

PENERAPAN PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN SECARA ONLINE DI MASA PANDEMI SDN KARANG TENGAH 06 TANGERANG

Ina Magdalena¹, Annisa Rachmadani², Mita Aulia³
Universitas Muhammadiyah Tangerang
inapgsd@gmail.com, annisarach001@gmail.com

Abstract

This study aims to determine whether or not it is effective in implementing the learning design, the final assessment in SDN KARANG TENGAH 06. Implementation is a carefully structured and detailed implementation. In simple terms, the implementation of learning can be interpreted as the implementation or application of learning in general. Summative assessment is an assessment activity that produces a value or number which is then used as a decision on student performance. This assessment activity is carried out when the learning experience unit or the entire subject matter has been completed. Diffusion is the process by which new ideas / ideas are communicated to members of the social system, innovation is an idea, practice, or product that is considered new by an individual or group. In implementing instructional designs at this time, it is very different from the previous year, where there was no Covid-19 pandemic. Therefore, the central government and teachers made innovations for the current education. It is nothing new to do online learning or E-Learning.

Keywords : *Implementation, Learning Methods, Evaluation*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektif atau tidak dalam penerepan desain pembelajaran, penilaian akhir di lingkungan SDN KARANG TENGAH 06. Implementasi merupakan pelaksanaan yang tersusun secara matang dan terperinci. Secara sederhana implementasi pembelajaran dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan dalam pembelajaran secara garis besar. Penilaian sumatif adalah suatu aktivitas penilaian yang menghasilkan nilai atau angka yang kemudian digunakan sebagai keputusan pada kinerja siswa. Kegiatan penilaian ini dikakukan jika satuan pengalaman belajar atau seluruh materi pelajaran telah selesai. Difusi adalah proses dimana ide/gagasan baru dikomunikasikan kepada anggota sistem sosial, inovasi adalah suatu ide, praktek, atau produk yang di anggap baru oleh individu atau grup. Dalam mengimplementasikan desain instruksional pada saat ini sangat lah berbeda dengan tahun sebelumnya yang belum ada pandemi covid-19. Oleh karena itu, pemerintah pusat dan guru membuat inovasi untuk pendidikan yang sekarang.

Kata Kunci : Implementasi, Metode Pembelajaran, Evaluasi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan suatu bangsa. Pendidikan membuat kita mampu mengikuti perkembangan zaman serta perubahan-perubahan yang terjadi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan semua pihak dapat memperoleh informasi

dengan melimpah, cepat dan mudah dari berbagai sumber dan tempat di dunia. Pendidikan sangat diperlukan untuk menyiapkan siswa memasuki masyarakat masa depan, dimana masyarakat masa depan tersebut ditandai dengan perubahan yang serba cepat dan karakteristiknya, yaitu kecenderungan globalisasi yang kuat, perkembangan IPTEK yang makin cepat, arus informasi yang semakin padat dan cepat, dan tuntutan peningkatan pelayanan profesi dalam berbagai segi kehidupan manusia. Upaya peningkatan mutu pendidikan perlu dilakukan menyeluruh, meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap yang optimal.

Dalam era globalisasi yang semakin mendunia dewasa ini, setiap bangsa perlu meningkatkan daya saingnya di dalam berbagai bidang, termasuk sumber daya manusianya. Agar mampu bersaing di bidang sumber daya manusia, setiap orang dituntut untuk secara terus menerus belajar mengikuti dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan Seni. Proses belajar ini dapat dilakukan sepanjang hayat dan di mana saja ketika kesempatan belajar memungkinkan. Sungguhpun demikian, sampai sekarang ini jalur pendidikan formal masih dianggap sebagai andalan di dalam penyelenggaraan pendidikan pada umumnya dan pembelajaran pada khususnya.

Sudah banyak usaha dan upaya yang dilakukan oleh Pemerintah Pusat dan Pemerintah Daerah untuk meningkatkan pemerataan kesempatan memperoleh kesempatan pendidikan dan meningkatkan mutu pendidikan. Upaya itu antara lain membangun gedung sekolah, membangun ruang kelas baru, merehabilitasi gedung, mengembangkan sekolah terbuka dan pendidikan luar sekolah, mengadakan laboratorium dan perpustakaan sekolah, dan menatap pendidik dan tenaga kependidikan. Akan tetapi di samping upaya Pemerintah itu, diharapkan sekolah sendiri melakukan berbagai usaha dan terobosan untuk meningkatkan daya tampung sekolahnya serta usaha-usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan di masing-masing sekolah.

KAJIAN PUSTAKA

A. Implementasi

Secara umum istilah implementasi dalam kamus besar Bahasa Indonesia berarti pelaksanaan atau penerapan. Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap sempurna.

