

MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM DESAIN INTRUKSIONAL BERBASIS DARING DI SEKOLAH DASAR NEGERI PENGAKALAN 1

Ina Magdalena¹, Melanis², Yulianti Dewi³
Universitas Muhammadiyah Tangerang
inapgsd@gmail.com , pmella835@gmail.com

Abstract

Based on the results of the research carried out shows an increased student understanding in online learning. Increased learning involves postif on the understanding of students who are experiencing the ability to learn using online systems. The corona virus' online learning initially affected the languishing economic world, but now its effects are felt by the world of education as well. The policy taken by many countries including Indonesia includes liberalizing all educational activities, leading governments and associated institutions to create alternative educational processes for both student and student who are unable to carry out the education process in education institutions. The purpose of research is to identify the content of class iii learning models during the pandemic. Qualitative research with literature methods and interview/ observation methods. Literature study isa study that is used in collecting information and data with the help of a wide range of materials available in libraries such as documents, books, magazines, history stories, news stories, and so on. The location and research subject are class 3, base 1 students to be conducted in January 2021.

Keywords: *Understanding, Qualitative, Online, Education, Research*

Abstrak : Berdasarkan Hasil penelitian yang dilaksanakan menunjukkan adanya Peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran daring. Peningkatan proses belajar berkaitan postif pada pemahaman siswa yang mengalami kemampuan dalam belajar menggunakan system daring. Pembelajaran Online Penyebaran virus corona ini pada awalnya sangat berdampak pada dunia ekonomi yang mulai lesu, tetapi kini dampaknya dirasakan juga oleh dunia pendidikan. Kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi peserta didik maupun mahasiswa yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan pada lembaga pendidikan. Tujuan dari penelitian idalah Meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran daring kelas III di masa pandemi. Penelitian kualitatif dengan metode kepustakaan dan metode wawancara/Observasi. Penelitian kepustakaan merupakan suatu penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai

macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, berita, dan sebagainya. Lokasi dan subyek penelitian adalah siswa kelas III SDN Pangkalan 1 yang dilaksanakan pada bulan Januari 2021.

Kata Kunci : Pemahaman, Kualitatif, Daring, Pendidikan, Penelitian

PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara yang terdampak COVID-19. Pada 5 Juni 2020 Indonesia melaporkan jumlah kasus pasien positif corona mencapai 7.766 orang. Mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan, seperti isolasi, social and physical distancing hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kondisi ini mengharuskan masyarakat untuk tetap stay at home, bekerja, beribadah dan belajar di rumah. Kondisi demikian menuntut lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi tersebut ialah dengan melakukan pembelajaran secara online atau daring. Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Saat ini dunia dikejutkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh sebuah virus yang bernama corona atau dikenal dengan istilah COVID19 (Coronavirus Diseases-19). COVID-19 adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Tanda dan gejala umum infeksi COVID-19 antara lain gejala gangguan pernapasan akut, seperti demam, batuk, dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata 5-6 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari. Virus yang disinyalir mulai mewabah pada 31 Desember 2019 di Kota Wuhan Provinsi Hubai Tiongkok, saat ini menyebar hampir ke seluruh penjuru dunia dengan sangat cepat. Pada tanggal 30 Januari 2020 WHO telah menetapkan wabah ini sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia (Fathiyah Isbaniah, 2020).

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda. Semua sektor merasakan dampak corona. Dunia pendidikan salah satunya. Dilihat dari kejadian sekitar yang sedang terjadi, baik siswa maupun orangtua siswa yang tidak memiliki handphone untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring ini merasa kebingungan, sehingga pihak sekolah ikut mencari solusi untuk mengantisipasi hal tersebut. Beberapa siswa yang tidak memiliki handphone melakukan pembelajaran secara berkelompok, sehingga mereka melakukan aktivitas pembelajaran pun bersama. Mulai belajar melalui videocall yang dihubungkan dengan guru yang bersangkutan, diberi pertanyaan satu persatu, hingga mengapsen melalui VoiceNote yang tersedia di WhatsApp. Materi-materinya pun diberikan dalam bentuk video yang berdurasi kurang dari 2 menit. Permasalahan yang terjadi bukan hanya terdapat pada sistem media pembelajaran akan tetapi ketersediaan kuota yang membutuhkan biaya cukup tinggi harganya bagi siswa dan guru guna memfasilitasi kebutuhan pembelajaran daring. Kuota yang dibeli untuk kebutuhan internet menjadi melonjak dan banyak diantara orangtua siswa yang tidak siap untuk menambah anggaran dalam menyediakan jaringan internet.

