

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS ONLINE DI SDN KAMPUNG BAMBU 1

Ina Magdalena¹, Cahaya Hasanah², Unti Unzhilaika³
Universitas Muhamadiyah Tangerang
inapgsd@gmail.com1 , ayazamelshirazy02@gmail.com

Abstract

Kampung Bambu 1 Elementary School is located at one of areas in Tangerang Regency precisely in The Village of Bojong Nangka. Since Covid-19 all of Indonesian citizen even the rest of the world apply WFH (Work From Home) it's mean all of school residents apply the online study. This experiment aims for knowing how online study implementation at Kampung Bambu 1 Elementary School, then for knowing which effective online or offline that should be apply at Kampung Bambu 1 Elementary School. This experiment took an interview method with one of teacher in Kampung Bambu 1 Elementary School. Interview conducted with online using zoom application, google meet, and text via whatsapp. The results of the study resulted in the ineffectiveness of daring or online learning because elementary school students still really need face-to-face guidance.

Keywords: Covid-19's Impact, Online Course, Daring Course

Abstrak : SDN Kampung Bambu 1 merupakan sekolah yang terletak di salah satu daerah di Kabupaten Tangerang tepatnya di Kelurahan Bojong Nangka. Sejak wabah covid-19 yang mengharuskan seluruh warga negara Indonesia bahkan seluruh dunia menerapkan WFH (Work From Home) termasuk seluruh warga sekolah di Indonesia yang menerapkan pembelajaran berbasis online atau daring di SDN Kampung Bambu 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi pembelajaran berbasis daring di SDN Kampung Bambu 1 akibat pandemic Covid-19, lalu untuk mengetahui manakah yang lebih efektif antara offline atau online untuk diterapkan di siswa/I SDN Kampung Bambu 1. Penelitian ini menggunakan metode wawancara kepada salah satu guru SDN Kampung Bambu 1. Wawancara dilakukan secara online dengan menggunakan aplikasi whatsapp dan offline dengan menghampiri narasumber. Hasil penelitian menghasilkan tidak efektifnya pembelajaran via daring atau online ini karena pada siswa sekolah dasar masih sangat perlu bimbingan yang dilakukan secara tatap muka.

Kata Kunci: Dampak Covid-19, Pembelajaran Online, Pembelajaran Daring

PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini sedang banyak dibicarakan tentang merebaknya wabah Virus Corona. Virus Corona adalah salah satu virus yang tidak terlihat. Virus ini ada sejak Desember 2019 sampai dengan sekarang. Virus dengan gejala ringan maupun gejala berat bahkan sampai saat ini belum ada obat yang bisa mengobati penderita yang tertular virus

corona ini (Mulyadi, 2020). Dikutip dari halaman kompas.com (30/09/2020), infeksi virus jenis baru, SARS-CoV-2 ini telah memberi dampak yang luar biasa, terutama pada kesehatan masyarakat dunia. Virus ini menginfeksi beragam orang dengan berbagai kondisi kesehatan yang menyertai. Akan tetapi, ternyata mereka yang dapat terinfeksi tidak hanya berlatar usia yang lebih tua, atau memiliki kondisi penyakit penyerta saja. Orang muda yang tampak sehat, tak selalu mendapatkan gejala yang ringan, tetapi juga bisa saja terinfeksi dengan sakit yang parah (Suartiningtyas, 2020).

Jika sebelumnya di beberapa negara mengatakan untuk orang sehat tidak perlu menggunakan masker, saat ini justru termasuk Indonesia sudah mengharuskan orang sehatpun harus menggunakan masker, terutama yang berada di daerah ibu kota negara dan sekitarnya. Kita saat ini dihadapkan pada bagaimana mengelolah pelayanan untuk keberlangsungan hidup manusia. Karena itu sangat mendesak dan harus segera 'ditahan' dan bahkan berusaha memutuskan mata rantai virus Covid 19 seperti yang dilakukan oleh WHO bekerjasama dengan UNICEF menggunakan suatu aplikasi yang berisi pesan dan panggilan gratis untuk informasi tentang pengetahuan melindungi diri sendiri dari Corona 19, termasuk anjuran untuk melakukan Social Distancing dan Physical Distancing.

Pada Juli lalu, sejumlah peneliti di Italia menemukan hampir 90% pasien dengan infeksi Covid-19 akut masih mengalami gejala selama dua bulan setelah sembuh. Sementara di Amerika Serikat dan Inggris, sebuah studi dilakukan dengan mengamati lebih banyak orang yang terkena Covid-19. Hasilnya, studi ini menunjukkan ada sekitar 10 persen hingga 15 persen pasien tetap memiliki gejala Covid-19. Orang tanpa gejala atau yang memiliki gejala aringan juga dapat menghadapi risiko penyakit lain yang berkepanjangan.

Pandemi COVID 19 di Indonesia mulai terjadi pada bulan Maret 2020, dimulai dengan adanya korban positif di kota Depok. Setelah itu peningkatan kasuspun terjadi di seluruh wilayah Jabodetabek sehingga menjadi kawasan zona merah. Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) mengeluarkan surat keputusan nomor 13 A terkait penetapan masa darurat akibat virus corona. Berdasarkan penetapan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan Surat Edaran dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19) (Argaheni, 2020).