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah dari sistem desain pembelajaran. Langkah implementasi sering diasosiasikan dengan penyelenggaraan program pembelajaran itu sendiri. Langkah ini memang mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru atau instruktur kepada peserta pendidikan dan pelatihan.

Tujuan desain pembelajaran adalah mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi. Menurut Morisson, Ross & Kemp (2007) terdapat empat komponen dasar dalam perencanaan desain pembelajaran. Tujuan utama dari tahap implementasi, yang merupakan langkah realisasi desain dan pengembangan adalah sebagai berikut.

- a) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi.
- b) Menjamin terjadinya pemecahan masalah/solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh siswa.
- c) Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran siswa perlu memiliki kompetensi, pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang diperlukan. Istilah desain bermakna keseluruhan, struktur, kerangka atau outline, dan urutan atau sistematis kegiatan (Gagnon, 2001). Selain itu kata desain juga dapat diartikan sebagai proses perencanaan yang sistematis yang dilakukan sebelum tindakan

Pengembangan atau pelaksanaan sebuah kegiatan. (Smith dan Ragan, 1993,p.4). Upaya untuk mendesain proses pembelajaran agar menjadi sebuah kegiatan yang efektif, efisien, dan menarik disebut dengan istilah desain system pembelajaran atau instructional system design (ISD). Lebih lanjut, Briggs dalam Ritchey (1986, p,9) mendefinisikan desain system pembelajaran sebagai suatu keseluruhan proses yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran serta pengembangan system penyampaian materi

pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut. Definisi lain tentang sistem pembelajaran dikemukakan oleh Smith dan Ragan (1993), yaitu: "...proses sistematis yang dilakukan Implementasi Guru... dengan menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran menjadi rancangan yang dapat diimplementasikan dalam bahan dan aktivitas pembelajaran. Hasil dari proses desain sistem pembelajaran berupa cetak biru yang berisi rancangan sistematis dan menyeluruh dari sebuah aktivitas atau proses pembelajaran. Rancangan atau desain tersebut dapat diaplikasikan untuk mengatasi masalah pembelajaran. Implementasi desain sistem pembelajaran di sekolah dapat dilakukan pada semua jenjang pendidikan.

Pelaksanaan desain sistem pembelajaran di sekolah dapat mencerminkan kesiapan guru dan tenaga pendidik untuk melakukan tugas dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat memfasilitasi aktivitas untuk mencapai tingkat kompetensi pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang optimal. Sedangkan pembelajaran yang efisien adalah pembelajaran yang dapat memberikan hasil sesuai dengan sumber daya yang digunakan. Program atau aktivitas pembelajaran di sekolah harus merupakan kegiatan yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk mempelajari materi pelajaran lebih mendalam. Untuk dapat menciptakan proses aktivitas pembelajaran yang efektif dan menarik, guru perlu memiliki penguasaan substansi atau materi pelajaran. Di samping itu, guru juga perlu memiliki pengetahuan yang mendalam tentang desain dan pengembangan program pembelajaran serta strategi penyampaiannya.

Guru perlu memiliki pemahaman tentang langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi program pembelajaran agar dapat mendesain dan mengembangkan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Kreativitas guru sangat diperlukan untuk dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik. Pemahaman dan ketrampilan dalam mengkombinasikan metode, media, dan strategi pembelajaran merupakan hal yang bersifat kreatif untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemahaman yang baik tentang model-model desain sistem pembelajaran akan membantu guru dalam melaksanakan tugasnya untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar dalam diri siswa. Walaupun punya pengalaman yang cukup lama, guru perlu menerapkan inovasi dalam menjalankan tugas akan menghindari guru dari kegiatan rutin yang sangat

membosankan. Inovasi sangat erat kaitannya dengan upaya-upaya perbaikan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara berkesinambungan.

Cruickshank (2006) mengemukakan beberapa karakteristik penting guru atau Instruktur dalam melakukan tugasnya secara efektif dan efisien yaitu sebagai berikut:

- a) Membuat proses belajar selalu menarik
- b) Menciptakan opini bahwa belajar merupakan hal yang penting siswa perlu menguasai *learnhow to learn*.
- c) Mengajar dengan lembut dan menekankan kebaikan.
- d) Sabar dalam mengajar siswa dan menggunakan berbagai pendekatan dalam melakukan proses belajar-mengajar
- e) Bersifat toleran dan tidak mudah menghakimi siswa
- f) Bersifat terbuka dan penuh pemahaman.