Pengertian Desain Pembelajaran Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem, dan

sebagai proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. Sementara itu desain pembelajaran sebagai proses menurut Sagala (2005: 136) adalah pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Komponen Utama Desain Pembelajaran Menurut Benny A. (2009: 56) komponen utama dari desain pembelajaran adalah: 1. Tujuan pembelajaran (umum dan khusus) adalah penjabaran kompetensi yang akan dikuasai oleh pembelajar. 2. Pembelajar (pihak yang menjadi fokus) yang perlu diketahui meliputi, karakteristik mereka, kemampuan awal dan pra syarat. 3. Analisis pembelajaran merupakan proses menganalisis topik atau materi yang akan dipelajari 4. Strategi pembelajaran dapat dilakukan secara makro dalam kurun satu tahun atau mikro dalam kurun satu kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar adalah format materi yang akan diberikan kepada pembelajar 5. Penilaian belajar tentang pengukuran kemampuan atau kompetensi yang sudah dikuasai atau belum.

2.3 Teori-teori Pembelajaran dalam Desain Pembelajaran

Teori Behaviorisme Menurut Azhar (2013: 27—30) behaviorisme memandang pikiran sebagai “kotak hitam” dalam merespon rangsangan yang dapat diobservasi secara kuantitatif, sepenuhnya mengabaikan proses berfikir yang terjadi dalam otak. Kelompok ini memandang tingkah laku yang dapat diobservasi dan diukur sebagai indikator belajar. Implementasi prinsip ini dalam mendesain suatu media pembelajaran adalah sebagai berikut: a. Siswa harus diberitahu secara eksplisit outcome belajar sehingga mereka dapat mensetting harapan-harapan mereka dan menentukan apakah dirinya telah mencapai outcome dari pembelajaran online atau tidak. b. Pembelajar harus diuji apakah mereka telah mencapai outcome pembelajaran atau tidak. Tes dilakukan untuk mengecek tingkat pencapaian pembelajar dan untuk

memberi umpan balik yang tepat. c. Materi belajar harus diurutkan dengan tepat untuk meningkatkan belajar. Urutan dapat dimulai dari bentuk yang sederhana ke yang kompleks, dari yang diketahui sampai yang tidak diketahui dan dari pengetahuan sampai penerapan. Implementasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Berdasarkan Model Desain Addie ADDIE: 1. Analysis/Analisis a. Analisis Kinerja: Rendahnya pemahaman anak-anak tentang lingkungan sekitar → Rendahnya kepedulian anak-anak tentang kondisi lingkungan sekitar → Rendahnya motivasi anak pada kegiatan yang melibatkan kewajiban dan hak anak pada lingkungan sekitar. b. Analisis Kebutuhan: → Latar belakang Siswa SDN Pangkalan 1 Kelas 3 berusia rata-rata 8,5 tahun, dan tinggal di daerah tengah perkotaan → Dibutuhkan wawasan kepada siswa untuk mengetahui kondisi lingkungan sekitar → Dibutuhkan stimulus agar siswa peduli terhadap lingkungan sekitar → Dibutuhkan pengetahuan tentang kewajiban dan hak siswa terhadap lingkungan sekitarnya → Dibutuhkan wawasan agar siswa mengetahui timbal balik yang diperoleh setelah melaksanakan kewajiban dan haknya terhadap lingkungan sekitar → Dibutuhkan uji coba dan contoh kecil untuk membantu siswa dalam melaksanakan kewajiban dan haknya terhadap lingkungan sekitar → Dibutuhkan kerjasama antar siswa untuk memotivasi siswa dalam menunjukkan kepeduliannya terhadap lingkungan sekitar → Perlu adanya media yang menarik dan inovatif karena letak sekolah dan tempat tinggal siswa berada di tengah perkotaan Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan desain instruksional adalah mengajarkan secara efisien dan efektif tentang hak dan kewajiban pada kehidupan di sekolah sehingga para siswa dapat mengetahui secara langsung timbal balik setelah melaksanakan kewajiban dan haknya terhadap lingkungan sekitar yang rata-rata berusia 8,5 tahun dan tinggal di tengah perkotaan.

