

SEKOLAH *ONLINE* DI MASA PANDEMI COVID-19, BAGAIMANA TANGGAPAN GURU DAN SISWA SEKOLAH DASAR?

Nasikhin¹, Ikhrom², Agus Sutyono³

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo^{1,2,3}

e-mail: nasikhinkhofifah@gmail.com¹, ikhrom@walisongo.ac.id²

agussutyono@walisongo.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman belajar yang dialami siswa sekolah dasar dan upaya guru dalam menanggulangi permasalahan pembelajaran *online* di masa pandemi Covid-19. Sampel dalam penelitian ini adalah sebelas narasumber yang terdiri guru dan siswa. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan studi kasus eksplorasi yang dilaksanakan di SD N Sangubanyu 02, diperoleh data penelitian bahwa pengalaman siswa dalam mengikuti pembelajaran *online* dapat menyebabkan kejenuhan, turunnya kesungguhan dan partisipasi belajar, rendahnya motivasi belajar, serta ketidaktercapaian kepuasan intelektual. Sedangkan upaya penanganan yang dilakukan guru dalam menanggulangi permasalahan ini adalah dengan memaksimalkan penggunaan perangkat teknologi pembelajaran, memodifikasi metode pembelajaran tertentu seperti *Project Based Learning*, *Integrated Curriculum*, dan *Blended Learning*. Studi ini memberikan kontribusi dalam penelitian tentang pedagogi dan pembelajaran *online* dengan mengklarifikasi seperti apa peranan guru dalam menemukan *problem solving* atas permasalahan yang dihadapi siswa.

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran, *Online Learning*, Pembelajaran digital.

ABSTRACT

This study aims to determine the learning experiences experienced by elementary school students and the efforts of teachers in tackling online learning problems during the Covid-19 pandemic. The sample in this study were eleven resource persons consisting of teachers and students. By using a qualitative approach and an exploratory case study conducted at SD N Sangubanyu 02, it was obtained research data that students' experiences in participating in online learning can lead to boredom, decreased seriousness and learning participation, low learning motivation, and not achieving intellectual satisfaction. Meanwhile, the handling efforts made by the teacher in tackling this problem are by maximizing the use of learning technology tools, modifying certain learning methods such as Project Based Learning, Integrated Curriculum, and Blended Learning. This study contributes to research on pedagogy and online learning by clarifying what the teacher's role is in finding problem solving for students' problems.

Keywords : Learning Innovation, *Online Learning*, Digital Learning

PENDAHULUAN

Corona Virus Disease (Covid-19) telah melanda lebih dari 200 negara di dunia dan memberikan tantangan bagi institusi pendidikan tinggi. Untuk mengantisipasi penularan virus tersebut, pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan, mulai dari isolasi, *social* dan *physical distancing* hingga Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang memaksa masyarakat untuk tinggal di rumah, bekerja, beribadah dan belajar di rumah (Jamaluddin dkk., 2020, 2). Sedang dalam ranah pendidikan, Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan (Kemdikbud) mengeluarkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 yang memerintahkan agar pembelajaran dilaksanakan secara *online*.

Ketersediaan literatur tentang Covid-19 dalam kaitannya dengan studi pendidikan belum terlalu banyak (Manullang, S. O., & Satria, E., 2020, Bawden, D. 2001; . Astaman, 2018). Sejauh ini, studi tentang online learning hanya membahas mengenai dua hal pokok. Pertama, studi tentang online learning disajikan secara konseptual yang hanya membahas mengenai pengertian, kelebihan, kekurangan, serta

kerangka konsep yang belum menunjukkan kematangan (Alan Jallilife, 2001). Kedua, penelaah mengenai online learning, dalam konteks keindonesiaan belum banyak mengarah pada siswa sekolah dasar, hadirnya justru diterapkan pada lembaga pendidikan tinggi (Rahmat, A., Syakhrani, A. W., & Satria, 2021). Padahal jika ditinjau dari kualitas sumber daya manusia dan sarana prasarana, lembaga pendidikan sekolah dasar memiliki lebih banyak permasalahan dibandingkan perguruan tinggi (Radley, C. & B Oyle, 2004).

Di era pandemi covid-19, studi-studi online learning dalam hubungannya dengan pendidikan formal lebih melihat pada bagaimana peranannya dalam meminimalisir terjadinya kontak fisik, namun kurang menjelaskan mengenai kebermanfaatannya bagi siswa (Nunung Nurhadi, 2020, Satria, E., & Sopandi, W. (2022). Dari dua kecenderungan tersebut, masih sedikit sekali studi yang memperhatikan pola perpaduan pengembangan online learning di sekolah dasar. Sehingga Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan mengenai; Bagaimana pengalaman belajar mengajar siswa dan guru sekolah dasar dalam mengikuti online learning? Jawaban dari pertanyaan ini diharapkan dapat menjadi jaan untuk mengetahui tanggapan siswa serta upaya yang dilakukan guru untuk menanggulangi permasalahan tersebut.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kualitatif dengan studi kasus eksplorasi. Pemilihan ini didasarkan pada kebutuhan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pelaksanaan pembelajaran online, jenis media dan aplikasi yang digunakan, serta dampak dan tanggapan siswa terhadapnya. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam terhadap 15 responden pada November-Desember 2021 di SD N Sangubanyu 02, masing-masing terdiri dari 10 siswa terdiri dari kelas 4 (3 orang), kelas 5 (3

orang), dan kelas 6 (4 orang). Selain itu lima guru kelas 3, 5, dan 6 juga dimintai keterangan menggunakan *purposive sampling*. Dalam penelitian kualitatif, tidak ada batasan jumlah responden untuk dijadikan sampel secara purposive. Yang terpenting adalah pemenuhan data atau informasi yang dibutuhkan (Bernard, H.R, 2002). Proses wawancara berakhir hingga saturasi data tercapai dan tidak ada informasi baru yang diperoleh (Guest, G., Bunce, A. and Johnson, L., 2006). Pertanyaan wawancara difokuskan untuk menjawab berbagai topic mengenai tingkat kejenuhan, tingkat kepuasan, dan kesungguhan Siswa dalam Mengikuti Online learning. Dengan SD N Sangubanyu 02 sebagai lokus wawancara para responden. Semua informan diminta menandatangani persetujuan dan dengan izin dari responden, informasi direkam secara audio dan kemudian ditranskripsikan Secara lisan.

