

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19

Zulkarnaini¹

ABSTRAK

Penerapan model pembelajaran menjadi salah satu faktor utama dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan ketika menerapkan model pembelajaran yang sesuai maka proses pembelajaran dan hasil belajarnya pun akan sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran *daring* adalah metode belajar berbasis teknologi dengan tetap melakukan tatap muka secara virtual dengan bantuan *platform* atau media tertentu. Pembelajaran *daring* memerlukan proses adaptasi yang cukup panjang, sebab adanya pergantian dari metode belajar tatap muka ke pembelajaran jarak jauh di tengah krisis yang belum pernah terjadi sebelumnya. Untuk itu, demi tercapainya efektivitas dalam pembelajaran *daring*, hal pertama yang perlu dipersiapkan adalah sarana teknologi dan sumber daya yang dapat digunakan secara nyaman. Di samping juga kemudahan akses lebih banyak terhadap teknologi yang dibutuhkan. Tujuan Pembelajaran *daring* di antaranya: (a) memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum kenaikan kelas maupun kelulusan, (b) memfokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19, memberikan variasi aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah antar siswa, sesuai minat dan kondisi siswa, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar dari rumah, dan (d) memberikan umpan balik terhadap bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah yang bersifat kualitatif dan berguna bagi guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kualitatif.

Kata Kunci: Implementasi, Model Pembelajaran, dan Daring.

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan mengajar dan belajar, di mana mengajar seringkali disebut dengan guru yang memberikan suatu materi berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan, sedangkan belajar adalah siswa yang menerima materi tersebut. Belajar merupakan sebuah aktivitas manusia yang secara terus-menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Hal ini berarti menunjukkan bahwa belajar tidak pernah dibatasi oleh waktu, tempat maupun usia, seperti yang disebutkan pada hadist berikut:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ: طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ (رواه ابن ماجه)

Artinya: “Dari Anas bin Malik berkata: Rasulullah SAW bersabda: Menuntut ilmu itu wajib atas setiap laki-laki dan perempuan”.

¹Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Email: zulkarnaini.mpd@ar-raniry.ac.id

Menurut Rachmawati, pembelajaran adalah “Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik”.² Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan sebagai rangkaian interaksi antara peserta didik dan guru dalam rangka mencapai tujuannya.

Proses pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, tidak hanya di dalam kelas namun diluar kelas bahkan dirumah pun kegiatan pembelajaran bisa terus berlangsung. Pemanfaatan teknologi informasi juga dapat membantu kegiatan proses pembelajaran, guru dapat memanfaatkan sarana teknologi informasi untuk melakukan proses pembelajaran secara *daring* atau pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka. Selama ini, guru hanya berkuat pada metode pembelajaran konvensional saja, yaitu metode pembelajaran yang berlangsung secara tatap muka di kelas.

Semenjak dunia dikejutkan dengan mewabahnya virus Corona atau yang sering disebut dengan Covid-19 (*Corona Virus Diseases-19*). Virus ini mulai mewabah di Kota Wuhan, Tiongkok dan menyebar dengan sangat cepat ke seluruh dunia, termasuk Indonesia hanya dalam kurun waktu beberapa bulan saja. Wabah Covid-19 ini mempengaruhi multisektor pembangunan manusia, mulai dari bidang ekonomi, sosial, hingga bidang pendidikan. Konsekuensi munculnya virus ini di bidang pendidikan melahirkan kebijakan baru Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) dalam surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Diseases-19*. Agar dapat memutus rantai penyebaran virus ini pemerintah menganjurkan untuk menutup kegiatan pembelajaran di sekolah dan menerapkan pembelajaran secara *daring* (*online*).

Saat ini isu yang beredar di seantero dunia menyebutkan bahwa hingga hari ini obat untuk penyembuhan virus Covid-19 masih belum ditemukan, ditambah penyebaran virus tersebut terbilang sangat tinggi. Pemerintah dalam hal ini mengambil kebijakan dengan melakukan pembelajaran *daring* untuk menghambat penyebaran virus tersebut. Pembelajaran *daring* ini dianggap sangat efektif untuk menghambat penyebaran virus Covid-19. Dalam

². Tutik Rachmawati, dkk, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015), hal.38-39.

proses pembelajaran *daring* (*online*), memberikan dampak positif dan negatif. Pembelajaran secara *daring* (*online*) ini guru dituntut untuk mempersiapkan pembelajaran sebaik mungkin dalam memberikan suatu materi pelajaran.