Pembelajaran Online Penyebaran virus corona ini pada awalnya sangat berdampak pada dunia ekonomi yang mulai lesu, tetapi kini dampaknya dirasakan juga oleh dunia pendidikan. Kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi peserta didik maupun mahasiswa yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan pada lembaga

pendidikan. Aktivitas yang melibatkan kumpulan orang-orang kini mulai dibatasi seperti bersekolah, bekerja, beribadah dan lain sebagainya. Pemerintah sudah mengimbau untuk bekerja, belajar, dan beribadah dari rumah 17 untuk menekan angka pasien yang terpapar COVID-19. Menteri Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa darurat Coronavirus Disease (COVID-19) maka kegiatan belajar dilakukan secara daring (online) dalam rangka pencegahan penyebaran coronavirus disease (COVID-19). (Mentri Pendidikan, 2020) Menurut Dabbagh dan Ritland (dalam Arnesi dan Hamid, 2015) pembelajaran online atau daring adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti. E-learning adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapan pun dan di mana pun. Dahiya dalam (Hartanto, 2016). E-learning memiliki dua tipe yaitu : pertama Synchronous. Synchronous berarti pada waktu yang sama. Proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama antara pendidik dan peserta didik.

Hal yang lebih penting, bagaimana guru mendorong dan menerima otonomi siswa, investigasi bertolak dari data mentah dan sumber-sumber primer (bukan hanya buku teks), menghargai pikiran siswa, dialog, pencarian, dan teka-teki sebagai pengarah pembelajaran. Secara tradisional, pembelajaran telah dianggap sebagai bagian “menirukan” suatu proses yang melibatkan pengulangan siswa, atau meniruniru informasi yang baru disajikan dalam laporan atau quis dan tes. Menurut paradigma konstruktivistik, pembelajaran lebih diutamakan untuk membantu siswa dalam menginternalisasi, membentuk kembali, atau mentransformasi informasi baru. Berbagai masalah pendidikan terus bervariasi. Fenomena sederhana yang dapat dilihat yaitu: pertama, tidak sedikit guru yang mengeluh dan merasa kesulitan dalam mendesain dan menggunakan media pembelajaran sehingga salah sasaran yang mengakibatkan kompetensi siswa tidak tercapai sesuai tujuan pembelajaran. Kedua, bermacam-macam karakter siswa yang membuat guru kebingungan harus memulai

pembelajaran dari mana sehingga berujung pada penugasan langsung yaitu siswa diminta untuk mengerjakan soal-soal LKS. Ketiga, sugesti berpikir negatif dari guru bahwa mengajar itu sulit, merepotkan, dan melelahkan. Keempat, persaingan dunia pendidikan yang ketat dampak dari adanya MEA dan globalisasi sehingga menuntut pendidikan berkualitas yang dapat dinilai dari output lulusannya. Pembelajaran atau bisa juga disebut dengan intruksional dimaknai sebagai sebuah upaya untuk “membelajarkan” peserta didik yaitu siswa, mahasiswa, warga belajar, santri, taruna, dan sebutan lain yang disepadankan pada satuan pendidikan tertentu (Rahman, Muhammad dan Amri Sofan, 2013: 20). Beragam latar dan sasaran kegiatan pembelajaran menjadi salah satu alasan mengapa diperlukan desain/rancangan yang khas atau spesifik. Secara sederhana desain pembelajaran adalah suatu rancangan yang sistematis dan sistemik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan di atas, urgensi pengembangan desain pembelajaran (instructional design development) dalam setiap kegiatan belajar-mengajar tidak mungkin diabaikan, agar tercapai tujuan (goal/aims) kurikulum sekolah/pendidikan tinggi, juga penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Oleh karena itu, penulis menawarkan desain pembelajaran ADDIE yang dapat digunakan di semua tingkat satuan pendidikan dan memduahkan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran sehingga dapat tercapainya kompetensi-kompetensi siswa sesuai tujuan pembelajaran.