Untuk kepentingan kerahasiaan, responden diberi nama awal S untuk siswa, G dan untuk guru. Data yang dihimpun kemudian di analisis dengan menggunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari kajian wawancara mendalam yang dilakukan, diperoleh data penelitian bahwa pembelajaran online yang dilaksanakan di SD Negeri Sangubanyu 02 adalah menggunakan media Zoom, WA, Google Meet, E-Learning, Google Classroom dan Skype, yang dari keseluruhan aplikasi ini memiliki fasilitas audio visual. Menurut Edgar Dale, pengalaman belajar diperoleh melalui ketepatan penggunaan media dari bentuk yang paling konkret pada porsi yang abstrak. Dale menyebutkan, pengalaman belajar 75% di dapat dari pengelihatatan, 13% pendengaran dan melalui indera lain sekitar 12% (Dale, 1969). Berdasarkan teori tersebut, seharusnya media pembelajaran interaktif semacam Zoom dan G-Meet seharusnya mampu meningkatkan kompetensi siswa sebab tampilan video

dan slide show yang ditayangkan (Maruf dkk., 2022) dalam pembelajaran sebab 75% pengalaman belajar seseorang diperoleh dari pengelihatian yang kemudian didukung dengan sensor pendengaran.

Namun, dalam kontestasi pengalaman pembelajaran yang diterima oleh siswa tidak dapat dilepaskan dari berbagai faktor yang berpengaruh terhadap alat indra. Moh. Ali (2019) menuturkan, efektifitas pendukung pembelajaran dipengaruhi oleh kesiapan siswa, minat dan konsentrasi, ketrampilan, waktu dan disiplin dalam belajar, serta kapasitas fisik dan psikis yang dimiliki oleh peserta didik (Ilyas, 2019). Faktor-faktor tersebut belum lagi dipengaruhi oleh media dan materi yang kurang mampu menarik minat belajar siswa sehingga penyajian materi dilakukan hanya berlangsung searah. Hal ini memberikan potensi ketidaksesuaian anatara teori Edgar Dale dan pernyataan Moh Ilyasi (2019) sebagaimana disebutkan di awal bahwa mayoritas pengalaman belajar siswa diperoleh melalui pendengaran dan pengelihatian yang memiliki kontribusi paling banyak. Sedang beberapa faktir penghambat dapat mempengaruhi tingkat ketercapain kompetensi siswa. Sebagaimana permasalahan di atas, berikut penulis uraikan hasil penelitian mengenai pengalaman belajar siswa yang dapat ditinjau dari tingkat kejenuhan (Astaman, 2018), kesungguhan dan partisipasi belajar (Sudjana, 2004), motivasi belajar (Silverius, 1991), serta tingkat kepuasan intelektual (UNIKA, 2020).

1. Tingkat Kejenuhan

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada siswa SD N 02 Sangubanyu yang telah mengikuti online learning, diketahui bahwa mereka menyukai pembelajaran daring. Namun, online learning yang dilaksanakan dengan monoton menjadikan siswa jenuh. Misalnya saja pada mata kuliah yang berisi materi rinci dan konkrit, harus didukung dengan media yang tepat untuk meningkatkan motivasi peserta

didik dalam proses pembelajaran. Responden S2, menyatakan sistem pembelajaran yang dilaksanakan secara online cenderung tidak terstruktur. Hal ini diperparah dengan banyaknya tugas yang diberikan oleh guru yang dapat memunculkan kejenuhan dan rasa malas. Responden S4, S7, dan S8 menyebutkan hal yang tidak disukai dalam online learning adalah karena tidak bisa bertemu langsung dengan guru dan teman-temannya. Timbul rasa jenuh kepembelajaran digitala guru menjelaskan materi secara dengan cara yang sama namun materi yang disampaikan tidak jelas sehingga siswa seperti dipaksa untuk memahami materi sendiri yang membuat mereka semakin merasa malas dan jenuh. Responden S2, dan S4 menyatakan bahwa kejenuhan dalam online learning diakibatkan karena pembelajaran dilaksanakan dengan media serta metode yang cenderung itu-itu saja.

Muhibbin Syah (2011) mengatakan bahwa kejenuhan dalam pembelajaran berasal dari faktor intrinsik dan ekstrinsik siswa. Faktor ekstrinsik yang menjadi penyebab kejenuhan adalah persaingan ketat yang mendorong peserta belajar lebih keras. Hal ini juga terjadi pada siswa SD N 02 Sangubanyu. Sebagian responden menyatakan bahwa adanya kecenderungan guru yang hanya memberikan kesempatan berbicara pada siswa tertentu saja sehingga menyebabkan kesenjangan sosial dan membuat peserta lain menjadi bosan. Selain itu dalam durasi waktu yang cukup panjang disertai dengan materi yang cukup banyak diterima oleh memori otak sehingga menimbulkan kejenuhan. Sedangkan untuk faktor internal adalah rasa bosan dan keletihan yang dialami oleh individu. Keletihan tersebut dapat menyebabkan kebosanan sehingga bisa menimbulkan kehilangan motivasi sehingga malas memperhapembelajaran digitalan materi yang disampaikan guru (Muhibbin, 2011).

