secara live, baik melalui video maupun audio conference. Selanjutnya dikenal pula istilah *blended learning (hybrid learning)* yakni pembelajaran yang mengandung semua bentuk pembelajaran misalnya online, live, maupun tatap muka (konvensional).

Melalui *e-learning* ini, pengajar dapat mengelola materi pembelajaran, yakni: menyusun silabi, meng-upload materi, memberikan tugas kepada peserta didik, menerima pekerjaan mereka, membuat tes/quiz, memberikan nilai, memonitor keaktifan, mengolah nilai, berinteraksi dengan peserta didik dan sesama pengajar melalui forum diskusi dan chat lain-lain. Disisi lain, peserta didik dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran, berinteraksi dengan sesama mereka dan pengajar, melakukan transaksi tugas-tugas, mengerjakan tes/quiz, melihat pencapaian hasil belajar dan lain-lain.

Pemanfaatan Teknologi Informasi Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Daring

Sumber belajar adalah hal penting dan memiliki peranan penting dalam pembelajaran, terlebih disaat keadaan saat ini yang dilakukan secara online atau daring. Dalam pemanfaatan sumber belajar setiap hal ataupun sesuatu dapat dimanfaatkan peserta didik dalam

melaksanakan pembelajaran merupakan sumber belajar pemanfaatan sumber belajar dalam kondisi belajar online saat ini peserta didik di tuntun untuk lebih cermat lagi dalam menggunakan dan memanfaatkan sumber belajar (Humairah dan Awaru, 2017).

Penggunaan whatsapp, google class, digunakan secara baik dalam menyampaikan informasi, materi ataupun penugasan, dan zoom juga sangat bermanfaat dalam menyampaikan materi secara tatap muka secara virtual, peserta didik dan pegajar dapat berinteraksi dengan baik dan dapat diserap dengan mudah walaupun penggunaan pelaksanaan pembelajaran secara online ini cukup mahal namun baik peserta didik maupun pendidik dapat mengambil manfaat yang sangat besar dari pelaksanaan pembelajaran online yang relative mahal ini bisa menggantikan biaya transportasi peserta didik maupun pendidik saat harus datang ke kelas. Pelaksanaan pembelajaran bukan tanpa masalah.

Di beberapa Negara, dilaporkan bahwa diantara mereka yang mengadopsi pembelajaran daring, rata-rata manfaat sebenarnya jauh lebih kecil daripada yang diharapkan. Masalah jaringan, kurangnya pelatihan, dan kurangnya kesadaran dinyatakan sebagai alasan paling penting oleh mereka yang tidak mengadopsi pembelajaran daring diikuti oleh kurangnya minat dan keraguan tentang kegunaan pembelajaran daring. Kurang kehadiran, kurangnya sentuhan pribadi, dan kurangnya interaksi karena masalah konektivitas ditemukan menjadi kelemahan signifikan dari pembelajaran daring (Arora dan Srinivasan, 2020).

Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring memiliki keunggulan yang bisa kita ambil. Ini tentunya bisa berdampak berbeda-beda pada setiap orang karena tidak memiliki kesamaan kondisi. Kelebihan diambil dari beberapa referensi serta hasil wawancara dengan beberapa pihak dan pengalaman yang dirasakan oleh penulis sendiri. Arnesti & Hamid. (2015) keuntungan penggunaan pembelajaran online yaitu pembelajaran yang bersifat mandiri dan interaktivitas tinggi, sehingga mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar, dengan teks, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk

menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan dalam menyampaikan berbagai materi, memperbarui isi, mengunduh, dan para siswa juga bisa mengirim email kepada siswa lain, mengirim komentar pada forum diskusi, memakai ruang chat, hingga link video conference untuk berkomunikasi langsung.

Windhiyana, (2020) adapun kelebihan dalam melakukan pembelajaran online, salah satunya adalah meningkatkan kadar interaksi antara siswa dengan guru, pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja (time and place flexibility), menjangkau peserta didik dalam cakupan luas (potential to reach a global audience), dan mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (easy updating of content as well as archivable capabilities).

Pembelajaran daring ini memberikan keuntungan bagi pihak-pihak tertentu yang ikut terlibat dalam prosesnya, dan pihak yang secara langsung merasakan dampak positif dari adanya pembelajaran daring tersebut yaitu: satuan pendidikan sebagai penyelenggara, guru sebagai pengajar dan pengawas disekolah, siswa sebagai objek dalam pembelajaran dirumah dan stake holder /pemangku kepentingan tertentu.