B. Evaluasi Sumatif

Penilaian sumatif adalah suatu aktivitas penilaian yang menghasilkan nilai atau angka yang kemudian digunakan sebagai keputusan pada kinerja siswa. Kegiatan penilaian ini dilakukan jika satuan pengalaman belajar atau seluruh materi pelajaran telah selesai. Penilaian sumatif digunakan untuk menentukan klasifikasi penghargaan pada akhir kursus atau program. Penilaian sumatif dirancang untuk merekam pencapaian keseluruhan siswa secara sistematis.

Penilaian sumatif berkaitan dengan menyimpulkan prestasi siswa, dan diarahkan pada pelaporan di akhir suatu program studi. Penilaian sumatif tidak memberikan dampak secara langsung pada pembelajaran, meskipun sering kali mempengaruhi keputusan yang mungkin memiliki konsekuensi bagi siswa dalam belajar. Fungsi penilaian sumatif yaitu pengukurankemampuan dan pemahaman siswa, sebagai sarana memberikan umpan balik kepada siswa, untuk memberikan umpan balik kepada staf akademik sebagai ukuran keberhasilan pembelajaran, akuntabilitas dan standar pemantauanstaf akademik, dan sebagai sarana untuk memotivasi siswa.

Hasil yang saya wawancarai tentang penilaian akhir peserta didik untuk sekarang ini di masa pandemi ini, sangat sulit di ukur karena guru tidak mengetahui siswa mengerjakan

tugas sendiri atau di kerjain sama orang tua nya sehingga tidak tau pengetahuan dan perkembangan siswa sudah sejauh mana. Dibandingkan dengan pembelajaran tatap langsung, penilaim sumatif lebih mudah karena di tambahkan aspek-aspek yang mendukung seperti penilaian sikap, keaktifan di kelas, dan kehadiran nya. Oleh karena itu penilaim sumatif yang di lakukan saat ini tidak begitu di perhatikan,yang penting siswa sudah pelajar supaya ada kegiatan pembelajaran dirumah. Siswa harus tetap belajar.

Untuk saat ini memang guru sangat bingung menilai nya seperti apa dan bagaimana, karena tidak di pantau oleh guru sehingga susah.

Fungsi dan Tujuan Evaluasi Sumatif

Fungsi utama evaluasi sumatif adalah sebagai berikut:

- a) Untuk menentukan nilai akhir peserta didik dalam periode tertentu. Misalnya, nilai ujian akhir semester, akhir tahun atau akhir suatu sekolah. Nilai tersebut biasanya ditulis dalam buku laporan pendidikan atau Surat Tanda Tamat Belajar (STTB). Dengan demikian, guru akan mengetahui kedudukan seorang
- b) peserta didik dibandingkan dengan peserta didik lain dalam hal prestasi belajarnya. Untuk memberikan keterangan tentang kecakapan atau keterampilan peserta didik dalam periode tertentu.
- c) Untuk memperkirakan berhasil tidaknya peserta didik dalam pelajaran berikutnya yang lenih tinggi. Tujuan dari evaluasi sumatif ini adalah menentukan nilai (angka) berdasarkan tingkatan hasil belajar peserta didik yang selanjutnya dipakai sebagai angka rapor. Hasil penilaian sumatif juga dapat dimanfaatkan untuk perbaikan proses pembelajaran secara menyeluruh.

Manfaat Evaluasi Sumatif, Ada beberapa manfaat tes sumatif, dan 3 diantaranya yang terpenting adalah :

- a) Untuk nenentukan nilai.
- b) Untuk menentukan seorang anak dapat atau tidaknya mengikuti Kelompok dalam menerima program berikutnya. Dalam keentingan seperti ini maka tes sumatif berfungsi sebagai tes rediksi.

- c) Untuk mengisi catatan kemajuan belajar siswa yang akan berguna bagi orang tua siswa, pihak bimbingan dan penyuluhan di sekolah serta pihak-pihak lain apabila siswa tersebut akan pindah ke sekolahlain,.

Perbedaan Evaluasi Formatif dan Evaluasi Sumatif

Untuk memperoleh gambaran mengenai tes formatif dan tes sumatif secara lebih mendalam, maka berikut ini akan disajikan perbandingan antara keduanya. Agar dapat diketahui perbedaan dan persamaannya. Dalam membandingkan, akan ditinjau dari beberapa aspek, yaitu fungsi, waktu, titik berat, tekanannya, alat evaluasi, cara memilih tujuan yang dievaluasi, tingkat kesulitan soal-soal tes, dan cara menyekor.

1) Ditinjau dari fungsinya

- a) Tes formatif digunakan sebagai umpan balik bagi siswa, guru maupun program-program untuk menilai pelaksanaan satu unit program.
- b) Tes sumatif digunakan untuk memberikan tanda kepada siswa bahwa telah mengikuti suatu program, serta menentukan posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan kawannya dalam kelompok.