Siswa mengaku bosan terhadap pembelajaran online yang dilaksanakan.

Mereka tidak bisa menjaga konsentrasi saat perkuliahan dilangsungkan sebab mengaku melakukan kegiatan lain diluar pembelajaran seperti mengobrol dengan teman, bermain hewan peliharaan, ataupun melakukan kegiatan tertentu yang bisa kembali membuka *mood* siswa untuk belajar. Sebab merasa tidak diawasi oleh guru, mereka mengaku memapembelajaran digitalan kamera dan tombol microphone disaat melakukan kegiatan lain. Jelas hal ini sangat merugikan, sehingga ketegasan dari guru agar meminta siswa untuk menghidupkan kamera menjadi hal yang penting untuk dipertimbangkan.

2. Kesungguhan Siswa dalam Mengikuti Online learning

Kesungguhan belajar memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Kesungguhan mengikuti pembelajaran dapat dilihat dari sisi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, persiapan, proses, hingga evaluasi diri. Hal ini menjadi penting sebab kesungguhan belajar berarti kemauan untuk mendalami pembelajaran dengan penuh perhatian, dalam kata lain fokus terhadap mata kuliah yang dipelajari serta tak pernah lelah untuk selalu ingin mengetahui hal-hal baru. Sebegitu pentingnya kesungguhan belajar sehingga seorang siswa memiliki kewajiban untuk memanagemen waktu seoptimal mungkin.

Dalam ranah yang lebih luas, Imran (2021) memberikan indikator kesungguhan belajar pada tiga aspek yakni persiapan, proses, dan evaluasi diri. Persiapan perlu dilakukan agar mampu mengikuti kegiatan belajar dengan maksimal. Sementara itu proses belajar menjadi hal yang penting bagi siswa untuk mengetahui setiap tahapan perubahan kompetensi kognitif dalam diri siswa. sedangkan evaluasi diri merujuk pada penilaian terhadap diri sendiri terkait dengan proses yang sudah dilalui dalam kegiatan pembelajaran.

Sejak dikenalkan oleh Pemerintah, online learning segera menuntut siswa untuk minimal

mengimbangi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat dalam ranah pendidikan. Diantaranya adalah dengan menyiapkan perangkat yang dibutuhkan dalam pembelajaran digital sebagai bentuk kesiapan dalam menyambut revolusi industri 4.0.

Ditinjau dari sisi persiapan, siswa SD N 02 Sangubanyu mengaku telah menyiapkan perangkat perkuliahan online dengan maksimal. Online learning memerlukan perangkat khusus seperti laptop, smartphone, headset, Aplikasi pembelajaran, triphod, dan akses internet (Sudarsana dkk., 2019). Dari media ini, yang paling sering mengalami masalah adalah internet dan kualitas perangkat yang kuno sehingga tidak bisa sepenuhnya digunakan untuk menginstal aplikasi.

Dari sudut pandang proses pembelajaran, siswa mengaku masih sering terlambat mengikuti pembelajaran. Padahal datang tepat waktu menjadi awal yang bagus untuk memulai pembelajaran. Sebaliknya, datang terlambat dalam pembelajaran dapat memberikan efek yang tidak baik untuk siswa. Mereka akan mengalami kekurangan rasa percaya diri, kurangnya kedisiplinan/kedisiplinan diri sendiri menurun, tertinggal mengikuti pelajaran sehingga mendapatkan materi yang terpotong-potong, mendapat hukuman tingkat konsentrasi mengurang Sekolah menjadi kurang percaya diri tingkat kedisiplinan menurun.

Meski demikian, reponden mengatakan adanya semangat untuk mengikuti perkuliahan. Satu diantaranya adalah dengan mencatat setiap materi yang disampaikan guru. Mereka menyadari bahwa mencatat adalah cara yang paling efektif untuk mengngat materi. Disamping itu, dengan mencatat responden juga dapat dengan mudah memahami dan mengingat materi sehingga minimal masih bisa menjaga fokus. Catatan jua dapat berfungsi sebagai pendamping buku materi. Dokumen yang dibuat ini bisa membantu mereka saat mempersiapkan ujian. Hal ini tentu sejalan denan pendapat Bligh D,

dari hasil risetnya yang menunjukkan peserta didik yang menuliskan materi pelajaran ke dalam catatan lebih bisa mengingat materi dengan baik, dibanding mereka yang tidak memiliki catatan (Granoff, 2021).

Dalam proses pelaksanaan online learning, siswa juga mengaku aktif. Selain mencatat materi yang disampaikan oleh guru, responden juga kadang bertanya kepada guru jika ada materi yang kurang jelas. Namun, mereka menambahkan hanya bertanya pada guru-guru tertentu yang mampu menarik perhatian mereka dalam pembelajaran. Menurut responden, guru yang menarik adalah mereka yang menyampaikan materi dengan tegas, dalam kata lain memiliki suara lantang dan memberikan penjelasan pembelajaran dengan gaya bahasa dan konsep yang jelas. Dengan keterbatasan waktu, guru biasanya hanya memberikan materi yang dianggap penting. Sebab hal ini, siswa diminta menanyakan manakala ada hal yang belum dipahami. Mereka menyatakan bahwa aktif bertanya dapat meringankan beban belajar saat dilangsungkan ulangan sebab lebih memahami materi pembelajaran dan membantu mereka mengingat apa yang sedang dipelajari saat itu. Mereka merasakan bahwa aktif bertanya mendorong kita untuk memperhappembelajaran digitalan materi apa yang sedang disampaikan. Meski demikian, kepembelajaran digitala ditanya mengenai level kesungguhan, siswa mengaku kurang bersungguh-sungguh karena tidak bertemu langsung dengan guru dan kurangnya interaksi sosial dengan teman-teman yang lain.