Hasil akhir dari proses desain instruksional adalah suatu sistem instruksional atau produk instruksional yang siap digunakan di lapangan sesungguhnya. Suatu sistem instruksional berupa deskripsi konseptual tentang sistem instruksional yang ideal untuk diterapkan dalam suatu konteks instruksional, sedangkan suatu produk instruksional berbentuk satu set bahan instruksional. Tahap lanjutan dari desain instruksional adalah implementasi, evaluasi sumarif, dan difusi inovasi.

Implementasi berasal dari kata “*to implement*” yang berarti mengimplementasikan. Arti implementasi ialah kegiatan yang dilakukan melalui perencanaan dan mengacu pada aturan tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan tersebut. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), implementasi juga berarti penerapan atau pelaksanaan. Jadi, implementasi adalah tindakan untuk menjalankan rencana yang telah dibuat. Dengan demikian, implementasi hanya dapat dilakukan jika terdapat sebuah rencana. Hasil implementasi akan maksimal jika penerapan dilakukan sesuai rencana sebelumnya. Akhirnya implementasi bermuara pada sistem atau mekanisme.

Pada dasarnya kehadiran virus corona di seluruh dunia mempercepat implementasi model pembelajaran Era 4.0 yang dikenal dengan istilah pembelajaran daring ataupun istilah *e-learning* termasuk di Indonesia. Dalam hal ini, semua tingkatan pendidikan mulai dari pendidikan tingkat dasar, tingkat menengah, tingkat atas hingga pendidikan tinggi di seluruh Indonesia harus diliburkan dan menjalani model pembelajaran dari rumah saja (Gusty, 2020).

Perkembangan teknologi ternyata belum sepenuhnya dikuasai oleh guru hal ini terlihat dari gagapnya guru yang mengoperasikan laptop atau komputer dan masih belum akrab dengan dengan smartphone dan internet. Factor penyebab terjadinya hal ini adalah usia. Biasanya bagi guru yang usianya lebih muda maka lebih cepat dalam mengikuti perkembangan teknologi. Akan tetapi guru yang masih muda ada juga yang tidak mampu mengikuti dan menggunakan kemajuan teknologi. Walaupun demikian teknologi yang berkembang dengan pesat belum bisa menggantikan peran guru dan fungsi guru.

Komputer yang terhubung dengan internet dapat mempermudah siswa mengakses informasi terbaru sehingga dapat membuat wawasan dan pengetahuan mereka menjadi bertambah. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan di Briton International English School Makassar yaitu: peserta didik memperoleh informasi yang banyak, terbaru

(up to date) secara cepat mudah dan jelas. Peserta didik memperoleh materi ajar dengan berbagai format media seperti teks, gambar, dan video yang menarik.

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Kualitas pendidikan menggambarkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan melalui peningkatan kualitas pembelajaran. Pembelajaran *online* atau daring berbeda dengan *e-learning*. Pembelajaran *online* merupakan pembelajaran yang mempermudah kedua belah pihak karena materi ajar disampaikan secara daring sedangkan *e-learning* dinyatakan oleh Kamarga (2000) mengenai pengertian *e-learning* yaitu materi ajar yang dipakai pada saat kegiatan pembelajaran diperoleh dengan mengaksesnya melalui perangkat elektronik komputer (Simanihuruk, 2019)

Pembelajaran daring harus tetap dilaksanakan oleh pendidik maupun peserta didik guna melangsungkan atau melanjutkan proses pembelajaran. Pendidikan dan para peserta didik dituntut harus beradaptasi dengan sistem baru ini karena jika tidak mereka akan tertinggal oleh zaman atau seperti dijajah secara tidak langsung oleh zaman.

Pada tahapan proses pembelajaran online siswa atau peserta didik mempunyai waktu belajar yang cukup, dapat belajar kapanpun dan di manapun (Rizqon, 2020). Dampak kecil akibat pandemik ini adalah keluarga, selanjutnya adalah bagaimana kemampuan orang tua untuk bisa beroperasi dari manapun. Terakhir adalah kesadaran masyarakat tentang pentingnya kesehatan orang Akibat dari pandemi ini banyak sekolah diliburkan sampai batas waktu yang telah ditentukan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara kepada salah satu guru SDN Kampung Bambu 1, yang dilaksanakan pada tanggal 29 Desember 2020 via aplikasi *zoom*. Hasil wawancara kemudian diolah menjadi data yang ditulis dengan metode studi kepustakaan yang 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. Sedangkan menurut ahli penelitian kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur

ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2012).

Dalam penelitian ini kami sebagai peneliti memusatkan perhatian pada wawancara dengan narasumber kita, lalu berusaha mendeskripsikan apa yang sedang terjadi saat pandemic Covid-19 melanda saat ini tanpa memberikan perhatian khusus pada siswa/I SDN Kampung Bambu 1. Penelitian ini melakukan penelusuran dengan kata kunci “Dampak Covid-19”, “Pembelajaran daring”, dan “Pembelajaran via *online*”. Berdasarkan penelusuran tersebut, kami memperoleh berbagai macam berita, buku, artikel, dan beberapa jurnal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Wikipedia, pandemi koronavirus pertama kali dikonfirmasi pada tanggal 20 Januari 2020 di Korea Selatan. Pandemi koronavirus adalah pandemik yang disebabkan koronavirus (COVID-19) dan menyerang sistem pernafasan. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) kemudian mengumumkan pandemi koronavirus sebagai pandemi dunia pada tanggal 11 Maret 2020. Di Indonesia sendiri sekarang per tanggal 31 Desember 2020 terkonfirmasi positif Covid-19 sebanyak 743.198 orang, sembuh sebanyak 611.097 orang, dan meninggal 22.138 orang.