A. Satuan Pendidikan/Sekolah

Lembaga pendidikan tentunya mendapatkan pengaruh dari adanya sistem pembelajaran daring yang diterapkan. Lembaga pendidikan akan lebih peka terhadap perkembangan teknologi yang ada. Dengan adanya hal ini lembaga pendidikan juga lebih peduli terhadap fasilitas yang akan mendukung proses pembelajaran. Seperti pengoptimalisasian jaringan internet, pengadaan computer yang lebih memadai dan peralatan lain yang diperlukan. Pembelajaran daring juga merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan pada era globalisasi. Karena pada saat ini tanpa campur tangan teknologi suatu lembaga sekolah akan sangat tertinggal. Sistem informasi manajemen yang diterapkan di sekolah akan semakin terkendali.

Sekolah bisa menerapkan berbagai media atau aplikasi untuk pelaksanaan pembelajaran secara daring seperti E-Learning, yang lebih simple dan tidak memakan kuota yang cukup banyak bagi

siswa. Selain itu sekolah juga bisa membuat chanel youtube

untuk mengupload setiap materi yang akan diajarkan siswa. Materi-materi yang akan diajarkan guru kepada siswa nantinya akan dihimpun dalam 1 aplikasi/media yang bisa diakses oleh setiap siswa. Hal ini akan menumbuhkan kreativitas guru dan siswa agar pembelajaran bisa dilaksanakan lebih menyenangkan.

Sarana/fasilitas yang mendukung pembelajaran daring ini akan memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga bisa terlaksana dengan efektif dan efisien. Seperti dalam jurnal Pelaksanaan dibuat oleh (jamaluddin 2020) yang menyatakan bahwa diantara faktor-faktor yang menjadi kunci kesuksesan pembelajaran daring adalah ketersediaan sarana dan prasarana.

B. Bagi Guru/Tenaga Pendidik

Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran secara daring, sebegus apapun aplikasi ataupun media yang digunakan, jika guru tidak mahir dalam mengelola atau menggunakan aplikasi yang digunakan maka akan terasa sia-sia saja. Kelebihan pembelajaran secara daring yang dirasakan oleh guru di antaranya tidak menyita banyak waktu, tidak terfokus pada suatu tempat, terkadang bisa mengerjakan pekerjaan yang double sekaligus dan lebih memiliki waktu yang banyak. Guru akan lebih banyak belajar lagi mengenai media/aplikasi dalam pengajaran. Dan hal ini akan menambah wawasan dan ilmu baru bagi guru. Guru akan lebih melek teknologi dan terbiasa dalam penggunaannya. Langkah ini akan mendorong guru untuk selalu mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

C. Bagi Siswa/ Peserta Didik

Bisa dikatakan dalam pembelajaran daring ini siswa akan lebih banyak mendapatkan keuntungan. Mengapa demikian, karena salah satu tujuan dari pembelajaran daring ini memang untuk memudahkan siswa dalam belajar. Bagi siswa yang memiliki respon baik dan bisa mengikuti pembelajaran secara daring akan sangat mudah dan menyenangkan.

Beberapa keuntungan yang bisa didapatkan oleh siswa melalui pembelajaran daring diantaranya:

1. Siswa lebih mahir dalam ilmu

Teknologi (IT)

2. Siswa bisa mengulang-ulang materi pembelajaran yang dirasa belum dipahami.
3. Waktu yang digunakan lebih singkat dan padat daripada biasanya.
4. Tidak terpaksa hanya pada satu tempat.
5. Menghemat biaya transportasi bagi yang rumahnya jauh.
6. Tanya jawab bersifat fleksibel.
7. Melatih kemandirian dan tanggung jawab siswa
8. Penggunaan hp/gadget akan lebih bermanfaat.
9. Pengalaman baru dalam belajar

D. Bagi Orangtua

Dalam melakukan proses belajar mengajar tentunya perlu adanya pengawasan. Pembelajaran disekolah akan diawasi oleh guru sedangkan pembelajaran dirumah akan diawasi oleh orang tuanya. Pembelajaran yang dilakukan secara daring juga perlu pengawasan, terlebih lagi pembelajaran ini banyak menghabiskan waktu dirumah dan peran penting disini adalah orangtua. Orang tua harus mampu mengawasi pembelajaran yang dilakukan oleh anaknya, jangan sampai orangtua memberikan kebebasan kepada anak atau bahkan tidak memiliki kepedulian.