3. Tingkat Kepuasan Intelektual dan Motivasi Belajar

Tingkat kepuasan siswa berhubungan dengan perasaan siswa setelah mengkomparasikan hasil yang dirasakan setelah dibandingkan dengan harapan awal yang ia pikirkan (Rahmawati, 2021). Sebab siswa merupakan pelanggan karena telah membayar jasa pendidikan untuk menuntut ilmu yang diiringi dengan

harapan-harapan tertentu. Misalnya fasilitas, kualitas guru dan kepemimpinan. Dengan mengacu pada harapan tersebut maka tentunya setiap siswa memiliki persepsi yang berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Ada yang berpersepsi dengan standar yang tinggi sehingga tidak dapat dipenuhi oleh lembaga, ada yang sedang dan ada juga yang rendah (Sopiatin, 2010).

Tingkat kepuasan intelektual siswa dapat dilihat dari daya serap terhadap materi yang disampaikan guru (Dikbud, 1990). Dalam konteks siswa SD N 02 Sangubanyu, responden S2, S5, S8 mengaku belum mendapatkan daya serap yang baik terhadap materi yang disampaikan guru. Perlakuan ini disebabkan oleh beberapa faktor yang masih belum optimal untuk mendukung proses pengajaran. Faktor tersebut diantaranya metode yang diterapkan dalam pembelajaran, relasi, sarpras, rasa aman, hingga situasi lingkungan belajar yang dapat mempengaruhi tingkat motivasi belajar peserta didik.

Motivasi intrinsik siswa SD N 02 Sangubanyu dalam mengikuti pembelajaran online tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari seingnya siswa datang telambat saat memasuki kelas online. selain itu, mereka juga menyatakan dengan sendirinya bahwa ketiadaan interaksi secara langsung antara siswa dan guru membuat mereka merasa tidak terawasi. Keadaan tersebut berakibat buruk sebab ketiadaan tekanan membuat mereka bertindak sesuka hati.

Dari lima belas responden, tidak ada yang setuju jika perkuliahan online dilaksanakan secara terus menerus. Mereka menyatakan bahwa online learning dapat memberikan pemahaman yang salah dan tidak ada kesempatan untuk menkonfirmasi kesalahannya kepada guru yang dapat menjadikan siswa lebih malas, kurang mandiri, dan bergantung pada orang lain. Menurut responden S1, S4, S5, S8, pembelajaran online dianggap lebih susah daripada belajar di kelas. Selain itu, mereka juga mengutarakan, meskipun ada

peningkatan pengetahuan di bidang teknologi, tapi hidden kurikulum hilang dan sifat siswa mengrah pada ranah yang kurang baik.

Keberhasilan online learning dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti: tingkat kemampuan guru dalam menggunakan teknologi, strategi pembelajaran yang dipilih, kuantitas dan kualitas interaksi dengan mahasiswa, kebijakan fakultas, pembelajaran yang dilaksanakan secara kolaboratif, adanya umpan balik, keaktifan pembelajaran, pembelajaran yang beragam, hingga intensitas aplikasi penggunaan teknologi (Werner, 2005, Rahmat, Syakhrani, Satria, 2021, Maruf dkk., 2022). Mempertimbangkan aspek-aspek ini, kami akan menganalisis peran berbagai faktor di atas dalam implementasinya pada pelaksanaan online learning di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan serta keberhasilannya dalam meningkatkan nilai akademik mahasiswa selama pelaksanaan online learning. Pada saat yang sama, penulis memfokuskan penelitian ini untuk menganalisis persepsi mahasiswa tentang pengalaman belajar mereka selama pelaksanaan online learning. Selain itu, penelitian ini juga melihat dampak kemampuan literasi digital terhadap kemampuan untuk mahasiswa dalam memproses informasi pembelajaran.

Data penelitian ini menunjukkan bahwa online learning memiliki lebih banyak kekurangan dibandingkan manfaatnya. Mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran online secara eksklusif tidak memiliki efek menguntungkan pada asimilasi dan pemrosesan informasi, sehingga lebih sulit untuk dipelajari. Selanjutnya, mahasiswa juga menganggap bahwa presentasi yang dilakukan secara online membuatnya tidak memiliki keberanian untuk berbicara karena takut diejek atau ditertawakan. Sangat berbeda dengan pelaksanaan pembelajaran tatap muka yang memancing mahasiswa untuk bisa berpartisipasi aktif. Hal tersebut sejalan dengan penelitian dengan penelitian lain

(Sadeghi, 2019). Mahasiswa mudah terganggu dan kehilangan fokus karena guru belum meneukan strategi yang sesuai untuk menjaga fokus konsentrasi. Hal ini terjadi karena kurangnya pengalaman mengajar dengan menggunakan aplikasi online. Selain aspek tersebut, kebisingan yang dibuat keluarga/teman/tetangga dapat mengganggu konsentrasi mahasiswa saat belajar online. Kerugian lain yang diungkapkan oleh penelitian ini adalah isolasi. Mahasiswa merasa terisolasi karena kurangnya interaksi dengan guru. Sementara penelitian lain menyebutkan bahwa interaksi yang buruk dengan guru adalah salah satu masalah utama yang menjadi faktor kegagalan ketercapaian tujuan pembelajaran (Schole Edu, 2020). Dalam konteks krisis yang ditimbulkan oleh pandemi, hierarki alasan mengapa mahasiswa enggan untuk belajar online berubah. Masalah teknis adalah masalah yang memiliki peran besar dalam penurunan motivasi belajar. Kurangnya keterampilan teknis guru adalah alasan penting lainnya, hingga temuan ini seakan mendukung hasil penelitian lain yang dilakukan pada masa krisis (Suresh, 2018). Penyesuaian gaya mengajar yang tidak sesuai dengan lingkungan online adalah alasan berikutnya. Mahasiswa menyebutkan komunikasi dan interaksi yang buruk dengan guru. Sisi lain oleh ketahanan terhadap perubahan dan kurangnya fleksibilitas beberapa guru untuk bisa beradaptasi dengan teknologi sehingga dapat memberikan pengetahuan secara maksimal di lingkungan online.