PEMAHAMAN SISWA

Pemahaman berasal dari kata paham yang berarti mengerti, sedangkan menurut Tim KBBI (dalam Shodiq 2009:16) pemahaman adalah cara memahami atau memahamkan, sedangkan menurut Bloom dalam Utami munandar (dalam Shodiq 2009:16) pemahaman adalah kemampuan untuk mengingat dan menggunakan informasi tanpa perlu menggunakannya dalam situasi baru dan berbeda. Bloom juga mengemukakan bahwa pemahaman merupakan salah satu sasaran kognitif yang berbeda ditingkat kedua setelah pengetahuan dalam pemahaman, keterampilan yang diharapkan adalah keterampilan menerjemahkan, menghubungkan, dan menafsikan.

Menurut Heruman (dalam Shodiq:2009:16) pemahaman konsep adalah pembelajaran lanjutan dari pemahaman konsep yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep. Heruman juga mengatakan bahwa pemahaman konsep terdiri atas dua pengertian, pertama merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep lam satu pertemuan, kedua pembelajaran pemahaman konsep di lakukan pada pertemuan yang berbeda tetapi masih merupakan kelanjutan dari pemahaman konsep pada pertemuan tersebut, penanaman konsep di anggap sudah di sampaikan pada pertemuan sebelumnya. Sedangkan Sardiaman (dalam Shodiq 2009:16;17) mengatakan bahwa pemahaman atau comprehension dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran, karena itu belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya maksud dari implikasinya dan aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode kepustakaan dan metode wawancara/Observasi. Penelitian kepustakaan merupakan suatu penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, berita, dan sebagainya. Untuk mendukung data kepustakaan tersebut dilakukan wawancara yang mendalam kepada guru di tingkat sekolah dasar di SDN Pangkalan 1 yang berjumlah 4 orang. Data yang diperoleh dari kajian kepustakaan dan wawancara tersebut selanjutnya dinarasikan untuk memperoleh gambaran umum mengenai pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat dasar pada masa pandemi Covid-19.

PEMBAHASAAN

Penyebaran virus corona ini pada awalnya sangat berdampak pada dunia ekonomi yang mulai lesu, tetapi kini dampaknya dirasakan juga oleh dunia pendidikan. Kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga terkait

harus menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi peserta didik maupun mahasiswa yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan pada lembaga pendidikan. Aktivitas yang melibatkan kumpulan orang-orang kini mulai dibatasi seperti bersekolah, bekerja, beribadah dan lain sebagainya. Pemerintah sudah mengimbau untuk bekerja, belajar, dan beribadah dari rumah untuk menekan angka pasien yang terpapar COVID-19. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim menindak lanjuti kebijakan pemerintah dengan menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020, Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat penyebaran COVID-19. Dalam hal ini poin dua yang menyatakan, proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut: a. Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/ jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan; b. belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemic COVID-19; c. Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antar siswa termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses belajar dari rumah; d. bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan baik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif (Menteri Pendidikan, 2020).