Semenjak diterapkannya pembelajaran secara daring, tentunya orangtua lebih banyak mengetahui aktivitas anaknya selama dirumah. Hal ini juga mendapatkan respon positif dari orangtua karena mereka ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran anak selama di rumahnya. Berikut adalah beberapa keuntungan orang tua siswa saat pembelajaran daring yaitu:

- Orang tua bisa memantau anaknya ketika belajar
- Orangtua mengetahui perkembangan anak
- Orangtua tidak perlu antar anak sekolah
- Menurunkan biaya berkelanjutan
- Hemat uang jajan untuk anak
- Hemat ongkos pulang pergi sekolah
- Mengurangi kekhawatiran berlebih saat anak menggunakan hp/gadget karena banyak dipergunakan untuk belajar.

E. Bagi Stakeholder/ Pemangku kepentingan

Penerapan pembelajaran daring secara serentak ini tentu saja memberikan banyak

keuntungan bagi sebagian pihak. Terutama bagi perusahaan yang bergelut di bidangnya. Diantara beberapa perusahaan yang diuntungkan yaitu:

1. penyedia jasa internet ISP (Internet Servis Provider) perusahaan ini akan memiliki keuntungan lebih banyak dari sebelumnya karena akan semakin banyak orang yang memasang wifi/internet dirumahnya secara mandiri atau melalui kartu perdana/kuota.
2. Perusahaan elektronik seperti Hp, Laptop mengalami penjualan yang cukup banyak.
3. Perusahaan pembuat aplikasi yang selama ini banyak digunakan sebagai media pembelajaran daring yaitu: Google Classrom, Google Form, Zoom Met. Cloud-X, Ed-Puzzle, Moodle, Schoology dan lain-lain (Fajrillah et al., 2020).

Kekurangan Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring memiliki banyak kelemahan-kelemahan yang perlu kita ketahui. Hal ini harus kita jadikan bahan evaluasi dan tindak lanjut untuk memperbaiki dimasa yang akan datang. Beberapa faktor yang menghambat dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini menjadi bukti kelemahan dari pembelajaran daring. Pernyataan ini didukung oleh sebuah Pelaksanaan yang dilakukan oleh (Jamaluddin et al., 2020) di sebuah Universitas di UIN sunan Gunung Djati Bandung , sebuah hasil Pelaksanaan menunjukkan faktor penghambat pembelajaran daring yang paling banyak dialami responden selama pembelajaran daring, yakni kuota yang terbatas sebanyak 21,5%, jaringan tidak stabil sebanyak 23,4% dan tugas yang menumpuk sebanyak 30,6%.

Hasil Pelaksanaan tersebut cukup bisa mewakili keadaan dan kondisi kita sekarang ini. Karena yang kita tau sistem pembelajaran daring ini ada setengah dipaksakan dan tidak bisa ditolak, sehingga setiap anak mau tidak mau dan nyaman tidak nyaman harus bisa mengikuti pembelajaran ini. Dalam sebuah berita yang sedang hangat-hangatnya diperbincangkan, (Reza,2020) “Darwin seorang anak yang berusia 12 tahun, rela berjualan cilok setiap harinya untuk membeli kuota internet selama sekolah online. Kejadian tersebut membuat kita prihatin dan menunjukkan sebagai bukti dari kelemahan

pembelajaran daring.

Beberapa kelemahan dari pembelajaran daring dari berbagai aspek diantaranya:

1. Kesehatan

Kesehatan menjadi poin terpenting bagi kehidupan kita, pembelajaran daring dengan menggunakan media gadget/laptop yang cukup lama akan memberikan dampak buruk terhadap kesehatan kita. Sebuah Pelaksanaan yang dilakukan oleh (Cancan,2010) “Efek Radiasi Gelombang Elektro Magnetik Ponsel Terhadap Kesehatan Manusia”. Di dalam Pelaksanaan ini disebutkan bahwa radiasi ponsel ternyata hampir sama dengan dampak radiasi elektromagnetik yang ditimbulkan oleh radar pesawat. Radar pesawat ini diduga memiliki dampak merugikan bagi manusia yang tinggal disekitar wilayah instalasi radar. Radiasi radar tersebut dapat mengagitasi molekul air yang ada dalam tubuh manusia. Jika intensitas radiasi elektromagnetiknya cukup kuat, maka molekul-molekul air terionisasi, dampak yang ditimbulkan mirip dengan akibat yang ditimbulkan oleh radiasi nuklir.