Hasil penelitian kami konsisten dengan penelitian terbaru dilakukan pada mahasiswa di Eropa Timur, yang menegaskan sikap negatif mahasiswa terhadap pembelajaran online. Terlepas dari semua masalah yang dihadapi Guru dan mahasiswa, memiliki kemampuan untuk menghubungkan masalah ini dengan konteks pandemi pembelajaran digitala responden dipaksa untuk menghadapi situasi yang belum pernah mereka hadapi sebelumnya. Jadi, beberapa guru memang mencoba untuk

belajar, menemukan solusi, menawarkan dukungan bagi siswa dan menyesuaikan gaya mengajar mereka dengan kondisi baru, upaya ini mendapatkan respon positif dari beberapa mahasiswa meskipun masih terkendala dengan masalah teknis..

Penggalan tentang kesiapan pengajar dalam menjalani online learning mengungkapkan bahwa guru siap karena memiliki kemampuan berkomunikasi dengan siswa yang dimediasi oleh komputer. Mereka juga yakin dapat tetap menjalin relasi dengan siswa sekalipun tidak bertatap muka secara langsung. Selain itu guru juga mengku siap dalam menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi dalam pembelajaran online. Guru memiliki Learning transfer *self-efficacy* mampu mengarahkan dirinya sendiri untuk belajar hal-hal baru yang dibutuhkan dalam menyelenggarakan sehingga mereka siap mengajar dengan professional. Learning transfer *self-efficacy* adalah kemampuan pengajar meng-aplikasikan pengetahuan yang diperoleh pada setting yang baru/berbeda. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa walaupun guru mampu mengarahkan dirinya untuk belajar hal-hal baru yang dibutuhkan dalam online learning namun masih mengalami kesulitan dalam mengaplikasikannya.

Responden G1, G2 G3 menyebutkan, guru mempelajari aplikasi video conference dengan bertahap. Meskipun dengan video conference, harapannya tetap terjadi interaksi yang baik dalam proses pembelajaran. Sebab online learning adalah hal yang baru bagi guru di lingkungan SD N 02 Sangubanyu maka permasalahan ini menjadi hal yang tidak mudah. Responden G2 mengaku untuk mampu menggunakan aplikasi pembelajaran online perlu mengikuti pelatihan-pelatihan untuk dipraktekkan sehingga saat pembelajaran dilaksanakan guru sudah bisa menggunakan aplikasi pembelajaran dengan maksimal. Meskipun pembelajaran dilaksanakan

dengan banyak kendala, pembelajaran tetap diupayakan untuk bisa berlangsung dengan maksimal meskipun dengan berbagai kendala. Meskipun proses tersebut bukanlah sesuatu yang mudah, namun karena sudah mnejadi sebuah kewajiban, maka proses pembelajaran secara synchronous learning antara guru dan siswa secara perlahan dapat berjalan dengan baik.

Menurut responden G1 dan G2, aplikasi pembelajaran berbasis video conference kini menjadi hal yang mudah untuk ditemui. Misalnya saja aplikasi zoom yang bisa dipakai dengan gratis per 40 menit. Ada juga versi berbayar untuk penggunaan yang lebih efektif dengan durasi yang lebih lama. Ada juga Google Meet yang gratis untuk pembelajaran. Tentu hal ini menjadi pengalaman tersendiri sebab jika pada masa awal pandemi Covid-19 guru menggunakan aplikasi classroom sebagai sarana kelas virtual, dipaksa untuk beralih menggunakan Microsoft Teams. Namun responden G3 mengaku kesulitan-kesulitan yang dialami dalam menggunakan aplikasi saat pelaksanaan online learning hanya terjadi di awal penggunaan. Semakin lama semakin terbiasa hingga penggunaan aplikasi Microsoft Teams dapat digunakan dengan mudah. Hal ini menimbulkan pemaknaan bahwa guru dan siswa telah menemukan kenyamanan.

Selain dari permasalahan teknis jaringan internet menjadi kendala yang tidak bisa dianggap sepele seperti kendala jaringan yang kurang stabil. Beberapa siswa mengikuti pembelajaran online dengan menutup suara dan video. Menurut responden G2, G3, siswa yang mau membuka kamera tidak lenih dari 20% nya saja dari keseluruhan jumlah kelas. meskipun guru telah memberikan pengarahan bahwa dibukanya kamera video dapat lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Siswa beralasan bahwa dengan memapembeljaran digitalan kamera jaringannya akan lebih stabil, atau ada juga yang beralasan ditempat mereka tinggal internetnya lemah yang

diakibatkan oleh hujan dan atau mati listrik. .

Sikap siswa yang mematikan kamera dapat menimbulkan beberapa persepsi. Menurut responden G2, memapembelajaran digitalan kamera saat online learning berlangsung menimbulkan keidakjelasan apakah peserta didik fokus mengikuti pembelajaran atau justru sedang melaksanakan kegiatan lain yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran. Sedangkan menurut responden G3, siswa tidak bisa memberikan jaminan apakah sedang memperhapembelajaran digitalan pembelajaran atau justru jenuh dan tertidur saat pembelajaran berlangsung. Jika suatu saat guru memanggil namanya kemudian tidak ada sahutan, ada kemungkinan siswa tertidur. Sedang responden G1 mengutarakan siswa tidak fokus berkonsentrasi sebab menyadari bahwa dirinya tidak dilihat oleh guru. Tidak sedikit siswa yang melakukan kegiatan lain di luar pembelajaran saat jam pembelajaran dilaksanakan, mereka hanya membiarkan aplikasi pertemuan video hidup, sementara perkuiahan tidak di perhapembelajaran digitalan. Meskipun guru tak pernah lupa mengingatkan siswa untuk membuka kameranya agar lebih serius mengikuti, kadang instruksi tersebut tidak di gubris.

