

PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DALAM MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE SERTA DAMPAKNYA DI MASA PANDEMI COVID 19 DI SDN KOSAMBI III SUKADIRI

Ina Magdalena¹, Dini Yulianti², Dwi Aulia Ningsih³, Putri Rizky Ramadhania⁴
Universitas Muhammadiyah Tangerang
inapgsd@gmail.com, diniyulianti151@gmail.com

Abstract

Instructional or learning activities are a series of events that affect students or learners in such a way that changes in behavior are called facilitated learning outcomes. Learning implies that a series of learning activities is designed in advance to focus on achieving the expected behavior change. The series of activities were carried out by students with or without teaching facilitation. Learning that is carried out with the facilitation of teachers can be called teaching as occurs in face-to-face educational institutions or carried out by students themselves without the presence of a teacher like what distance education institutions do. Both, are called instructional or learning activities. In distance education institutions, learning is carried out by students themselves through their interaction with learning materials specifically designed by the organizing institution.

Keywords : *Modern Instructional Activities, Learning*

Abstrak : Kegiatan instruksional atau pembelajaran adalah suatu rangkaian peristiwa yang memengaruhi peserta didik atau pembelajar sedemikian rupa sehingga perubahan perilaku yang disebut hasil belajar terfasilitasi. Pembelajaran mengandung makna bahwa serangkaian kegiatan belajar itu dirancang lebih dahulu agar terarah pada tercapainya perubahan perilaku yang diharapkan. Rangkaian kegiatan itu dilaksanakan peserta didik dengan atau tanpa fasilitasi pengajar. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan difasilitasi pengajar dapat disebut pengajaran seperti yang terjadi pada lembaga pendidikan tatap muka biasa atau dilakukan oleh peserta didik sendiri tanpa kehadiran pengajar seperti apa yang dilakukan lembaga pendidikan jarak jauh. Keduanya, disebut dengan kegiatan instruksional atau pembelajaran. Pada lembaga pendidikan jarak jauh, pembelajaran dilakukan oleh peserta didik sendiri melalui interaksinya dengan bahan pembelajaran yang dirancang secara khusus oleh lembaga penyelenggara.

Kata Kunci: Kegiatan Instruksional Modern, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan di Indonesia semakin mengalami perkembangan yang signifikan. Perkembangan ini terlihat dari semakin beragamnya metode pembelajaran yang digunakan. Metode yang digunakan banyak memanfaatkan berbagai media untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran.

Perkembangan berbagai media pembelajaran ini seiring dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat. Dinamika teknologi saat ini mencapai akselerasi yang luar biasa. Teknologi yang dipelajari beberapa tahun yang sudah lalu mulai tergantikan dengan teknologi yang baru termasuk berbagai cara sistem pembelajaran yang konvensional. Bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan e-learning.

Pembelajaran tidak hanya untuk peserta didik sebagai peserta didik, tetapi juga berlaku bagi pendidiknya dan semua orang. Setiap orang memiliki tingkat kesulitan belajar yang berbeda-beda. Ada yang sulit mengingat, menghitung dan belajar yang berhubungan dengan angka, ada pula yang mudah melakukannya. kemudian ada pula yang mudah menghafal tulisan, ada yang bisa mengingat gambar tetapi sering kali lupa dengan nama atau tulisannya. Dari pengamatan penulis, dengan kondisi di atas, ada permasalahan yang dihadapi oleh pembelajar kesulitan dalam menyelesaikan tugas pembelajaran serta memahami materi yang dipelajari (what to learn) dan bagaimana cara mempelajarinya (how to learn). Dalam proses belajar, tidak hanya butuh what to learn tetapi juga hal yang dibutuhkan adalah bagaimana cara belajar. Peranan pendidik yang sangat penting dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik bagaimana caranya yang lebih mudah dan menyenangkan diantaranya adalah dengan menciptakan pembelajaran yang sesuai perkembangannya. Belajar adalah kegiatan otak yang utama, dan otak kita dirancang untuk belajar. Dengan menyeimbangkan fungsi otak tersebut, maka akan diketahui bagaimana cara belajar. Sebab, seandainya apapun manusia jika tidak mengetahui bagaimana cara belajar, kemungkinan berhasil dalam belajar sangat sedikit. Kesulitan yang dihadapi peserta didik pada waktu belajar penyebabnya antara lain karena kinerja otak peserta didik tidak maksimal, sehingga ia akan merasakan pelajaran yang sedang diikuti sangat sulit. Jika peserta didik dapat memaksimalkan fungsi kerja otak, maka peserta didik akan lebih mudah mempelajari materi yang diberikan pendidik sekolah. Hal ini tidak hanya berlaku bagi peserta didik tapi juga bisa untuk pendidiknya. Selain pada pikiran mind mapping disebut juga seperti peta jalan atau memberikan petunjuk arah peserta didik mengerjakan sebuah tugas pembelajaran. Melalui mind mapping peserta didik diajak berpikir dengan cara membuat asosiasi-asosiasi dari suatu pemikiran yang lain secara terus menerus.

Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar. Dalam melaksanakan keterampilan mengelola kelas maka perlu diperhatikan komponen ketarampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal (*bersifat preventif*) berkaitan dengan kemampuan guru dalam mengambil inisiatif dan mengendalikan pelajaran, dan bersifat refresif keterampilan yang berkaitan dengan respon guru terhadap gangguan siswa yang berkelanjutan dengan maksud agar guru dapat mengadakan tindakan remedial untuk mengembalikan kondisi belajar yang optimal. Namun, dalam kondisi seperti sekarang ini strategi penggunaan *e-learning* untuk menunjang pelaksanaan proses belajar, diharapkan dapat meningkatkan daya serap dari peserta didik atas materi yang diajarkan; meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik; meningkatkan kualitas materi pendidikan dan pelatihan, meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi, memperluas daya jangkauan proses belajar-mengajar dengan menggunakan internet, tidak terbatas pada ruang dan waktu.

Untuk mencapai hal-hal tersebut di atas, dalam pengembangan suatu aplikasi *e-learning* perlu diperhatikan bahwa materi yang ditampilkan harus menunjang penyampaian informasi yang benar, tidak hanya menggunakan sisi keindahan saja; memperhatikan dengan seksama teknik belajar mengajar yang digunakan; memperhatikan teknik evaluasi kemajuan peserta didik dan penyimpanan data kemajuan peserta didik.

E-learning adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Dahiya, 2012). Istilah E-learning banyak memiliki arti karena bermacam penggunaan e-learning saat ini. Pada dasarnya, e-learning memiliki dua tipe yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous* berarti pada waktu yang sama. Proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama antara pendidik dan peserta didik. Hal ini memungkinkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik secara online. Dalam pelaksanaan *synchronous* training mengharuskan peserta didik dan pendidik mengakses internet secara bersamaan. Pendidik memberikan materi pembelajaran dalam bentuk makalah atau slide presentasi dan peserta didik dapat mendengarkan presentasi secara langsung melalui internet. Peserta didik juga dapat mengajukan pertanyaan atau komentar secara langsung ataupun melalui *chat window*. *Synchronous* training merupakan gambaran dari

kelas nyata, namun bersifat maya (virtual) dan semua peserta didik terhubung melalui internet. *Synchronous* training sering disebut juga sebagai *virtual classroom*.

Asynchronous berarti tidak pada waktu yang bersamaan. Peserta didik tidak dapat mengambil waktu pembelajaran berbeda dengan pendidik memberikan materi. *Asynchronous* training populer dalam e-learning karena peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapan pun. Peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dan menyelesaikannya setiap saat sesuai rentang jadwal yang sudah ditentukan. Pembelajaran dapat berbentuk bacaan, animasi, simulasi, permainan edukatif, tes, quis, dan pengumpulan tugas.

Materi dari proses pembelajaran diambil dari sumber-sumber yang valid dan dengan teknologi *e-learning*, materi bahkan dapat diproduksi berdasarkan sumber dari tenaga-tenaga ahli (*experts*). Misalnya tampilan video digital yang memperhatikan seorang ahli pemasaran menunjukkan bagaimana caranya melakukan penataan produk dalam suatu *retail*. Dengan animasi 3 dimensi dapat ditunjukkan bagaimana langkah-langkah penyusunan produk untuk berbagai macam jenis produk yang jelas.