2) Ditinjau dari waktu

- a) Tes formatif dilakukan selama pelajaran berlangsung untuk mengetahui kekurangan agar pelajaran dapat berlangsung sebaik-baiknya.
- b) Tes sumatif dilakukan pada akhir unit catur wulan, ataupun semester akhir tahun atau akhir pendidikan.

3) Ditinjau dari titik berat penilaian

- a) Tes formatif menekankan pada tingkah laku kognitif.
- b) Tes sumatif sama-sama menekankan pada tingkah laku kognitif, Tetapi ada kalanya pada tingkat psikomotor dan juga kadang-kadang pada afektif akan tetapi walaupun menekankan pada tingkah laku kognitif, yang diukur adalah tingkatan yang lebih tinggi.

4) Ditinjau dari segi alat evaluasi

- a) Tes formatif merupakan tes prestasi belajar yang tersusun secara baik.

- b) Tes sumatif merupakan tes ujian akhir.
- 5) Ditinjau dari cara memilih tujuan yang dievaluasi
- a) Tes formatif mengukur semua tujuan instruksional khusus.
 - b) Tes sumatif mengukur tujuan instruksional umum.
- 6) Ditinjau dari tingkat kesulitan tes
- a) Tes formatif belum dapat ditentukan.
 - b) Tes sumatif rata-rata mempunyai tingkat kesulitan antara $0,35 \pm 0,70$ Soal yang sangat mudah dan soal yang sangat sukar.
- 7) Ditinjau dari scoring
- a) Tes formatif, menggunakan standar mutlak.
 - b) Tes sumatif, kebanyakan menggunakan standar relatif tetapi.. dapat pula dipakai standar mutlak.

C. Difusi Inovasi

Suatu keputusan untuk menerapkan suatu inovasi dan untuk keberlanjutannya. Adopsi inovasi Merupakan suatu proses mental atau perubahan perilaku baik yang berupa pengetahuan (cognitive), sikap (affective), maupun keterampilan (psycomotor) pada diri seseorang sejak ia mengenal inovasi (Rogers and Shoemaker, 1971). Simamora (2003) menyatakan bahwa **inovasi** adalah suatu ide, praktek, atau produk yang dianggap baru oleh individu atau grup yang relevan. Sedangkan Kottler (2003) mengartikan inovasi sebagai barang, jasa, ide yang dianggap baru oleh seseorang. Faktor yang mempengaruhi percepatan adopsi adalah memiliki kesesuaian (daya adaptif) terhadap kondisi biofisik, sosial, ekonomi, dan budaya yang ada dalam masyarakat penerima (adopter) tersebut. Jadi inovasi yang ditawarkan tersebut hendaknya inovasi yang tepat guna.

Rogers dan Shoemaker (1971) menjelaskan bahwa proses difusi merupakan bagian dari proses perubahan sosial. Perubahan sosial adalah proses dimana perubahan terjadi dalam struktur dan fungsi sistem sosial. Perubahan sosial terjadi dalam 3 (tiga) tahapan, yaitu: (1) Penemuan (invention), (2) difusi (diffusion), dan (3) konsekuensi (consequences). Penemuan adalah proses dimana ide/gagasan baru diciptakan atau dikembangkan. **Difusi**

adalah proses dimana ide/gagasan baru dikomunikasikan kepada anggota sistem sosial, sedangkan konsekuensi adalah suatu perubahan dalam sistem sosial sebagai hasil dari adopsi atau penolakan inovasi. Keuntungan dari suatu inovasi berlaku umum. Dari inovator, inovasi diteruskan melalui pengguna lain hingga akhirnya menjadi hal yang biasa dan diterima sebagai bagian dari kegiatan produktif.

Dalam difusi memiliki empat elemen penting yaitu: Inovasi (The Innovation): Inovasi atau ide disini yang di maksud adalah gagasan atau pemikiran yang di anggap baru oleh Seorang individu maupun kelompok unit yang mengadopsi. Inovasi baru ini di gunakan untuk memecahkan suatu permasalahan sosial yang ada di masyarakat, Saluran komunikasi (Communication Chanel): Saluran komunikasi adalah alat atau perantara yang di gunakan dalam penyebaran inovasi atau ide baru dari sumber kepada penerima atau masyarakat. Waktu (Time): Waktu di maksudkan untuk mengukur seberapa cepat pengambilan keputusan yang di lakukan oleh masyarakat penerima inovasi di mana pengambilan meputusan tersebut dapat Dalam proses difusi inovasi perubahan pembelajaran konvensional menjadi seorang guru konvensional memiliki pertimbangan-pertimbangan apakah inovasi tersebut akan diadopsi atau tidak. Pertimbangan ini dilihat berdasarkan pada karakteristiknya (Rogers, 2003): Relative Advantages yaitu sejauh mana inovasi dianggap lebih baik daripada gagasan yang digantikannya. Tidak masalah apakah inovasi memiliki keunggulan "obyektif", yang penting adalah apakah seseorang merasakan inovasi itu mempermudah dalam pencapaian materi atau tidak (Rogers, 2003). Seperti yang pernyataan oleh narasumber berikut