Demi mengurangi persebaran virus Corona, pemerintah telah membuat kebijakan yakni *physical distancing* yang diantaranya berupa kebijakan khusus para peserta didik dimulai dari TK, SD, SMP, SMA sampai PT belajar dari rumah. Pendidik/guru, dosen, siswa, mahasiswa serta orang tua, berinteraksi melalui teknologi. Kebijakan ini menjadi hal yang tentu membuat para pendidik untuk gencar melatih dan membiasakan diri terhadap perubahan yang akan terjadi. Cepatnya penyebaran virus ini dan korban positif yang semakin meningkat membuat Presiden Joko Widodo menetapkan wabah virus Corona ini sebagai bencana nasional. Beberapa aturan dan kebijakan terus dilakukan untuk menekan penyebaran dan memutus mata rantai virus ini. Salah satunya dengan pemberlakuan kebijakan social distancing atau jarak sosial agar masyarakat menjaga jarak fisik untuk melindungi diri dari penyebaran virus (Argaheni, 2020).

Infeksi SARS-CoV-2 pada manusia menimbulkan gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas. Pada kasus yang berat, penyakit ini dapat

menyebabkan pneumonia, sindrom pernapasan akut, gagal ginjal, dan bahkan kematian. Gejala penyakit ini dapat muncul dalam 2-14 hari setelah terpapar virus tersebut (Kementrian, 2020). Pandemi Covid-19 ini bisa dicegah dengan cara berikut: 1) Cuci tangan secara rutin. Gunakan sabun dan air, atau cairan pembersih tangan berbahan alkohol. 2) Selalu jaga jarak aman dengan orang yang batuk atau bersin. 3) Kenakan masker jika pembatasan fisik tidak memungkinkan. 4) jangan sentuh mata, hidung, atau mulut anda apabila belum cuci tangan. 5) saat batuk atau bersin, tutup mulut dan hidung dengan lengan atau tisu. 6) Jangan keluar rumah saat tidak enak badan. 7) Jika demam, batuk, atau kesulitan bernapas segera lapor pihak medis.

Pembelajaran harus tetap berlangsung, walaupun terjadi bencana pandemic global yang menjadikan pemerintah menerapkan *social distancing* pada dunia pendidikan (Yuliani, 2020). Jaga jarak merupakan arahan utama untuk mencegah penularan coronavirus, maka dari itu semua aktivitas pekerjaan dan pendidikan diberhentikan sementara sampai batas waktu yang belum ditentukan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19).

Sejarah dan Perkembangan E-Learning/Daring

Konsep Pembelajaran Berbasis Komputer dan Jaringan seringkali diartikan hanya sebagai e-learning atau Distance Learning. Perkembangan konsep E-learning ini ditandai dengan munculnya situs-situs yang melayani proses belajar mengajar dengan berbasiskan komputer dan jaringan sejak era 15 tahun yang lalu di seluruh pelosok Internet dari yang gratis maupun yang komersial. Sejarah E-learning di Indonesia dapat dirunut secara waktu sebagai berikut:

1990

Era CBT (*Computer Based Training*) di mana mulai bermunculan aplikasi e-learning yang berjalan dalam PC standlone berbentuk kemasan CD-ROM. Isi materi dalam bentuk tulisan maupun multimedia (video dan audio) dalam format mov, mpeg-1, atau avi.

1994

Seiring dengan diterimanya CBT oleh masyarakat sejak tahun 1994 CBT muncul dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan diproduksi secara massal.

1997

LMS (Learning Management System) seiring dengan perkembangan teknologi internet, masyarakat di dunia mulai terkoneksi dengan internet. Kebutuhan akan informasi yang dapat diperoleh dengan cepat mulai dirasakan sebagai kebutuhan mutlak, dan jarak serta lokasi bukanlah halangan lagi. Dari sinilah muncul LMS. Perkembangan LMS yang makin pesat membuat pemikiran baru untuk mengatasi masalah interoperability antar LMS yang satu dengan lainnya secara standar.

1999

Sebagai tahun Aplikasi E-learning berbasis Web. Perkembangan LMS menuju aplikasi e-learning berbasis Web berkembang secara total, baik untuk pembelajar (learner) maupun administrasi belajar mengajarnya. LMS mulai digabungkan dengan situs-situs informasi, majalah, dan surat kabar. Isinya juga semakin kaya dengan perpaduan multimedia, video streaming, serta penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standar, dan berukuran kecil.

2000s

Pihak bisnis mulai mengadopsi e-learning menjadi pusat pelatihan bagi pekerjanya. Tools untuk e-learning sudah mulai banyak ragam yang bermunculan.

2010s

Zaman e-learning yang sebenarnya dimana e-learning sejalan dengan momentum kemunculan social media, dimana manusia sudah bisa berbagi informasi mengenai hal apa saja melalui elektronik secara online.

Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring atau *online* pada siswa sekolah dasar ini menggunakan teknologi yang bernama *handphone* atau gadget. Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta notebook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). Menurut Puji Asmaul Khusna, gadget merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam

fungsi khusus. Gadget (bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya

Pembelajaran daring/jarak jauh difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa mengenai virus korona dan wabah Covid-19. Adapun aktivitas dan tugas pembelajaran dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk dalam hal kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah. Bukti atau produk aktivitas belajar diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif. "Walaupun banyak sekolah menerapkan belajar dari rumah, bukan berarti gurunya hanya memberikan pekerjaan saja kepada muridnya. Tetapi juga ikut berinteraksi dan berkomunikasi membantu muridnya dalam mengerjakan tugasnya. Mohon walaupun bekerja dari rumah, mohon siswa-siswa kita juga dibimbing," jelas Mendikbud.

Di SDN Kampung Bambu 1 sendiri saat ini melakukan pembelajaran daring. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata “daring” artinya dalam jaringan atau terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Maka dari itu pembelajaran daring adalah proses pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka yaitu dengan menggunakan jaringan atau jejaring yang terhubung di computer atau *handphone*. Pembelajaran daring ini dilaksanakan serentak mulai dari tingkat Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Awal (SMA), dan Kuliah.

Dari hasil wawancara kami terhadap narasumber yang bekerja sebagai guru di kelas VI-A SDN Kampung Bambu 1. Pembelajaran jarak jauh atau daring ini dimulai pada tanggal 16 Maret 2020, dimana anak mulai belajar dari rumahnya masing-masing tanpa perlu pergi ke sekolah. Berbicara mengenai pembelajaran jarak jauh atau daring maka pentingnya penguasaan ilmu teknologi bagi seorang guru agar pembelajaran jarak jauh tetap berjalan dengan efektif disaat pandemi seperti ini.

Ibu Endang Sujatiningsih (narasumber) adalah seorang guru serta wali kelas murid kelas VI-A yang bekerja di Sekolah Dasar Negeri Kampung Bambu 1. Beliau sudah mekecimpung di dunia pendidikan sejak tahun dan masih berlanjut hingga saat ini.

Ibu Endang menjadi wali kelas di kelas VI-A yang siswanya berjumlah 41 siswa. Kegiatan pembelajaran daring ini dimulai pukul 7.00 pagi sampai jam 12.00 siang. Pada pukul 7.00 sampai 8.00 pagi siswa akan disilahkan untuk mengisi absen kehadiran dengan sistem bergiliran di aplikasi *whatsapp* grup kelas VI-A. setelah mengisi absen dilanjutkan dengan melakukan pembelajaran menggunakan *google meet*. Setelah melakukan penjelasan di *google meet*, pemberian tugas dengan sistem file atau soal dikirim melalui *whatsapp* grup kelas VI-A. Pengumpulan tugas ditentukan sampai jam 12.00 siang dikumpulkan melalui *whatsapp* grup atau dikirim ke sekolah pada waktu yang telah ditentukan, biasanya ini ditentukan sebanyak 2 kali dalam seminggu

Sistem pembelajaran daring atau *online* ini tentu kurang efektif, “sekolah *online* untuk anak SD itu kurang efektif karena tidak bisa belajar secara tatap muka yang akibatnya tidak fokus” kata Ibu Endang. Menurut kami, pembelajaran daring diterapkan pada anak SD kurang efektif karena anak Sekolah Dasar masih sangat perlu diberi bimbingan secara langsung Belajar secara langsung saja memerlukan tahapan yang tidak gampang supaya anak mengerti dan paham.

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan akseibilitas konektivitas fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat yaitu perangkat mobile seperti smartphone atau telepon android ke laptop komputer tablet dan iPhone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja. perkembangan yang sangat pesat membawa dampak yang begitu besar bagi pola hubungan antara individu titik antara antar komunitas bahkan antar negara atau bangsa titik perkembangan ini telah mengubah pemikiran baru di masyarakat pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya dalam sistem pembelajaran. telah mengubah sistem pembelajaran pola konvensional atau pola tradisional menjadi pola bermedia diantaranya media komputer dengan internet yang. pembelajaran online atau jarak jauh adalah kegiatan belajar yang tidak terkait waktu tempat dan ritme kehadiran

guru atau pengajar serta dapat menggunakan sarana Media elektronik dan telekomunikasi. Salah satu bentuk perkembangan pembelajaran online adalah e-learning.

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

Dampak Negatif Pembelajaran Daring atau *Online* pada Siswa SD

Pembelajaran menjadi tidak efektif

Pembelajaran daring untuk siswa sekolah dasar menjadi tidak efektif karena untuk anak usia sekolah dasar masih perlu diberikan bimbingan secara tatap muka. Kegiatan pembelajaran secara tatap muka pun terkadang masih diganggu oleh kegiatan lainnya, seperti bermain lari-larian di dalam kelas, menjahilin teman, dan lainnya. Dan juga diberikan gadget itu hal yang berbahaya. Berbahaya di sini bukan dalam artian mengancam keselamatan nyawa anak tersebut tetapi mengancam pola pikir anak.

Kecanduan gadget

Dari hasil wawancara beberapa orang tua siswa mereka mengatakan dampak dari pembelajaran daring ini cukup besar, mengingat mereka tak mampu mendampingi putra-putrinya secara maksimal, mulai kecanduan gadget, bertambahnya tugas dan pekerjaan bagi orang tua, karena terpaksa menyiapkan waktu untuk mendampingi anaknya di sela-sela mencari nafkah.