Proses pembelajaran secara online dapat diselenggarakan dalam berbagai berikut (1) proses pembelajaran secara konvensional (lebih banyak *face to face meeting*) dengan tambahan pembelajaran melalui media interaktif komputer. (2) dengan metode campuran, yakni sebagian besar proses pembelajaran dilakukan melalui komputer, namun tetap juga memerlukan *face to face meeting* untuk kepentingan tutorial atau mendiskusikan bahan ajar. (3) metode pembelajaran yang secara keseluruhan hanya dilakukan secara online, metode ini sama sekali tidak ditemukan *face to face meeting*.

Dalam aplikasi *e-learning*, bukan hanya peserta didik yang dituntut untuk menguasai keahlian tertentu. Namun soalan pendidik juga dituntut memiliki beberapa kompetensi yang harus ia miliki agar program *e-learning* yang dijalankannya bisa berjalan dengan baik. Ada tiga kompetensi dasar yang harus dimiliki pendidik untuk menyelenggarakan model pembelajaran e-learning, yaitu (1) kemampuan untuk membuat desain instruksional (*instructional design*) sesuai dengan kaedah-kaedah pedagogis yang dituangkan dalam rencana pembelajaran. (2) penguasaan teknologi dalam pembelajaran yakni pemanfaatan internet sebagai sumber pembelajaran dalam rangka mendapatkan materi ajar yang *up to date* dan

berkualitas. (3) penguasaan materi pembelajaran (subject metter) sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki. (Hartanto,16).

METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode deskriptif. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah berupa data kualitatif. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut. Metode observasi (Purwanto, 1985:150) dilakukan sebelum kegiatan yaitu sebagai pengumpulan data observasi awal, serta pada saat siklus berlangsung. Objek penelitian ini adalah kegiatan siswa dan guru kelas rendah SD Negeri Kosambi 03, Kecamatan Sukadiri, Kabupaten Tangerang.

Analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif merupakan analisis yang menggambarkan keadaan yang ada lapangan disertai dengan fakta-fakta yang ada. Dalam analisis data ada beberapa tahap yang dilakukan peneliti, yaitu: (a) Reduksi data, yaitu proses penyeleksian, pengelompokan dan pengorganisasian data mentah; dan (b) Deskriptif data yaitu proses penyusunan hasil dari reduksi data untuk menampilkan data secara jelas dan mudah untuk dimengerti baik dalam bentuk narasi, tabel maupun grafik.

Penarikan kesimpulan dari analisis dan sintesis. Analisis dilakukan dengan memikirkan kendali yang menyebabkan munculnya sesuatu yang diharapkan atau tidak diharapkan. Analisis data hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung berupa deskriptif kualitatif.

Dalam pelaksanaan observasi peneliti dibantu oleh observer untuk mengisi daftar ceklist lembar observasi yang telah dipersiapkan. Adapun aspek yang diobservasi meliputi keaktifan siswa dalam memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapat serta kegiatan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembelajaran daring

Pembelajaran daring atau online adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan siswa dan guru untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, 2017). Dalam *Asynchronous Online Learning* pembelajar dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja, sedangkan *Synchronous* memungkinkan interaksi nyata (*real time*) antara pembelajar dengan pengajar (Ally, 2004). Orang tua dan siswa dituntut untuk bisa menggunakan handphone dan lebih aktif untuk pembelajaran ini, tidak hanya orang tua dan siswa tetapi guru juga dituntut untuk bisa lebih kreatif dalam pembelajaran agar siswa lebih cepat untuk memahami karena pembelajaran ini tidak sama dengan pembelajaran yang sebelumnya (tatap muka).

Menurut (Silalahi, 2020) system *E-learning* dapat di implementasikan dalam bentuk *asynchronous*, *synchronous*, atau campuran antara keduanya. Kekuatan TIK pada pembelajaran, akan melahirkan konsep *E-Learning*, manfaat *E-Learning* dan bahan-bahan pembelajaran untuk *E-Learning*. Ciri pembelajaran dengan *E-learning* adalah terciptanya lingkungan belajar yang *flexible* dan *distributed* (Hamonangan, 2012).