Beberapa sekolah yang ada di daerah pedalaman dan banyak siswa yang terbatas akses internet tentu belum dapat menyelenggarakan KBM daring. Disini guru harus berkreatifitas untuk memanfaatkan media belajar alternatif selama peserta didik belajar di rumah. Mereka dapat menggunakan sumber belajar yang ada yaitu buku siswa sesuai dengan tema-tema yang diajarkan sesuai jadwal yang telah dibuat sebelumnya. Pembelajaran secara daring dapat dilakukan dengan memanfaatkan E-learning. E-learning adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun. Dahiya dalam (Hartanto, 2016). E-learning memiliki dua tipe yaitu : pertama Synchronous. Synchronous berarti pada waktu yang sama, proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama antara pendidik dan peserta didik. Aplikasi yang bisa digunakan yaitu google classroom, aplikasi zoom, aplikasi whatsapp. Kedua, Asynchronous berarti tidak pada waktu

bersamaan. Peserta didik dapat mengambil waktu pembelajaran berbeda dengan pendidik memberikan materi seperti aplikasi Ruang Guru, Zenius, Google Suite for Education, dan kelas pintar. Kemendikbud memberikan kebebasan bagi tiap sekolah untuk memilih platform belajar daring mereka (Kemendikbud, 2020a). Akan tetapi, untuk mendorong adanya proses berbagi pengetahuan, Kemendikbud menyediakan platform belajar daring gratis bernama “Rumah Belajar” dan sebuah platform untuk berbagi antar guru yang bernama “Program Guru Berbagi”. “Rumah Belajar” menyediakan bahan mengajar dan fitur komunikasi untuk para penggunanya, sementara “Program Guru Berbagi” berbagi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan guru-guru di seluruh Indonesia. Untuk daerah di mana koneksi internetnya tidak terlalu baik, pemerintah bekerja sama dengan TVRI, stasiun televisi negara, untuk menyampaikan materi belajar yang ada di dalam program Belajar di Rumah untuk beberapa bulan (Beritasatu, 2020). Dengan munculnya pandemik COVID-19 kegiatan belajar mengajar yang semula dilaksanakan di sekolah kini menjadi belajar di rumah melalui daring. Pembelajaran daring dilakukan dengan disesuaikan kemampuan masing-masing sekolah. Belajar daring (online) dapat menggunakan teknologi digital seperti google classroom, rumah belajar, zoom, video conference, telepon atau live chat dan lainnya. Namun yang pasti harus dilakukan adalah pemberian tugas melalui pemantauan pendampingan oleh guru melalui whatsapp grup sehingga anak betul-betul belajar. Kemudian guru-guru juga bekerja dari rumah dengan berkoordinasi dengan orang tua, bisa melalui video call maupun foto kegiatan belajar anak dirumah untuk memastikan adanya interaksi antara guru dengan orang tua.

Hal ini pun menjadi permasalahan yang sangat penting bagi siswa, jam berapa mereka harus belajar dan bagaimana data (kuota) yang mereka miliki, sedangkan orangtua mereka yang berpenghasilan rendah atau dari kalangan menengah kebawah (kurang mampu). Hingga akhirnya hal seperti ini dibebankan kepada orangtua siswa yang ingin anaknya tetap mengikuti pembelajaran daring. Pembelajaran daring tidak bisa lepas dari jaringan internet. Koneksi jaringan internet menjadi salah satu kendala yang dihadapi siswa yang tempat tinggalnya sulit untuk mengakses internet, apalagi siswa tersebut tempat tinggalnya di daerah pedesaan, terpencil dan tertinggal.

Kalaupun ada yang menggunakan jaringan seluler terkadang jaringan yang tidak stabil, karena letak geografis yang masih jauh dari jangkauan sinyal seluler. Hal ini juga menjadi permasalahan yang banyak terjadi pada siswa yang mengikuti pembelajaran daring sehingga kurang optimal pelaksanaannya. Ramai diberbagai media sosial yang menceritakan pengalaman orangtua siswa selama mendampingi anak-anaknya belajar baik positif maupun negatif. Seperti misalnya ternyata ada orangtua yang sering marah-marah karena mendapatkan anaknya yang sulit diatur sehingga mereka tidak tahan dan menginginkan anak mereka belajar kembali di sekolah. Kejadian ini memberikan kesadaran kepada orangtua bahwa mendidik anak itu ternyata tidak mudah, diperlukan ilmu dan kesabaran yang sangat besar. Sehingga dengan kejadian ini orangtua harus menyadari dan mengetahui bagaimana cara membimbing anak-anak mereka dalam belajar. Setelah mendapat pengalaman ini diharapkan para orangtua mau belajar bagaimana cara mendidik anak-anak mereka di rumah.

Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring amat mendadak, tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19. Semangat belajar dapat dimiliki dengan meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar adalah sebuah penggerak atau pendorong yang membuat seseorang akan tertarik kepada belajar sehingga akan belajar secara terus-menerus. Motivasi yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, dalam makalah kali ini akan membahas mengenai bagaimana cara meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran online akibat pandemi COVID-19.

Pada pembelajaran online, peserta didik dapat menjadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi dan pemikirannya, sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran yang menjenuhkan. Seorang siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan memperoleh ketidakmajuan dalam hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendorong untuk menggerakkan menggerakkan siswa agar semangat

belajar sehingga dapat memiliki prestasi. Di dalam kondisi yang serba terbatas saat ini, dibutuhkan pemahaman dan kreatifitas guru dalam mengemas pembelajaran onlinenya agar menarik perhatian dan motivasi siswa dalam mengikuti tahapan pembelajaran online.

Motivasi berasal Bahasa latin yaitu kata *movere* yang memiliki arti dorongan di dalam diri seseorang untuk dapat bertindak sehingga mencapai tujuan tertentu. Motivasi adalah hasrat, dorongan dan kebutuhan seseorang untuk dapat melakukan aktivitas tertentu. Sehingga motivasi diartikan sebagai kekuatan yang mendorong tindakan menuju suatu tujuan.

Dalam mengetahui tingkat motivasi belajar pada siswa terdapat beberapa indikator motivasi belajar siswa meliputi :

1. Ketekunan dalam belajar
2. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar
3. Ulet dalam menghadapi kesulitan
4. Mandiri dalam belajar
5. Keinginan berhasil dalam belajar
6. Reward/pujian/penghargaan.

Motivasi belajar yang rendah dapat menimbulkan dampak negatif bagi siswa, Motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswa. Motivasi belajar dalam diri siswa satu dengan siswa yang lain berbeda, ada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan ada juga siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Berikut adalah cara mencapai motivasi meningkatkan belajar :

1. Meningkatkan Kualitas Guru untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran online, guru adalah faktor penentu keberhasilan pembelajaran online. Guru adalah faktor dominan dalam penentuan kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang memiliki kualitas yang baik, akan menghasilkan hasil belajar yang baik juga.

2. Memilih Metode Pembelajaran yang Tepat

Guru dituntut untuk dapat memilih metode belajar yang tepat untuk mengajar. Jika guru dapat memilih metode pembelajaran dengan tepat maka tujuan belajar akan tercapai dengan lebih mudah. Pemilihan metode belajar yang tepat juga akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan minat belajar siswa sehingga akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

3. Memaksimalkan Fasilitas Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan fasilitas belajar yang baik juga menentukan motivasi belajar dalam proses pembelajaran online. Pembelajaran online memerlukan fasilitas yang menunjang pembelajaran seperti internet, computer atau gawai. Pemanfaatan fasilitas yang baik akan memaksimalkan materi yang akan di sampaikan dengan memaksimalkan fungsi fasilitas yang ada. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan yang optimal untuk mendukung pembelajaran online yang dilaksanakan oleh para gurunya. seperti pengadaan sumber belajar, komputer yang tersambung dengan internet, dan alat-alat yang mendukung kegiatan pembelajaran bagi para guru. Sarana prasarana tersebut digunakan untuk mencari pengetahuan dan informasi dari berbagai sumber.