“Penggunaan whatsapp dan video dari youtube merupakan inovasi yang di gunakan saat ini karena pembelajaran Online atau pembelajaran jarak jauh (pjj) ”

Hal tersebut memang sangat memudahkan bagi seorang guru dalam ngerja, karena tidak merasa capek. Tetapi penggunaan hanya media WhatsApp sebagai komunikasi pun sangat tidak efektif karena setiap peserta didik hanya berkomunikasi secara satu arah yaitu dengan chat aja, guru tidak tahu apakah setiap tugas yang di kerjanya merupakan hasil sendiri atau di kerjain oleh orang tua nya. Makanya harus dengan media lain berupa video call dengan aplikasi zoom aau Google meet.

Ada banyak kekurangannya dibandingkan keuntungan dari PJJ ini, seperti yang disampaikan Pak Mutohar,

“Kekurangan penerapan pembelajaran Online saat ini atau di kenal PJJ sangat banyak, yang paling mengganggu ialah masalah sinyal dan kuota. Karena peserta didik tidak mampu membeli kuota banyak untuk menggunakan video call, karena menghabiskan cukup banyak kuota, lalu kondisi jaring di setiap daerah juga berbeda-beda dan masalah terakhir tidak semua peserta didik mempunyai smartphone adapun orang tua yang kurang mampu tidak punya smartphone. Biasa mereka meminjam ke tetangga yang sekelas dengan anak mereka.”

Oleh karena itu, banyak yang perlu harus di perhatikan dalam penerapan PJJ ini. Guru harus bisa mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif

Roger mengemukakan beberapa ciri atau karakteristik inovasi:

- 1) Keuntungan relatif, yaitu sejauh mana inovasi dianggap menguntungkan bagi penerimanya. Makin menguntungkan bagi penerima, makin cepat tersebar nya inovasi.
- 2) Kompatibel (Compatibility), ialah tingkat kesesuaian inovasi dengan nilai (values), pengalaman lalu, dan kebutuhan dari penerima. Inovasi yang tidak sesuai dengan nilai atau norma yang diyakini oleh penerima tidak akan diterima secepat inovasi yang sesuai dengan norma yang ada.
- 3) Kompleksitas (Complexity), ialah tingkat kesukaan untuk memahami dan menggunakan inovasi bagi penerima. Suatu inovasi yang mudah dimengerti dan mudah digunakan oleh penerima akan cepat tersebar, sedangkan inovasi yang sukar dimengerti atau sukar digunakan oleh penerima akan lambat proses penyebarannya.
- 4) Trialabilitas (Trialability), ialah dapat dicoba atau tidaknya suatu inovasi oleh penerima. Suatu inovasi yang dapat dicoba akan cepat diterima oleh masyarakat daripada inovasi yang tidak dapat dicoba lebih dulu.
- 5) Dapat diamati (Observability), ialah mudah tidaknya diamati suatu hasil inovasi. Suatu inovasi yang hasilnya mudah diamati akan makin cepat diterima oleh masyarakat, dan sebaliknya inovasi yang sukar diamati hasilnya, akan lama diterima oleh masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif dapat dikatakan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif baik berupa kata-kata maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Ulfatin,2104). Metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan informasi adalah dengan menggunakan observasi. Dengan mendatangi salah satu sekolah dan mewawancai seorang guru di SDN Karang Tengah 06. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis faktual. Maksud dari analisis faktual yaitu menganalisa pengetahuan tentang fakta-fakta yang detail, spesifik dan pernyataan yang benar karena sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Wawancara

Penelitian ini mendeskripsikan pembelajaran online yang kurang efektif, dikarenakan adanya kendala yang tidak memiliki HP (handphone) dan harus memiliki kuota internet.

Hasil wawancara yang kami dapat, menurut Pak Mutohar “Dalam kondisi pandemi seperti ini hampir semuanya banyak kelebihan dan kekurangannya, tetapi lebih efektif mungkin untuk pembelajaran menggunakan Zoom meeting. Menggunakan Zoom meeting itu yang pertama itu kita bisa komunikasi dua arah, kaya tanya jawab dan bisa melihat kondisi anak apakah dalam pembelajaran itu ketika mengerjakan soal itu dikerjakan sendiri atau tidak, kalau hanya menggunakan aplikasi WhatsApp saja, kita sebagai guru masih ragu, apakah itu soal dikerjakan oleh anak atau orang tua. Jadi menurut Pak Mutohar yang lebih efektif itu Zoom meeting ada pertemuan, melihat kondisi anak dari jarak jauh. Kendalanya itu di kuota internet (paket data) karena kuota internet itu, kalau menggunakan zoom meeting itu sangat besar untuk daya kuotanya kalau sekedar menggunakan WhatsApp kurang efektif. Seperti itu lah kondisi dalam pandemi saat ini banyak sisi negatif.”