Selain mematikan kamera, respoden G1, G2, dan G3 menyatakan bahwa siswa diserang rasa jenuh dan bosan dalam melaksanakan pembelajaran online. Guru memiliki peranan penting dalam memandu jalannya pembelajaran, sehingga diantara hal yang harus dilakukan yakni dengan memaksimalkan penggunaan perangkat online learning. Yang tak kalah penting adalah selalu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar, namun juga aktif menyampaikan pendapatnya terkait dengan tema-tema pembelajaran. Satu diantaranya adalah dengan memberikan soal di kolom chat room dengan meilibatkan seluruh siswa.

Responden G1, G2, G3 menyebutkan bahwa pada era pembelajaran di masa covid-19, guru dituntut menguasai aplikasi video converence yang dapat dipakai dalam pembelajaran online seperti Zoom, Kahoot, G-Meet, Padlet, dan Quizziz. Sarana ini biasanya dapat memancing antusiasme siswa dalam mengikuti online learning. Dengan aplikasi tersebut guru dapat membuat pertanyaan untuk dapat dijawab oleh siswa. Jawaban tersebut kemudian terakumulasi otomatis, hal ini diharapkan dapat memancing mmotovasi belajar siswa. Kemudian jawaban dari soal-soal tersebut dapat langsung dibagikan kepada teman yang lain sehingga saling mengetahui kekurangan masing-masing.

Responden G2 dan G3 mengeluhkan perubahan pemberian bahan ajar yang awalnya diberikan dalam bentuk *hardcopy* kini berubah dalam bentuk *softfile*. Jika tidak ditemukan file berupa buku elektroniknya, maka guru harus mengubah bahan ajar yang tersebut kedalam bentuk *softfile* dengan cara mengscan materi pembelajaran dan membagikannya melalui waatsapp atau GG-mail. Hal ini tentu memaksa guru untuk bekerja dua kali dengan menghabiskan lebih banyak tenaga dan waktu. Hal ini tentu dapat merepotkan guru sebab harus mempersiapkan materis dengan lebih lama, belum lagi jika setiap pertemuan memerlukan sumber data yang berbeda, makna guru harus berulang kali melakukan scanning agar mampu memberikan pembelajaran yang dapat dipahami siswa. Meskipun pada awal pembelajaran

Rencana Pembelajaran Semester telah diberikan, nyatanya bahan yang diberikan dalam online learning memiliki perbedaan yang mencolok dengan pembelajaran tatap muka. Kehadiran video pembelajaran menjadi hal yang urgen dalam online learning sebagai perangkat yang diperlukan siswa untuk belajar secara mandiri.

Pada pelaksanaan online learning, pilihan model dan metode pembelajaran menjadi hal ihwal untuk diperhatikan. Sebab metode dan model pembelajaran yang dipilih akan menentukan prosedur, media, dan bahan yang diperlukan dalam pembelajaran tersebut (Sudarsana dkk., 2019). Berikut ini adalah data hasil wawancara mendalam yang telah dilakukan kepada responden G1, G2, G3 terkait dengan metode dan model pembelajaran yang digunakan dalam online learning di SD N 02 Sangubanyu.

1. *Project Based Learning*

Metode *Project Based Learning* ini diprakarsai dari Surat Edaran Mendikbud no.4 tahun 2020. *Project Based Learning* ini memiliki tujuan utama untuk memberikan pelatihan kepada siswa agar mampu berkolaborasi, gotong royong, dan empati dengan sesama. Responden G3 menuturkan metode *Project Based Learning* ini sangat efektif diterapkan untuk siswa dengan membentuk kelompok belajar kecil dalam mengerjakan proyek, eksperimen, dan inovasi. Metode pembelajaran ini sangatlah cocok bagi pelajar yang berada pada zona kuning atau hijau sebagai indikator penentu jumlah korban covid-19.

Menurut responden, PBL memiliki beberapa kelebihan seperti dapat memotivasi siswa dengan melibatkannya di dalam pembelajarannya, membiarkan sesuai minatnya, menjawab pertanyaan dan untuk membuat keputusan dalam pembelajaran, menyediakan kesempatan pembelajaran berbagai disiplin ilmu, serta membantu keterkaitan hidup di luar sekolah dan memperhatikan dunia nyata, selain dari pada itu, penggunaan PBL juga dapat memberikan pengalaman siswa dalam pembelajaran dan praktik mengorganisasikan proyek, membuat alokasi waktu

Sedangkan menurut responden G2 dan G3, kekurangan penggunaan PBL dalam online learning adalah memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah, membutuhkan

biaya yang cukup banyak, banyaknya peralatan yang harus disediakan. Selain itu, mahasiswa yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan. Sehingga memungkinkan adanya kemungkinan siswa yang kurang aktif dalam kerja kelompok, ketika topik yang diberikan pada masing-masing kelompok berbeda, dan dikhawatirkan peserta siswa bisa memahami topik secara keseluruhan.

2. *Integrated Curriculum*

Metode pembelajaran ini disampaikan oleh anggota Komisi X DPR RI Prof. Zainuddin Maliki. Dikutip dari JPNN.com, mantan Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya ini menyampaikan bahwa pembelajaran akan lebih efektif bila merujuk pada project base (Sevina., 2021). Yang mana, setiap kelas akan diberikan proyek yang relevan dengan mata pelajaran terkait. Metode pembelajaran ini tidak hanya melibatkan satu mata pelajaran saja, namun juga mengaitkan metode pembelajaran lainnya.