“Yang jelas kami tak bisa maksimal mendampingi anak-anak, karena harus berbagi, dan ini cukup berat jika dibiarkan dengan kondisi seperti ini,” Tutik Widayati salah satu orang tua siswa dari Kediri. Sedangkan seorang siswa mengatakan, sangat bosan dengan pembelajaran daring, dirinya kesulitan menangkap materi yang diberikan, ironinya meskipun kesulitan,

mereka juga tidak khawatir karena mereka berpikir tidak ada pengawasan dari sekolah "Untuk menghilangkan bosan biasanya bersama teman teman saya ke café – cafe, tentunya yang ada cafe yang ada wifi nya," kata salah satu Siswa SMA (Bhirawa, 2020).

Boros pengeluaran untuk membeli paket internet tambahan

Dalam pembelajaran daring tentunya harus memiliki paket internet atau kuota internet atau wifi internet yang memadai. Pengeluaran untuk membeli kuota internet sangatlah tidak sedikit apalagi yang digunakan adalah aplikasi seperti *zoom, google meet, skype*. Namun karena hal ini pemerintah untungnya menggratiskan paket internet untuk pelajar dan pengajar (guru maupun dosen) yang sudah terdaftar di instansinya. Kuota internet gratis ini diberikan Kemdikbud selama masa pandemic Covid-19 empat bulan berturut-turut. Kuota internet yang akan diterima untuk siswa sebanyak 35 GB per bulannya dan guru 42 GB per bulannya.

Pembelajaran daring masih membingungkan siswa

Banyak siswa yang mengeluhkan tugas yang banyak tanpa terdapatnya modul yang lumayan sehingga mereka agak kewalahan dalam menjajaki proses pendidikan. Apalagi aplikasi whatsapp, e-learning, serta pula zoom masih membingungkan untuk siswa. Pembelajaran daring memanglah memerlukan menyesuaikan diri serta usaha supaya bisa berjalan mudah. Tidak hanya itu diperlukan usaha buat menguasai modul yang umumnya di informasikan secara lisan jadi tulisan serta video ataupun live streaming. Tetapi sejalan dengan itu terdapatnya sebagian keluhan yang dialami oleh para siswa serta siswa dimana mulai dialami rasa bosan akibat monotonnya tata cara pendidikan.

Informasi atau materi pembelajaran yang menumpuk

Berartinya uraian konsep dalam proses belajar- mengajar sangat berengaruh pada perilaku, keputusan, serta caracara membongkar permasalahan, buat itu yang terutama merupakan proses terbentuknya belajar yang bermakna serta proses berpikir untuk siswa. Pada biasanya mereka yang memperoleh pendidikan disekolah acapkali susah buat mempraktikkan pengetahuan yang diperolehnya dengan kasus yang terjalin di dunia nyata, sehingga pengetahuan yang diperolehnya seolah hendak tidak bermanfaat dalam kehidupan tiap hari. Ini merupakan tantangan yang dialami oleh pendidik buat tingkatkan kompetensinya paling utama dalam pendidikan daring ataupun online ini. Perihal ini disebabkan pendidikan

daring tidaklah hanya membagikan tugas namun gimana pendidikan tersebut bisa bermakna sehingga sanggup membawakan para siswa jadi manusia yang profesional dalam membongkar masalah- masalah dalam kehidupan (Robandi, 2020).

Sinyal yang kurang mendukung

Sistem pembelajaran daring ini tentunya membutuhkan jaringan yang memadai. Mungkin di perkotaan kasus sinyal terkendala itu tidak terlalu sering atau terkendala saat setelah hujan saja. Tetapi Indonesia itu sangatlah luas dari Sabang sampai Merauke, tentunya sarana pendukung pembelajaran daring ini yaitu sinyal juga berbeda-beda kecepatannya dan kehadirannya. Di bagian pedalaman sangatlah susah untuk mencari sinyal, ada yang harus memanjat pohon dahulu untuk mendapatkan sinyal, ada yang harus menaiki genteng rumahnya dahulu untuk menggapai sinyal, dan masih banyak lagi.

Dampak Positif Pembelajaran Daring bagi Siswa SD

Namun, disamping dampak negatif di atas pembelajaran daring memiliki beberapa dampak positif diantaranya

Tidak terkendala tempat

Pembelajaran daring tidak membutuhkan ruangan kelas dalam pelaksanaan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar), dimana para siswa dapat melaksanakan pembelajaran di mana saja tentunya dengan tempat yang memadai.

Transfer pengetahuan lebih cepat

Melalui media internet, pengetahuan dapat ditransfer atau diakses dengan mudahnya. Semua orang dapat mendapatkan informasi dan pengetahuan mengenai segala hal dengan cepat, mudah, murah, dan tentunya bermanfaat.

Meningkatkan kemajuan teknologi

Berkembangnya aplikasi atau software untuk menunjang pembelajaran online, aplikasi tersebut bisa berupa video conference, penugasan online, materi online bahkan sistem penilaian pembelajaran. Guru yang sebelumnya belum pernah mengajar lewat online atau mengembangkan pembelajaran berbasis online, maka sekarang mau atau tidak mau guru menggunakan teknologi untuk melaksanakan pembelajaran daring serta setiap orang dengan profesinya masing-masing.