4. Memanfaatkan Penggunaan Media

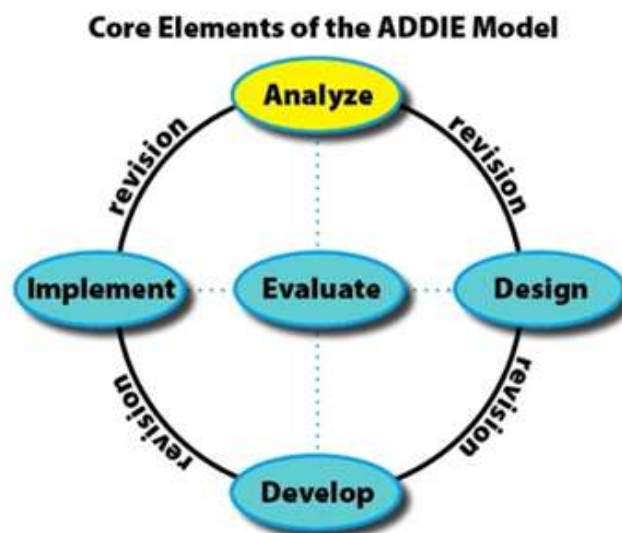
Motivasi belajar siswa pada pembelajaran online dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan penggunaan media yang menarik, sehingga akan membuat siswa tertarik kepada pembelajaran. Dalam hal ini, guru bisa membuat atau menggunakan media animasi untuk mendukung pembelajaran online. Contohnya, guru bisa membuat atau menggunakan media animasi untuk mendukung proses pembelajaran, yaitu dalam proses penyampaian materi pelajaran yang bersifat abstrak, sehingga dapat lebih mudah dimengerti dan lebih menarik. Media animasi yang digunakan dapat menggunakan powerpoint yang menarik, membuat bagan yang menarik, membuat poster, atau membuat animasi video.

5. Melakukan Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pada pembelajaran online penting untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan dengan melakukan evaluasi pada pembelajaran online maka dapat diketahui apakah

pembelajaran dapat berjalan efektif atau tidak. Jika dirasa tidak efektif maka dapat melakukan modifikasi pada system pembelajaran yang sesuai dengan siswa.

Model ADDIE merupakan salah satu model yang sering digunakan dalam kegiatan pelatihan dan pengembangan SDM. Model ADDIE terdiri dari 5 langkah :



Langkah secara detil dapat dilihat pada pembahasan sebelumnya. Namun secara umum tahapan-tahapan tersebut adalah:

1. Analyze (Analisis)

Pada tahapan ini, dilakukan Analisa tentang beberapa hal yang perlu diketahui sebelum kegiatan pelatihan/training dilakukan. Seperti tujuan penyelenggaraan training, siapa peserta dan apa yang menjadi kebutuhan peserta training terkait dengan materi, metode, Teknik pembelajaran, dan lain-lain.

2. Design (disain)

Dalam tahap disain ini seorang perancang pelatihan perlu melakukan perencanaan awal untuk program pelatihan/pembelajaran, perancangan materi pelatihan dan perencanaan evaluasi pelatihan secara konseptual yang nantinya akan dijadikan dasar dalam tahap pengembangan.

3. Develop (pengembangan)

Pada tahapan ini kegiatan dilakukan dengan merealisasikan konsep yang sudah dibuat pada tahap disain. Kegiatan pengembangan adalah merealisasikan kerangka yang dibuat dalam bentuk materi pelatihan, persiapan peralatan yang akan digunakan dan pembuatan evaluasi pelatihan.

4. Implement (implementasi)

Tahapan implementasi adalah tahapan dimana program pelatihan dilaksanakan. Program pelatihan dilakukan sesuai rencana yang sudah dibuat.

5. Evaluate (evaluasi)

Tahap akhir adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan guna meninjau kembali pelaksanaan pelatihan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau tidak. Kemudian evaluasi juga digunakan oleh perancang pelatihan untuk memperbaiki kekurangan metode yang akan digunakan, sehingga kegiatan pembelajaran kedepannya dapat dirancang dengan lebih baik lagi.

Berikut ini adalah contoh penerapan model ADDIE di sekolah. Dasar :

Pada awal tahun ajaran, saat mengobservasi siswa dan mengontrol kegiatan pembelajaran di SD, pihak sekolah mendapati beberapa guru mengalami kendala dalam:

1. Mengelola kelas dimana kondisi kelas tidak dikuasai dengan baik sehingga perilaku siswa kurang terkendali
2. Menyelesaikan masalah antar siswa atau saat menangani siswa yang emosinya sedang tinggi. Guru cukup sering melaporkan kasus telah selesai, namun ternyata siswa-siswa tersebut masih bermusuhan bahkan orang tua menyampaikan komplain terkait cerita putra/i-nya tentang kejadian di sekolah.
3. Memberikan *reward* berupa barang kepada siswa.