Menggunakan Zoom atau membuat video atau meliat YouTube yang sudah ditentukan agar lebih mudah dan dalam menggunakan aplikasi Zoom atau YouTube itu kendalanya di kuota dan kadang–kadang HP (handphone) kepenuhan kapasitas (memori) jadi susah dan banyak sisi negatif daripada sisi positifnya dan yang paling efektif ya tatap

muka. Metode yang cocok untuk pembelajaran disaat seperti ini ya anak harus banyak-banyak melihat YouTube pembelajaran, dengan adanya YouTube pembelajaran bisa mewakili guru ketika mengajar, kalau hanya sekedar membaca saja banyak yang tidak masuk pelajarannya terutama dalam mata pelajaran matematika.

Ya bisa, tetapi kembali lagi dengan menggunakan YouTube, jadi ya lebih cocok guru itu yang mengajar sendiri. Inovasi yang lebih bagus yaitu YouTube yang langsung oleh gurunya itu sendiri dengan cara memotivasi, tetapi kalau menggunakan YouTube itu hanya 10 menit dan jika kelamaan anak akan jenuh atau bosan bila tidak menarik, jadi guru harus mencari tema YouTube yang menarik untuk anak mau memperhatikan yang berisi inovasi.

Untuk menilai anak murid juga agak sulit untuk menentukan KKM, dan ada saja kendalanya. Kalau seandainya melakukan penilaian jarak jauh itu tidak bisa terukur, apakah itu dikerjakan oleh anak atau orang tua. Menurut Pak Mutohar penilaian seharusnya memang menggunakan Zoom meeting dan diberikan batas waktu untuk melihat siswa tersebut mengerjakan semuanya kalau hanya menyerahkan soal kemudian soal dikerjakan dirumah. Untuk menilai sikap dan kekreatifan murid itu sulit karena tidak ada pertemuan langsung.”

B. Pembahasan

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran elektronik atau e-Learning telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller and Wilson, 2001). Konsep Pembelajaran Berbasis Komputer dan jaringan adalah suatu bentuk model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi web dan Internet, konsep belajar dan mengajar ini sebenarnya bukanlah barang baru, bukan juga ide ataupun pemikiran baru, bahkan sudah berkembang sejak beberapa dasawarsa lalu.

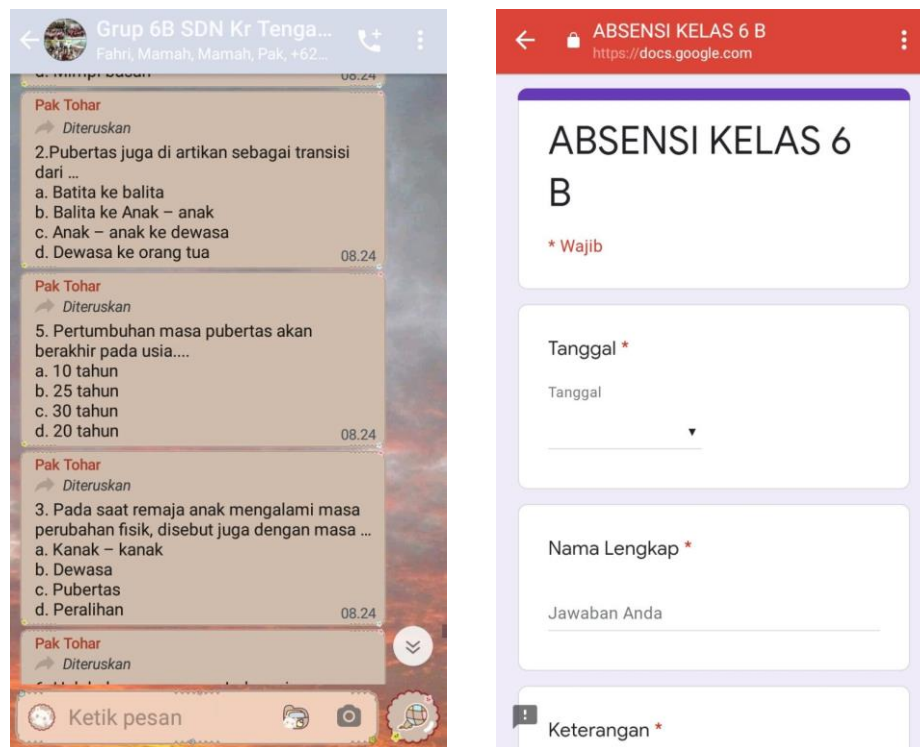
Waryanto (2006) mengungkapkan bahwa keuntungan dari model pembelajaran daring adalah dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu, dapat menggunakan berbagai sumber yang sudah tersedia di internet, dan bahan ajar relatif mudah untuk diperbaharui. Selain itu, dapat meningkatkan kemandirian