Dampak positif lainnya yaitu dapat (1) Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara siswa dengan guru, (2) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dimana dan kapan saja, (3) Menjangkau siswa dalam cakupan yang luas, dan (4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran.

Kekurangan dan Kelebihan Pembelajaran Daring

Kelebihan Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring memiliki keunggulan yang bisa kita ambil ini tentunya bisa berdampak berbeda-beda pada setiap orang karena tidak memiliki kesamaan kondisi. kelebihan diambil dari beberapa referensi serta hasil wawancara dengan beberapa pihak dan pengalaman yang dirasakan oleh penulis sendiri. keuntungan pembelajaran yang bersifat mandiri dan interaktivitas tinggi, sehingga mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar dengan teks, audio, video, dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi dan juga memberikan kemudahan dalam menyampaikan berbagai materi dan para siswa juga bisa mengirim email kepada siswa lain mengirim komentar pada forum diskusi memakai ruang hingga link video conference untuk berkomunikasi langsung.

Adapun kelebihan dalam melakukan pembelajaran online, salah satunya adalah meningkatkan kadar interaksi antara mahasiswa dengan dosen atau guru pembelajaran dapat dilakukan di mana dan kapan saja (*time and place flexibility*), peserta didik (mahasiswa) dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*). Dan mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi.

Pembelajaran daring ini memberikan keuntungan bagi pihak-pihak tentang yang ikut terlibat dalam prosesnya dan pihak yang secara langsung merasakan dampak positif dari adanya pembelajaran daring tersebut yaitu satuan pendidikan Sebagai penyelenggaraan guru sebagai pengajar dan pengawas di sekolah siswa sebagai objek dalam pembelajaran orang tua sebagai pengawas pembelajaran di rumah dan dan tag holder pemangku kepentingan tertentu.

Satuan pendidikan atau sekolah

Lembaga pendidikan tentunya mendapatkan pengaruh dari adanya sistem pembelajaran daring yang diterapkan lembaga pendidikan akan lebih peka terhadap perkembangan teknologi yang ada dengan adanya hal ini lembaga pendidikan juga lebih peduli terhadap Fasilitas yang akan mendukung proses pembelajaran titik seperti jaringan internet pengadaan komputer yang lebih memadai dan peralatan lain yang diperlukan titik ini juga merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan pada cara globalisasi erena pada saat ini tanpa campur tangan teknologi suatu lembaga sekolah akan sangat Tertinggal sistem informasi manajemen yang diterapkan di sekolah akan semakin terkendali.

Sekolah bisa menerapkan berbagai media atau aplikasi untuk pelaksanaan pembelajaran secara daring seperti penerapan e-learning yang lebih simpel dan tidak memakan kuota yang cukup banyak bagi siswa. selama ini sekolah juga bisa membuat *Channel Youtube* untuk mengupload setiap materi yang akan diajarkan kepada siswa materi-materi yang akan diajarkan guru kepada siswa nantinya akan dihimpun dalam satu aplikasi media yang bisa diakses oleh setiap siswa hal ini akan memudahkan kreativitas guru dan siswa agar pembelajaran bila dilaksanakan lebih menyenangkan.

Bagi guru atau tenaga pendidik

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

Bagi siswa atau peserta didik

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

Bagi orang tua

dalam melakukan proses belajar mengajar tentunya perlu adanya pengawasan titik pembelajaran di sekolah akan diawasi oleh guru sedangkan pembelajaran di rumah akan diawasi oleh orang tuanya. pembelajaran yang dilakukan secara daring juga perlu pengawasan terlebih lagi pembelajaran ini memang banyak menghabiskan waktu di rumah dan peran penting di sini adalah orangtua. orang tua harus mampu mengawasi pembelajaran yang dilakukan oleh anaknya, jangan sampai orang tua memberikan kebebasan kepada anak atau bahkan tidak memiliki kepedulian.

Diterapkannya pembelajaran secara daring tentunya orang tua lebih banyak mengetahui aktivitas anaknya selama dirumah. hal ini juga mendapatkan respon positif bagi orangtua karena mereka ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran anak selama di rumahnya.

Bagi stakeholder atau pemangku kepentingan

Penerapan pembelajaran daring secara serempak ini tentu saja memberikan banyak keuntungan bagi sebagian pihak terutama bagi perusahaan yang bergelut dibidang nya. di antara beberapa perusahaan yang diuntungkan yaitu 1) penyedia jasa internet ISP atau internet service provider perusahaan ini banyak dari sebelumnya karena akan semakin banyak orang yang memasang WiFi atau internet di rumahnya secara mandiri atom oleh kartu perdana atau kuota. 2) perusahaan elektronik seperti HP Laptop mengalami penjualan yang cukup banyak. 3) perusahaan pembuat aplikasi yang selama ini banyak digunakan sebagai media pembelajaran daring.

Kekurangan Pembelajaran Daring

Hasil penelitian tersebut cukup bisa mewakili keadaan dan kondisi kita sekarang ini karena yang kita tahu sistem pembelajaran daring ini ada setengah dipaksakan dan tidak dan bisa ditolak, sehingga Setiap anak mau tidak mau dan nyaman tidak nyaman harus

bisa mengikuti pembelajaran ini dalam sebuah berita yang sedang hangat-hangatnya diperbincangkan. Darwin seorang bocah yang berusia 12 tahun asal cuman ini Della berjualan cilok setiap harinya untuk membeli kuota internet selama sekolah online kejadian tersebut membuat kita prihatin dan menunjukkan sebagai bukti dan kemahalan pembelajaran daring.