KESIMPULAN

Motivasi belajar yang rendah dapat menimbulkan dampak negatif bagi siswa, Motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswa. Motivasi belajar dalam diri siswa satu dengan siswa yang lain berbeda, ada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan ada juga siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. 1. Guru adalah faktor dominan dalam penentuan kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang memiliki kualitas yang baik, akan menghasilkan hasil belajar yang baik juga. 2. Memilih Metode Pembelajaran yang Tepat. Guru dituntut untuk dapat memilih metode belajar yang tepat untuk mengajar. 3. Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan fasilitas belajar yang baik juga menentukan motivasi belajar dalam proses pembelajaran online. Pembelajaran online memerlukan fasilitas yang menunjang pembelajaran seperti internet, computer atau gawai. 4. Motivasi belajar siswa pada pembelajaran online dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan penggunaan media yang menarik, sehingga akan membuat siswa tertarik kepada pembelajaran. 5. Evaluasi pada pembelajaran online penting untuk dilakukan. Jika dirasa tidak efektif maka dapat melakukan modifikasi pada system pembelajaran yang sesuai dengan siswa. Model ADDIE merupakan salah satu model yang sering digunakan dalam kegiatan pelatihan dan pengembangan SDM. Langkah secara detil dapat dilihat pada pembahasan sebelumnya. Namun secara umum tahapan-tahapan tersebut adalah: 1. Pada tahapan ini, dilakukan Analisa tentang beberapa hal yang perlu diketahui sebelum kegiatan pelatihan/training dilakukan. 2. 3. Pada tahapan ini kegiatan dilakukan dengan merealisasikan konsep yang sudah dibuat pada tahap disain. 4. Implement (implementasi). Tahapan implementasi adalah tahapan dimana program pelatihan dilaksanakan. Program pelatihan dilakukan sesuai rencana yang sudah dibuat. 5. Evaluate (evaluasi). Evaluasi dilakukan guna meninjau kembali pelaksanaan pelatihan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau tidak. Kemudian evaluasi juga digunakan oleh perancang pelatihan untuk memperbaiki kekurangan metode yang akan digunakan, sehingga kegiatan pembelajaran kedepannya dapat dirancang dengan lebih baik lagi. Berikut ini adalah contoh penerapan model ADDIE di sekolah. 1. 2.

Menyelesaikan masalah antar siswa atau saat menangani siswa yang emosinya sedang tinggi. 3.

DAFTAR PUSTAKA

- B. K Sari. (2017). *DESAIN PEMBELAJARAN MODEL ADDIE DAN IMPELEMENTASINYA DENGAN TEKNIK JIGSAW*.
- Santayasa Wayan I,(29 Juni s.d 1 Juli 2007). *Disajikan dalam pelatihan tentang Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru-Guru SMP dan SMA di Nusa Penida*.
- Rifqi. S. A. (2 April 2020). *Desain Pembelajaran untuk Membimbing Siswa Sekolah Dasar dalam Memperoleh Literasi Sainifik*.
- Komang S.A.N. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19* JURNAL LAMPUHYANG. LEMBAGA PENJAMINAN MUTU STKIP AGAMA HINDU AMLAPURA Volume 11 Nomor 2 Juli 2020, ISSN: 2087-0760 (<https://e-journal.stkip-amlapura.ac.id/index.php/jurnallampuhyang>).
- Sudrajat.J (1-2020). *KOMPETENSI GURU DIMASA PANDEMI COVID 19. Journal riset ekonomi dan bisnis. VOL.13 . NO.100-110*.
- Abdul Gafur. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, Dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Dimiyati, & Mudjiono. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- E. Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Masnur Muslich. 2011. *Authentic Assessment: Penilaian Berbasis Kelas Dan Kompetensi*. Bandung: Refika Aditama.
- Sanjaya, Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta : Kencana, 2010.