Selain itu, dampak dari penggunaan laptop yang digunakan sebagai media pembelajaran online juga, memberikan dampak yang lebih luas lagi. Seperti yang diungkapkan oleh Arianti dalam sebuah artikel (2020) “Bahaya Terlalu Lama di Depan Komputer Terhadap Kesehatan”.

- a. Rasa sakit yang berlebihan pada leher dan bahu, tulang belakang juga akan berpengaruh Karena tulang punggung terus menopang tubuh ketika kamu duduk terlalu lama.
- b. Sindrom CVS, Sindrom ini disebut juga sebagai CVS atau Computer Vision Syndrome. Hal ini terjadi akibat focus dan gerak mata yang tertuju hanya pada satu arah.
- c. Serangan jantung. Efek buruk pertama dari duduk terlalu lama adalah dapat meningkatkan resiko serangan jantung dan penyakit kelainan jantung lainnya.
- d. Mati rasa, duduk terlalu lama akan membuat tubuh kamu mati rasa. Hal ini karena duduk terlalu lama dapat mengganggu sistem saraf dan membuat kondisi yang tidak nyaman.
- e. Kanker, telah terbukti bahwa duduk terlalu lama akan meningkatkan risiko terkena kanker payudara, leher rahim dan usus.

2. Bagi sekolah/satuan pendidikan

Sekolah sebagai pelaksana dari kebijakan pembelajaran daring, tentunya akan merasakan dampak yang terjadi baik itu dampak positif ataupun dampak negative. Pembelajaran daring tentunya membutuhkan persiapan yang cukup matang dan layak bagi sekolah. maka sekolah mau tidak mau harus memberikan banyak pengorbanan agar pembelajaran daring ini bisa terlaksana. Namun sudah kita ketahui bahwa tidak semua sekolah itu memiliki fasilitas dan keadaan yang bagus, bagi sekolah yang berada dipelosok tentunya hal ini akan sangat sulit untuk diimplementasikan karena terlalu banyak kendala.

KESIMPULAN

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 yaitu melalui Potensi Pemanfaatan ICT (Information and Communication Technology) dalam pendidikan sangat banyak diantaranya untuk meningkatkan akses pendidikan, meningkatkan efisiensi, serta kualitas pembelajaran dan pengajaran. 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 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 orangtua dengan sekolah agar putra-putrinya yang

belajar di rumah dapat terpantau secara efektif. Dengan demikian Kerjasama yang baik antara guru, siswa, orangtua siswa dan pihak sekolah/madrasah menjadi faktor penentu agar pembelajaran daring lebih efektif. Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti smarthphone atau telepon android, laptop, computer, dan tablet dsb yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksana mengucapkan terimakasih yang pertama kepada Allah Swt, orang tua, dan teman-teman semua. Pelaksana juga berterimakasih kepada para ibu atau orang tua dan anak-anak yang sudah mau berkontribusi dalam menyukseskan penyuluhan dan pelatihan ini. Tanpa adanya mereka sebagai subyek Pelaksanaan maka, Pelaksana tidak akan bisa menyelesaikan artikel pengabdian masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, T. A. P., & Sadjiarto, A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1909–1917. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1094>
- Dimiyati & Mudjiono. (2011). *Belajar dan pembelajaran*. PT Rineka Cipta.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*. CV Kaaffah Learning Center.
- Harnani, S. (2020). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19*. <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>
- Rina. (2020). *Sosialisasi Kegiatan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 di Masa Pandemi Covid-19*. *Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 di Masa Pandemi Covid-19*. <https://sumbar.kemenag.go.id/v2/post/56416/sosialisasi-kegiatan-pembelajaran-pada-tahun-ajaran-20202021-di-masa-pandemi-covid-19>
- Sofiyana, S. M. dkk. (2021). *Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Sutojayan*. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdim/aspenn/article/view/1985/746>
- Suartama, I. K. (2014). *E-Learning Berbasis moodle*. Graha.
- Sukari. (2014). *Mengembangkan E-Learning di Sekolah/ Step by step Implementasi Moodle*. Erlangga.
- Thobroni, M. & A. M. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. AR RUZZ Media.