Proses belajar berbasis E-Learning siswa-siswi membutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung agar pembelajaran dapat berlangsung dan Memiliki kualitas pembelajaran yang lebih Baik (Rustiani,dkk., 2019). Sarana dan prsarana tersebut diantaranya adalah smartphone (handphone pintar), komputer/laptop, aplikasi, serta jaringan internet yang

digunakan sebagai media pembelajaran berbasis e-learning. Namun, tidak semua keluarga/orang tua mampu memenuhi sarana dan prasana tersebut mengingat status perekonomian yang tidak merata. Sehingga proses pembelajaran berbasis E-Learning tidak tersampaikan dengan sempurna. Seperti yang dialami oleh sebagian orang tua murid di SDN Karang Tengah 06 Tangerang, kurangnya fasilitas membuat sebagian anak mereka tidak bisa mengikuti pembelajaran daring.

Dalam berlangsungnya pembelajaran Dalam penerapan pembelajaran jarak jauh atau lebih dikenal pembelajaran daring di SDN Karang Tengah 06 sangat lah baru dan masih perlu perkembangannya lagi. Pembelajaran Jarak jauh yang dilakukan oleh guru supaya melakukan pembelajaran dengan biasanya tetap dilaksanakan, walaupun lebih banyak kekurangan di bandingkan kelebihan nya. Kendala yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran daring, yakni jaringan internet tidak stabil, tugas terlalu banyak, sulit fokus, pulsa kuota terbatas, aplikasi yang rumit, dan lebih senang dengan pembelajaran tatap muka.

Karena banyak kendala dalam pembelajaran online, Pak Mutohar hanya menggunakan aplikasi WhatsApp sebagai media pembelajaran untuk memberikan pelajaran kepada anak muridnya dan absen menggunakan Google Form seperti contoh di bawah ini.



Gambar. 1 pemberian tugas melalui aplikasi WhatsApp dan Absensi kelas melalui goggle form

Penggunaan aplikasi WhatsApp group tersebut tidak terlalu menghabiskan cukup kuota banyak sehingga murid dapat mengakses nya, dan mengerjakan lebih mudah. Seharusnya guru menggunakan aplikasi meeting supaya pembelajaran bisa terpantau kalau hanya menggunakan aplikasi WhatsApp saja tidak efektif karena guru tidak tahu apakah tugas pemberian nya dikerjakan sendiri atau dikerjakan oleh orang tua nya.

Penggunaan zoom atau aplikasi video meeting lainnya di SDN Karang Tengah 06 belum terealisasi karena guru-guru di SDN Karang Tengah 06 Tangerang tahu akan kondisi anak murid dan orang tua nya, sehingga diputuskan tidak menggunakan aplikasi video meeting.

Selain menggunakan media pembelajaran melalui aplikasi whatsapp, guru harus bisa memberikan pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik supaya anak tidak mudah bosan dan mau mengerjakan tugas dari guru. Inovasi yang guru buat adalah pembuatan video pembelajaran seperti sedang mengajar di ruang kelas. Video tersebut lalu di upload di youtube supaya murid bisa menonton video yang guru jelaskan dan murid akan lebih mudah mengerti. Dalam pembuatan video tersebut harus yang menarik dan mengajak anak

muridnya senang walaupun hanya lewat video. Disitulah tantangan bagi seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran online seperti sekarang ini.

Sebagai seorang guru, selain membuat video pembelajaran juga harus pandai mencari referensi yang sesuai dengan materi yang di ajarkan. Video yang tidak terlalu lama durasi nya tetapi pembahasannya mudah di mengerti anak-anak dan yang pasti yang menarik.