Menurut responden G1, G2, dan G3, *integrated curriculum* memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan metode yang lain. Ia mampu emberikan peluang dan motivasi bagi guru untuk mengembangkan materi pembelajaran serta mendorong siswa untuk mengembangkan kreatifitas. Selain dari pada itu, *integrated curikulum* mempermudah dan memotivasi siswa untuk mengenal, menerima, menyerap, dan memahami keterkaitan atau hubungan antara konsep, pengetahuan, nilaiatau tindakan yang terdapat dalam beberapa pokok bahasan.

Namun, responden G1 juga menuturkan bahwa *integrated curikulum* memiliki beberapa kekurangan seperti diperlukannya bahan atau sumber informasi yang cukup banyak dan berguna untuk menunjang dan memperkaya serta mengembangkan wawasan dan pengetahuan yang diperlukan. Selain itu, dari aspek siswa, pembelajaran jenis ini akan menuntut kemampuan belajar siswa yang relatif

baik, baik dalam aspek intelegensi maupun kreatifitasnya, sedangkan kualitas pemerataan siswa belum mumpuni sehingga dikhawatirkan menimbulkan kesenjangan dikalangan siswa.

3. *Blended Learning*

Metode *Blended Learning* adalah metode yang menggunakan dua pendekatan sekaligus. Dalam artian, metode ini menggunakan sistem daring sekaligus tatap muka melalui video converence. Jadi, meskipun pelajar dan pengajar melakukan pembelajaran dari jarak jauh, keduanya masih bisa berinteraksi satu sama lain.

Dikutip dari kemendikbud.go.id, Yane Henadrita (2017) mengungkapkan bahwa metode *Blended Learning* adalah salah satu metode yang dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif para pelajar. Sebenarnya, metode ini sudah mulai dirancang dan diterapkan awal abad ke-21. Namun, seiring dengan merebaknya wabah Covid-19, metode yang satu ini dikaji lebih dalam lagi karena dinilai bisa menjadi salah satu metode pembelajaran yang cocok untuk para pelajar di Indonesia.

KESIMPULAN

Tekanan psikis siswa dalam mengikuti perkuliahan online dapat menyebabkan kejenuhan, turunnya kesungguhan dan partisipasi belajar, rendahnya motivasi belajar, serta ketidaktercapaian kepuasan intelektual. Sedangkan upaya yang dilakukan guru dalam menanggulangi permasalahan ini adalah dengan memaksimalkan penggunaan perangkat teknologi pembelajaran, memodifikasi metode pembelajaran tertentu seperti project based learning, integrated curriculum, dan blended learning. Studi ini memberikan kontribusi dalam penelitian tentang pedagogi dan pembelajaran online dengan mengklarifikasi seperti apa peranan dosen dalam menemukan problem solving atas permasalahan yang dihadapi mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alan Jallilife, Jonathan Rifter dkk. (2001). *The Online learning Handbook*, Kogan Page, jilid VI 326
- Alimuddin, Tawany & Nadjib. (2015). *Intensitas Penggunaan E-Learning*. Yogyakarta, Ilmu Pusaka.
- Alsubaie, Merfat Ayes. (2016). *Curriculum Development: Teacher Involvement in Curriculum Development*, *Journal of Education and Practice*, ISSN. 2222-1735
- Anhusadar, L. (2020) *Persepsi Mahasiswa PIAUD terhadap Kuliah Online di Masa Pandemi Covid 19*. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 44-58.
- Arief S Sadiman, dkk. (2007). *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astaman, dkk. 2018. *Upaya Mengatasi Kejenuhan Belajar*. Universitas Muhammadiyah Palu.
- Astini, N. K. S.(2020). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran*. *Tingkat Sekolah Dasar*, Jakarta: PT. Grafindo.
- Azmi, H. (2006). *Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences: Teaching Information Literacy Skills: A case study of the QU-core program in Qatar Universit*. *Learning in Information and Computer Sciences*,5(4), 145–164
- Bagus Putu Aryana, Ida. (2006). *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif pada Pelajaran Biologi Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa SMA*, IKIP Negeri Singaraja.