Bagi sekolah atau satuan pendidikan

Sekolah berbagai pelaksana dari kebijakan pembelajaran daring, tentunya akan merasakan dampak yang terjadi baik itu dampak positif maupun dampak negatif. pembelajaran daring tentunya membutuhkan persiapan yang cukup matang dan layak bagi sekolah maka sekolah ah mau tidak mau harus memberikan banyak pengorbanan agar pembelajaran dari ini bisa terlaksana namun sudah kita ketahui bahwa tidak semua sekolah itu memiliki fasilitas dan dan keadaan yang bagus bagi sekolah yang berada di plosok tentunya hal ini akan sangat sulit untuk diimplementasikan karena berlaku banyak kendala yang dihadapi seperti tidak adanya sinyal internet, tidak punya HP, dan kurang layaknya fasilitas lain dalam mendukung pembelajaran daring

Bagi guru atau tenaga pendidik

Guru dituntut untuk bisa menggunakan teknologi dan aplikasi-aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran. namun pada kenyataannya tidak semua guru mampu dan mau untuk mengikutinya mana terdapat beberapa guru yang pada akhirnya memilih untuk berhenti mengajar hanya karena tidak bisa pada menggunakan IT sebagai media mengajar. tentunya hal ini menjadi suatu tuntutan yang cukup berat, karena guru dituntut untuk memberikan pengajaran yang aktif dan kreatif serta melek teknologi namun gunanya sendiri lamban dalam mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

beberapa guru senior yang sudah berumur belum sepenuhnya mampu menggunakan teknologi dengan cukup baik seperti pemakaian laptop atau gadget jika keadaannya demikian. maka diperlukan adanya pendampingan dan pelatihan secara khusus terlebih dahulu. dan ini akan memakan waktu yang cukup lama silakan pada saat ini bukan saatnya guru harus belajar dulu melainkan guru harus langsung bisa mengaplikasikannya.

Pemanfaatan Teknologi Informasi Sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Daring

Sumber belajar adalah hal penting dan memiliki peranan penting dalam pembelajaran terlebih di saat keadaan saat ini yang mengharuskan peserta didik untuk melakukan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara online atau daring dalam pemanfaatan sumber belajar setiap hal ataupun sesuatu yang dapat dimanfaatkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran merupakan sumber belajar pemanfaatan sumber belajar dalam kondisi belajar online saat ini peserta didik dituntut untuk lebih cermat lagi dalam menggunakan dan memanfaatkan sumber belajar. Pembelajaran daring ataupun online ini dapat memenuhi tujuan dari pendidikan dalam pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat komputer, laptop ataupun gadget yang dapat terhubung dengan internet perkembangan teknologi yang semakin pesat ini memudahkan dunia pendidikan dalam melaksanakan proses pembelajaran walaupun di keadaan saat ini saat ini beberapa teknologi informasi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yaitu:

1. Zoom Adalah salah satunya aplikasi yang dapat digunakan dengan cara melakukan pembelajaran secara virtual aplikasi Zoom dapat mempertemukan antara peserta didik dengan pengajar serta virtual atau video sehingga proses pembelajaran dapat tersampaikan secara baik.
2. Google Plus merupakan aplikasi ruang kelas yang disediakan oleh Google dalam Google classroom pengajar dapat lebih mudah membagikan materi maupun tugas yang telah di golongan ataupun disusun bahkan pada Google classroom pengajar dapat memberi waktu pengumpulan tugas Sehingga peserta didik tetap diajarkan disiplin dalam mengatur waktu.
3. Aplikasi yang sangat populer saat ini aplikasi WhatsApp Ini adalah aplikasi gratis yang mudah digunakan dan telah menyediakan fitur ekspresi yang membuat komunikasi menjadi aman. WhatsApp adalah aplikasi untuk melakukan percakapan baik dengan mengirim teks, Suara maupun video call WhatsApp merupakan aplikasi yang paling diminati masyarakat dalam berkomunikasi melalui internet.

4. YouTube merupakan aplikasi untuk mengupload video titik YouTube banyak digunakan untuk berbagi video, di mana YouTube kini juga digunakan dalam pembelajaran online di digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran. YouTube adalah satu salah satu media yang menunjang pembelajaran berbasis internet atau online yang dapat memvisualisasikan teknik dan materi pengajaran yang baik melalui YouTube.