Penilaian menurut permendikbud 23 tahun 2016 tentang penilaian hasil belajar memuat 3 aspek yaitu Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan. Ketiga aspek penilaian inilah yang nantinya dijadikan sebagai laporan akhir penilaian guru terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara saya, penilaian akhir dalam menilai menilai peserta didik sangat tidak objektif dan tidak terukur karena siswa hanya sekedar mengerjakan tugas tanpa tahu itu bisa di pahami atau tidak. Sehingga membuat guru susah untuk menilai peserta didiknya. Jadi guru hanya memberikan tugas supaya dirumah tetep belajar setidaknya murid ada sedikit pengetahuan walaupun guru tidak tahu, murid mengerti atau tidak.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan pembelajaran online itu sangat sulit, karena seorang guru tersebut tidak memantau hasil pembelajaran siswa tersebut secara langsung, apakah seorang siswa benar-benar mengerjakan suatu pelajaran dengan sendiri atau dikerjakan oleh orang tuanya. Guru juga sulit untuk menilai keaktifan siswa dalam belajar dan apakah siswa tersebut bisa memahami pelajaran dengan baik atau tidak.

Secara umum istilah implementasi dalam kamus besar Bahasa Indonesia berarti pelaksanaan atau penerapan. Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap sempurna.

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah dari sistem desain pembelajaran. Langkah implementasi sering diasosiasikan dengan penyelenggaraan program pembelajaran itu sendiri. Langkah ini memang mempunyai

makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru atau instruktur kepada peserta pendidikan dan pelatihan.

Penilaian sumatif adalah suatu aktivitas penilaian yang menghasilkan nilai atau angka yang kemudian digunakan sebagai keputusan pada kinerja siswa. Kegiatan penilaian ini dilakukan jika satuan pengalaman belajar atau seluruh materi pelajaran telah selesai. Penilaian sumatif digunakan untuk menentukan klasifikasi penghargaan pada akhir kursus atau program. Penilaian sumatif dirancang untuk merekam pencapaian keseluruhan siswa secara sistematis.

Difusi adalah proses dimana ide/gagasan baru dikomunikasikan kepada anggota sistem sosial, sedangkan konsekuensi adalah suatu perubahan dalam sistem sosial sebagai hasil dari adopsi atau penolakan inovasi. Keuntungan dari suatu inovasi berlaku umum. Dari inovator, inovasi diteruskan melalui pengguna lain hingga akhirnya menjadi hal yang biasa dan diterima sebagai bagian dari kegiatan produktif. Inovasi adalah suatu ide, praktek, atau produk yang dianggap baru oleh individu atau grup yang relevan. Sedangkan Kottler (2003) mengartikan inovasi sebagai barang, jasa, ide yang dianggap baru oleh seseorang. Faktor yang mempengaruhi percepatan adopsi adalah memiliki kesesuaian (daya adaptif) terhadap kondisi biofisik, sosial, ekonomi, dan budaya yang ada dalam masyarakat penerima (adopter) tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnamawati, Lina (2015) *Strategi Percepatan Adopsi Dan Difusi Inovasi Dalam Pemanfaatan Mesin Tanam Padi Indojarwo Transplanter Di Kabupaten Bengkulu Utara Provinsi Bengkulu*. In: Prosiding Seminar Nasional FMIPA-UT 2015: Optimalisasi Peran Sains dan Teknologi Menuju Kemandirian Bangsa.-UPBJJ Bengkulu . repository.ut.ac.id.
- Mustakim. 2020. *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN MEDIA ONLINE*. Al asma: Journal of Islamic Education. Vol. 2, No. 1.
- Pramita, Mitra, Mulyati, Sri, dan Susanto, Hery. 2016. *Implementasi Desain Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Dengan Pendekatan Kontekstual*. Universitas Negeri Malang. Malang.
- Putri, Dini Haryanto. 2007. *Inovasi Pembelajaran. Perspektif Ilmu Pendidikan*. Vol. 16 Th. VIII Oktober 2007.
- Ramdlan, Muhammad Fhathulloh, Mahmud Yusup dan Nurhayati. *Implementasi Guru Dalam Mendesain Proses Pembelajaran PAI*. 2017. Volume : II No. 2, 2017/1438. Journal.uinsgd.ac.id.

- Roger, E.M. 2003. *Diffusion of Innovations*, 5thed. New York: The Fre Press.
- Rustiani, R., Djafar, S., Rusnim, R., Nadar, N., Arwan, A., & Elihami, (2019, October). Measuring Usable Knowledge: *Teacher's Analyses of Mathematics for Teaching Quality and Student Learning*. In *International Conference on Natural and Social Sciences (ICONSS) Proceeding Series* (pp. 239-245).
- Suharsimi Arikunto. 1996. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara) . Cet.12. h. 39
- Suparman, M. Atwi. 1997. *Desain intruksional*. Jakarta: PAU-PPAI.
- Waryanto, N. H. (2006). *On-line Learning Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran*. Pythagoras, 2(1), 10–23.
- Zainul, Rahmat Abidin. 2016. *Penilaian Formatif Dan Penilaian Sumatif*.. Universitas Yudharta Pasuruan. yudharta.ac.id.