Pembelajaran daring yang dilaksanakan di SD Negeri Kosambi III dalam upaya memutus mata rantai penyebaran Covid-19 menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang dapat diakses dengan jaringan internet. Secara keseluruhan, mahasiswa puas dengan pembelajaran yang fleksibel. Dengan pembelajaran daring, siswa tidak terkendala waktu dan tempat dimana mereka dapat mengikuti pembelajaran dari rumah masing-masing maupun dari tempat dimana saja. Dengan pembelajaran daring, guru memberikan pengajaran melalui kelas-kelas virtual yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun tidak terikat ruang dan waktu. Kondisi ini membuat siswa dapat secara bebas memilih pembelajaran yang diikuti dan tugas mana yang harus dikerjakan lebih dahulu. Penelitian Sun et al., (2008) menginformasikan bahwa fleksibilitas waktu, metode pembelajaran daring berpengaruh terhadap kepuasan siswa terhadap pembelajaran.

Pembelajaran daring memiliki tantangan khusus, lokasi siswa dan dosen yang terpisah saat melaksanakan menyebabkan dosen tidak dapat mengawasi secara langsung kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Tidak ada jaminan bahwa siswa sungguh-sungguh dalam

mendengarkan ulasan dari dosen. Szpunar, Moulton & Schater 2013, melaporkan dalam penelitiannya bahwa mahasiswa menghayal lebih sering pada perkuliahan daring dibandingkan ketika kuliah tatap muka. Oleh karena itu disarankan pembelajaran daring sebaiknya diselenggarakan dalam waktu tidak lama mengingat siswa sulit memperhatikan konsentrasinya apabila pembelajaran daring dilaksanakan lebih dari satu jam.

2. Dampak positif dan negatif pada pembelajaran daring

Dampak positif atau kelebihan pada pembelajaran daring juga mampu menumbuhkan kemandirian belajar (*self regulated learning*). Penggunaan aplikasi online mampu meningkatkan kemandirian belajar. Pembelajaran daring lebih bersikap berpusat pada siswa yang menyebabkan mereka mampu memunculkan tanggung jawab dan otonomi dalam belajar (*learning autonomy*). Belajar secara daring menuntut siswa mempersiapkan sendiri pembelajarannya, mengevaluasi, mengatur dan secara simultan mempertahankan motivasi dalam belajar serta pembelajaran daring dapat meningkatkan minat peserta didik. Dampak positif bagi anak adalah anak jadi bisa mempelajari IT dari sejak dini, dan anak bisa menggunakan IT walaupun belum 100%. Penggunaan online juga mampu meningkatkan kemandirian belajar (Oknisih, Wahyuningsih, & Suryoto, 2019). Adapun dampak atau manfaat dari penggunaan smartphone dan laptop juga dalam pembelajaran online atau daring dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Anggrawan, 2019). Kemampuan literasi digital adalah sebuah kemampuan untuk mendapatkan, memahami, dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital (Gilster, 1997). Alsa (2004:20) mengemukakan bahwa rancangan survey adalah prosedur penelitian yang mana peneliti melaksanakan survei atau memberikan angket dengan skala tertentu pada satu sampel untuk menggambarkan sikap, opini, perilaku, atau karakteristik responden. Dari hasil survei ini, peneliti membuat pandangan tentang kecenderungan yang ada dalam populasi. Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat- perangkat mobile seperti smarphone atau telepon adroid, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013). Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan Google Classroom, Edmodo, dan Schoology (Enriquez, 2014; Sicat, 2015; Iftakhar, 2016), dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp (So, 2016).

Contohnya : anak bisa mengoperasikan aplikasi untuk belajar. Dan di masa pandemi ini dampak positif terhadap guru maupun murid bisa mengurangi aktivitas di luar rumah sehingga tidak banyak untuk berkumpul dalam melaksanakan pembelajaran.