- Basri, H. (2004). Using qualitative research in accounting and management studies: not a new agenda. *Journal of US-China Public Administration*, Oktober 2014, Vol.11, No.10, 831-838.
- Bates, S, Getting Engaged. *HR Magazine*, Vol. 49, No. 2, 44-51.
- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: a review of concepts. *Journal of documentation*.
- Dinata & Darwanto. (2021). Urgensi Kemampuan Literasi Digital dalam Pembelajaran Daring. *mplementasi Merdeka Belajar Di Masa Pandemi Covid 19: Peluang dan Tantangan (Prosiding)*. Bandar Lampung: 16 Februari 2021. Hal. 388-398.
- Djaali. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Djamarah Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka.
- Djamarah. (2012). *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Jihad.
- Febrilia, B. R. A., & Patahuddin, S. M. (2019). Investigasi tingkat keterlibatan matemapelajaran digitala siswa melalui analisis rancangan pelaksanaan pembelajaran ELPSA dan implementasinya di kelas. *Jurnal Pendidikan Matemapelajaran digitala*, 13(1). 55-72.
- Fredik. (2012). *Kesahatan Jasmani dan Ruhani*. Jakarta: Grafindo.
- George, E.F. and Sherrington, P.D, (1984). *Plant propagation by tissue culture. Hand book and directory of commercial laboratories*. Exegetics Ltd, England.
- Grimaldi, E., & Ball, S. J. (2019). The blended learner : digitalisation and regulated freedom -neoliberalism in the classroom. *Journal of Education Policy*, 00(00), 1–24.
- Gumelar, D. R., & Dinnur, S. S. Digitalisasi Pendidikan Hukum dan Prospeknya Pasca Pandemi Covid-19. *Al Ahwal Al Syakhsiyyah*, 1(2020), 111–122.
- Hadi Sutrisno. (1989). *Metodologi Research*. Jakarta. Andi Offset.
- Hadi, (2021). *Arah Baru Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pusaka Gemilang.
- Insiyiroh, I. M., Hariani, E. P., & Mubaroq, S. (2020). Pendidikan berbasis kearifan lokal sebagai solusi menghadapi kesenjangan digital dalam kebijakan pembelajaran jarak jauh ada masa pandemi di Indonesia. *Indonesian Journal of Social Development*, 1(1), 51–72.
- Ita, *Kejenuhan (Burnout) Belajar di Tinjau dari Tingkat Kesepian dan Kontrol Diri pada Siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta*. (Jogja: Universitas Negeri Yog-yakarta, 2016).
- John W. Creswell, (2013). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset: Memilih di antara Lima Pendekatan*, terj. Ahmad Lintang Lazuardi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kazakoff, E. R., Macaruso, P., & Hook, P. (2018). Efficacy of a blended learning approach to elementary school reading instruction for students who are English Learners. *Educational Technology Research and Development*, 66(2), 429–449. <https://doi.org/10.1007/s11423-017-9565-7>
- Lexy J. Moleong. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Manullang, S. O., & Satria, E. (2020). The review of the international voices on the responses of the worldwide school closures policy searching during Covid-19 pandemic. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1-13. <https://doi.org/10.25217/ji.v5i2.1036>.
- Maruf, I. R., Nugroho, B. S., Kurniawan, A., Musiafa, Z., & Satria, E. (2022). Virtual Learning Apps: Best Instructional Leadership Practices in the Digital Age Efforts to Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(1), 32-43. <https://doi.org/10.25217/ji.v7i1.2187>
- M Ilyas, dkk. (2019). Pendidikan agama Islam untuk Perguruan Tinggi. (Jakarta: Grasindo.
- Mardalis. (1993). Metode Penelitian. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mosca, J. B., D. R. Ball, J. S. Buzza, and D. P. Paul. A Comprehensive Student-based Analysis of Hybrid Courses: Student Preferences and Design Criteria for Success." *Journal of Business and Economics Research* 3 (5): 7–21.
- Muhibbin. (2011). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, M., Rainanto, B. H., Astrini, D., & Puspitasari, R. (2020). Persepsi Mahasiswa Atas Penggunaan Aplikasi Perkuliahan Daring Saat Wabah Covid-19". *JAS-PT (Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi Indonesia*. 4(1), pp. 47-56.
- Nurdyansyah. N. dan Andiek Widodo, (2015). Inovasi Teknologi Pembelajaran, Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Pawicara, R., & Conilie, M. (2020). Analisis Pembelajaran Daring terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi IAIN Jember di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), pp. 29-38
- Rahmat A, Syakhrani AW, Satria E. Promising online learning and teaching in digital age: Systematic review analysis. *International Research Journal of Engineering, IT & Scientific Research*. 2021;7(4):126-35. <https://doi.org/10.21744/irjeis.v7n4.1578>
- Rahmawati, D. (2013). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepuasan Mahasiswa. *Jurnal Economia*, Volume 9, Nomor 1, 52-65
- Rebecca Francis a, Susan J., (2013). Shannon Engaging with blended learning to improve students' learning outcome, Maret 2015, *European Journal of Engineering Education*. Vol. 38, No. 4, 359–369,
- Riadi, S., Normelani, E. N., Efendi, M., Safitri, I., & Tsabita, G. F. I.. (2020). Persepsi Mahasiswa Prodi S1 Geografi FISIP ULM Terhadap Kuliah Online Di Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*. 2(2), pp. 219-227
- Ritain , S. (2004). Tinjauan Desain Pembelajaran: konsep, spesifikasi dan alat, laporan untuk JISC Program Pedagogi E-learning online di: http://www.jisc.ac.uk/uploaded_documents/ACF83C.doc
- Rusman, A. A., & Nasution, F. (2020). Deskripsi Kebahagiaan Belajar Mahasiswa BKI Pada Masa Pandemi COVID-19". *AL-IRSYAD*, 10(1)
- Sadikin A., Hamidah, A. 2020. Pembelajaran Daring di Tengah

- Wabah Covid-19, BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi. Vol. 6. (2), hal 81-91
- Samidi. (2019). Pembelajaran daring dan problemapembelajaran digitalanya, Jakarta: Bunga Pusaka.
- Samto. 2020. Meningkatkan minat baca siswa, (Jakarta: Rumah Buku.
- Satria, E., & Sopandi, W. (2022). Creating Science Online Learning Media Using Scratch App Block Programming. *KnE Social Sciences*, 372-384. DOI 10.18502/kss.v7i6.10639.
- Silverius, Suke. (1991). Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sinaga, S. E. N. S. (2020). Analisis Respon Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Online di STAIN Sultan Abdurrahman Kepri. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2), pp. 137-145
- Siska Indriyani. (2020). Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Pembelajaran Matemapembelajaran digitala Terhadap Prestasi Belajar Matemapembelajaran digitala Siswa Di Madrasah Tsanawiyah An-Nur Tangkit," Skripsi. Jambi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
- Sudarsana, I. K., Mulyaningsih, I., Kurniasih, N., Wulandari, Y. O., Ramon, H., Satria, E., Saddhono, K., Nasution, F. & Abdullah, D. (2019, November). Integrating Technology And Media In Learning Process. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1363, No. 1, p. 012060). IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1363/1/012060>
- Sudarsana, I. K., Armaeni, K. W. A., Sudrajat, D., Abdullah, D., Satria, E., Saddhono, K., ... & Ekalestari, S. (2019, November). The implementation of the e-learning concept in education. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1363, No. 1, p. 012063). IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1363/1/012063>