Penggunaan WhatsApp, Google Plus, digunakan secara baik dalam penyampaian Informasi, materi ataupun penugasan dan Zoom juga sangat bermanfaat dalam menyampaikan materi secara tatap muka secara virtual peserta didik dan pengajar dapat berinteraksi dengan baik Serta adanya feedback antara peserta didik dan pengajar dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan materi juga tersampaikan kepada peserta didik dengan baik dan dapat diserap dengan mudah walaupun penggunaan pelaksanaan pembelajaran secara online ini cukup mahal namun baik peserta maupun pendidik dapat mengambil manfaat yang sangat besar dari pelaksanaan pembelajaran online ini yaitu pembelajaran online yang relatif mahal ini bisa menggantikan biaya transportasi peserta didik maupun pendidik saat harus datang ke kelas.

pelaksanaan pembelajaran daring bukan tanpa masalah di beberapa negara, dilaporkan bahwa di antara mereka yang mengadopsi pembelajaran daring rata-rata manfaat sebenarnya jauh lebih kecil daripada yang diharapkan masalah jaringan, kurangnya pelatihan, dan kurangnya kesadaran dinyatakan sebagai tantangan utama yang dihadapi oleh pendidik. kurangnya kesadaran dinyatakan sebagai alasan paling penting oleh mereka yang tidak mengadopsi pembelajaran daring diikuti oleh kurangnya minat dan keraguan tentang kegunaan pembelajaran daring. kurang kehadiran, kurangnya sentuhan pribadi, dan kurangnya interaksi karena masalah konektivitas ditemukan menjadi kelemahan signifikan dari pembelajaran daring.

Secara berangsur-angsur, banyak organisasi mengadopsi *online learning* sebagai metode penyampaian utama untuk melatih para pegawai. meskipun penggunaan sistem belajar online merupakan sesuatu yang mahal dari segi penggunaan paket data, namun dapat ditarik suatu manfaat yang sangat besar dari strategi tersebut baik bagi peserta

didik maupun bagi pendidik. Mahalnya pembelajaran online juga masih bisa terjangkau menggantikan biaya transportasi ketika harus datang ke kelas (Robandi, 2020).

Hal lain yang harus diperhatikan dalam penggunaan *smartphone* guna menunjang pembelajaran daring adalah adanya kecanduan penggunaan *smartphone*. Beberapa penelitian menunjukkan adanya indikasi kecanduan gadget akibat penggunaan yang berlebihan. Sehingga hal tersebut dapat menimbulkan kekhawatiran akan efek negatif pada penggunaan gadget dan media sosial seperti kemungkinan terpapar informasi yang salah dan tidak perhatian selama belajar akibat bermain media sosial. Selain itu, orang yang kecanduan gadget cenderung memiliki masalah sosial dan akademik. Sehingga penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih memilih untuk segera kembali bersekolah.

Hal selanjutnya yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran daring adalah model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Meskipun pembelajaran daring menggunakan berbagai aplikasi dilaksanakan, namun guru tetap harus memperhatikan bagaimana model pembelajaran dan skenario dari pembelajaran yang akan dilaksanakan karena pembelajaran tanpa rencana yang matang akan menyulitkan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada realitasnya masih banyak pendidik yang memiliki pemahaman bahwa belajar merupakan transmisi pengetahuan kepada para pendidik. Hal ini menyebabkan mahasiswa menjadi pasif, kurang kreatif dan produktif dalam mengembangkan potensinya. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan pemahaman baru bahwa belajar merupakan ruang untuk mengembangkan seluruh potensi para pendidik dan mereka diberi kebebasan untuk mengembangkannya sendiri.

KESIMPULAN

Jadi, implementasi pembelajaran daring di SDN Kampung Bambu I ini kegiatan belajar-mengajarnya menggunakan aplikasi *whatsapp*, *google meet*, dan *luring*. Tentunya kegiatan belajar-mengajar seperti ini sangat kurang disarankan untuk siswa yang baru duduk di bangku sekolah dasar. Tetapi untuk saat ini sistem pembelajaran seperti ini adalah cara yang terbaik karena akibat pandemi Covid-19 ini seluruh manusia diharuskan meminimalisir kegiatan di luar rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Argaheni, N. B. (2020). Sistematis Review: Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi Covid-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia. *Placentum: Jurnal Ilmiah Kesehatan dan Aplikasinya*, 99-108.
- Gusty, S. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 496-503.
- Kementrian. (2020). *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease (COVID-19)*. Jakarta Selatan: Kementrian Kesehatan RI.
- Mulyadi, J. (2020). Dampak Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi COVID 19 pada Siswa Sekolah Dasar. *STKIP PGRI Sumenep*, 13-18.
- Rismawaty. (2020). *Daring Di Masa Pandemi* (1 ed.). (R. T. Kusuma, Penyunt.) Malang: Inteligensi Media. Diambil kembali dari inteligensiamedia@gmail.com
- Robandi, D. (2020). Dampak Pembelajaran Dari Masa Pandemi Covid-19 terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP di Kota Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3498-3502.
- Simanihuruk, L. (2019). *E-Learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya* (1 ed.). (A. Sudiman, Penyunt.) Bekasi: Yayasan Kita Menulis.
- Suartiningtyas, H. K. (2020, September 30). *Setelah Kena Covid-19, Apa Saja Dampak Virus Corona pada Tubuh?* Diambil kembali dari [kompas.com](https://www.kompas.com/sains/read/2020/09/30/183100423/setelah-kena-covid-19-apa-saja-dampak-virus-corona-pada-tubuh-?page=all):
<https://www.kompas.com/sains/read/2020/09/30/183100423/setelah-kena-covid-19-apa-saja-dampak-virus-corona-pada-tubuh-?page=all>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuliani, M. (2020). *Pembelajaran Daring untuk Pendidik: Teori dan Penerapan* (1 ed.). (A. Rizki, Penyunt.) Jakarta: Yayasan Kita Menulis.