Ada beberapa sekolah yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran online seperti pada daerah yang terpencil. Cara mengatasinya yaitu, beberapa ada sekolah yang menyediakan fasilitas yaitu Wifi sehingga guru bisa melaksanakan pembelajaran secara online, sekolah juga memberikan kesempatan kepada guru untuk belajar, bagaimana mengajar secara online. Dan untuk gurunya sendiri, ia harus lebih aktif bagaimana memahami pembelajaran online ini supaya terlaksana, lalu Inovasi guru harus terus berusaha supaya pembelajaran ini terlaksana walaupun lebih berat dibanding belajar tatap muka.

Dampak negatif menjadi hambatan dalam melaksanakan pembelajaran atau tugas yang di berikan oleh guru. Karna anak akan lebih suka menggunakan Hp untuk bermain Game. Dan dampak negatif ini juga berpengaruh terhadap orangtua murid yang kebutuhan ekonominya rendah. Tidak semua siswa memiliki handphone ini juga menjadi penghambatan pembelajaran online, cara guru mengatasinya yaitu dengan bermusyawarah kepada kepala sekolah bagaimana caranya supaya pembelajaran terlaksana dengan orangtua yang tidak memiliki hp. Di masa pandemi ini terdapat 2 pilihan yaitu ada daring atau learning yang mendatangi kerumah. Karna tidak semua murid memiliki kecerdasan yang sama.

Hasil penelitian juga melaporkan bahwa tidak sedikit murid yang kesulitan dalam memahami materi perkuliahan yang diberikan secara daring. Bahan ajar biasa disampaikan dalam bentuk bacaan yang tidak mudah dipahami secara menyeluruh oleh siswa. Mereka berasumsi bahwa materi dan tugas tidak cukup karena perlu penjelasan menyeluruh oleh guru. Garrison dan Cleveland-Innes dan Swan melaporkan bahwa kelas yang dosennya sering masuk dan memberikan penjelasan dan memberikan pembelajaran lebih baik dibandingkan kelas yang guru nya jarang masuk kelas dan memberikan penjelasan.

3. Pembelajaran daring dapat memutus mata rantai penyebaran covid-19 di sekolah

Wabah covid-19 adalah wabah yang tingkat penyebarannya sangat tinggi dan cepat. Wabah ini menyerang sistem imun dan pernafasan manusia. Pencegahan ini dilakukan dengan mencegah interaksi langsung orang yang terinfeksi dengan orang-orang yang beresiko terpapar virus corona ini. Mengatur jarak dan kontak fisik yang berpeluang menyebarkan virus disebut dengan *social distancing*.

Berbagai upaya untuk menekan mata rantai penyebaran covid-19 dilingkungan sekolah SDN Kosambi III menerapkan atauran pembelajaran daring. Pembelajaran dilakukan menggunakan internet sehingga memudahkan guru dan siswa berinteraksi secara online. Guru dapat membuat bahan ajar yang dapat diakses oleh siswa kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran daring memungkinkan adanya interaksi melalui web walaupun mereka berada ditempat yang jauh dan berbeda. Keberadaan guru dan siswa yang berada ditempat yang berbeda selama pembelajaran online menghilangkan kontak fisik dan mampu mendorong munculnya perilaku *social distancing*. Menurut Stain, 2020 melakukan *social distancing* sebagai solusi yang baik untuk mencegah penyebaran covid-19.

Pelaksanaan pembelajaran daring memungkinkan siswa dan guru melaksanakan pembelajaran dari rumah masing-masing. Siswa dapat mengakses materi perkuliahan dan mengirim tugas yang diberikan tanpa harus bertemu secara fisik di sekolah. Tindakan ini bisa mengurangi timbulnya kerumunan massa di sekolah seperti yang terjadi pada perkuliahan tatap muka. WHO 2020 merekomendasikan bahwa menjaga jarak dapat mencegah penularan covid-19.

Sayangnya di daerah-daerah yang pelosok dan tidak mempunyai akses internet yang baik pelaksanaan pembelajaran daring menunjukkan kecenderungan yang berbeda. Dalam menyiasati kondisi ini, siswa yang tinggal di daerah yang sinyal internet lemah akan mencari wilayah-wilayah tertentu seperti wilayah perbukitan dan wilayah kecamatan atau rumah yang memasang jaringan Wifi untuk dapat terjangkau oleh akses internet.

4. Harapan guru terhadap orang tua dalam peranannya pada saat pembelajaran daring

Harapan guru terhadap orang tua murid adalah hanya ingin orang tua nya membantu membimbing dengan sabar, dan tenang. Sabar terhadap anaknya yang terkadang lama memahami pembelajaran yang hanya lewat aplikasi dan terlebih orang tua harus sharing kepada guru tentang kendala anaknya selama sekolah online. Guru juga berharap bahwa orang tua tidak panik dan emosi dalam mengajari anak dirumah, karna sekarang banyak sekali orang tua yang mengeluh kalau sekarang itu tepatnya di masa pembelajaran daring ini banyak yang mengatakan bahwa yang bersekolah adalah orang tua nya bukan si anaknya. Hal itu disebabkan karena orang tua ingin anaknya cepat tanggap dan mengerti tentang apa yang dipelajari, padahal seperti yang kita ketahui bahwa setiap anak memiliki tingkat berfikir serta kemampuan yang berbeda-beda serta harus melakukan pembelajaran yang bertahap agar si anak bisa mengerti tentang apa yang di pelajari. Orang tua selalu

mengukur tingkat kecerdasan yang sama dengannya padahal setiap anak belum tentu memiliki tingkat kecerdasan yang sama. Namun, ada juga orangtua yang mengerti bagaimana cara mengajari anak dengan sabar dirumah karena dia mengerti dan paham bahwa setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Guru juga berharap bahwa orangtua bisa mengkondisikan mana waktu untuk bekerja dan mana waktu untuk memberikan pengajaran dirumah sebagai peranan pengganti guru di sekolah pada saat pandemi seperti sekarang ini.

5. Gambar dokumentasi pada saat observasi di SDN Kosambi III



Gambar 1.1 Contoh metode pembelajaran online di SD Negeri Kosambi III



Gambar 1.2 Dokumentasi pelaksanaan observasi di SD Negeri Kosambi III

KESIMPULAN

Dalam rangka memutus mata rantai penyebaran Covid-19 di lingkungan sekolah, maka guru dan sekolah melaksanakan pembelajaran daring sebagai solusi pelaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan siswa memiliki sarana dan prasarana untuk melaksanakan pembelajaran daring walaupun beberapa ada saja yang siswa yang tidak memilikinya juga. Pembelajaran daring efektif untuk mengatasi pembelajaran yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi dalam kelas virtual yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran daring dapat membuat siswa belajar mandiri dan motivasinya meningkat. Namun, ada kelemahan pembelajaran daring. Lemah sinyal internet dan mahal biaya kuota menjadi tantangan tersendiri pembelajaran daring. Akan tetapi pembelajaran daring dapat menekan penyebaran virus Covid-19.

Banyak dampak positif dan negative dalam pembelajaran ini, tetapi dari pembelajaran ini dapat meningkatkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran nya dan siswa bisa lebih mandiri dalam belajar. Tidak hanya siswa guru pun dituntut lebih kreatif dalam mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ally, M. (2004). Foundations of Educational Theory for Online Learning. In *Theory and practice of online learning*.
- Anggrawan, A. (2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran Online Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*. <https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.411>
- Hamonangan, T. (2012). Model Pembelajaran Berbasis E-Learning Suatu Tawaran Pembelajaran Masa Kini dan Masa Yang Akan Datang. *Pengantar Teknologi Informasi*.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*.
- Oknisih, N., Wahyuningsih, Y., & Suryoto. (2019). Penggunaan Apln (aplikasi online) sebagai upaya kemandirian belajar siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Silalahi, T. (2020). *Evaluasi Pembelajaran* (ke-1; J. Simarmata, ed.). yayasan kita menulis.
- Purwanto. 1985. *Metode Observasi* : Jakarta Angkasa Jaya.
- Gilster. (1997). *Digital Literacy and Digital Literacies: Policy, Pedagogy and Research Considerations for Education*. Sydney : James Cook University
- Alsa, Asmadi. (2004). *Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif serta Kombinasinya dalam penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media.

Internet and Higher Education. <https://doi.org/10.1016/j.jheduc.2013.06.002>

Enriquez, M. A. S. (2014). Students ' Perceptions on the Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning. *DLSU Research Congress*.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004> .