Dalam pembelajaran *daring*, tidak hanya melibatkan guru dan siswa saja, melainkan orang tua, juga dituntut untuk terlibat dalam proses pembelajaran *daring*. Orang tua dengan latar pendidikan yang tinggi mungkin akan sangat mudah beradaptasi proses pembelajaran secara *daring*. Namun, orang tua dengan latar belakang pendidikan yang minim mungkin jauh lebih sulit untuk beradaptasi dengan proses pembelajaran secara *daring* ini dikarenakan minimnya pengetahuan akan penggunaan teknologi. Jaringan internet yang lemah juga menjadi salah satu faktor yang dapat menghambat proses pembelajaran *daring*.

Dikarenakan proses pembelajaran *daring* ini akan berjalan secara lancar jika kualitas jaringan internet tersebut lancar dan stabil. Proses pembelajaran secara *daring* (*online*) ini juga membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran, dikarenakan tidak semua siswa berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran secara *daring*. Berdasarkan latar belakang diatas, artikel tentang implementasi model pembelajaran *daring* pada masa pandemi Covid-19 ditulis setelah adanya kebijakan pemerintah tentang pelarangan melakukan pembelajaran secara tatap muka.

B. PEMBAHASAN

1. Makna Implementasi dalam Tinjauan Para Pakar

Dalam Kamus Bahasa Indonesia, Implementasi artinya pelaksanaan, penerapan.

³Wahyudin, mengemukakan bahwa implementasi adalah *outsome thing into effect* atau penerapan sesuatu yang memberikan efek.⁴Mulyadi menyebutkan bahwa implementasi mengacu pada tindakan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu keputusan. Tindakan ini berusaha untuk mengubah keputusan-keputusan tersebut menjadi pola-pola operasional serta berusaha mencapai perubahan-perubahan besar atau kecil sebagaimana yang telah diputuskan sebelumnya.⁵Sedangkan Nadyta, menyatakan, dasar

³ Santoso, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Pustaka Agung Harapan, 2009), hal. 226.

⁴ Din Wahyudi, *Manajemen Kurikulum*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 93.

⁵ Deddy Mulyadi, *Studi Kebijakan Publik dan Pelayanan Publik: Konsep dan Aplikasi Proses Kebijakan Publik dan Pelayanan Publik*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 12.

dari implementasi adalah mengacu pada tindakan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu keputusan.⁶Selanjutnya, Haerul menyatakan bahwa implementasi adalah suatu aktivitas dalam melaksanakan program-program yang telah di rumuskan untuk mencapai tujuan organisasi.⁷

Adapun menurut Hanifah (Harsono, 2002) mengemukakan bahwa implementasi adalah suatu proses untuk melaksanakan kegiatan menjadi tindakan kebijakan dari politik dalam administrasi.⁸Lebih lanjut, Syaifuddin mengemukakan bahwa implementasi senantiasa melahirkan perubahan kearah perbaikan, implementasi dapat berlangsung terus menerus sepanjang waktu. Proses implementasi setidaknya ada tiga tahapan atau langkah yang harus dilaksanakan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.⁹

Menurut Susila (Fathurrohman dan Sulistyorini, 2012) menjelaskan bahwa implementasi merupakan suatu penerapan konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga mendapatkan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.¹⁰ Menurut Mulyasa implementasi merupakan proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.¹¹

Lebih lanjut, Hamalik mendeskripsikan bahwa implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam bentuk tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa implementasi adalah suatu tindakan yang dilakukan untuk mencapai sebuah perubahan yang

⁶. RochyaniNaditya, Agus Suryono, dan MochamadRozikin, Implementasi Peraturan Daerah Kota Malang Nomor 10 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan Sampah (Suatu Studi di Dinas Kebersihan Dan Pertamanan (DKP) Dalam Pelaksanaan Program Bank Sampah Malang (BSM) di Kelurahan Sukun Kota Malang). *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, Volume 1, Nomor 6, 2013.

⁷. Haedar Akib Haerul dan Hamdan, Implementasi Kebijakan Program Makassar Tidak Rantasa (MTR) di Kota Makassar. *Jurnal Administrasi Publik*, Volume 6, Nomor 2, 2016.

⁸. Harsono, *Implementasi Kebijakan dan Politik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), hal. 67.

⁹. Syaifuddin, *Design Pembelajaran dan Implementasinya*, (Ciputat: Quantum Teaching, 2006), hal. 100.

¹⁰. Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Implementasi Manajemen Peningkatan Lembaga Pendidikan Islam Secara Holistik*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 189-191.

¹¹. E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 173.

diinginkan.¹² Pengertian implementasi menurut Mclaughlin dan Schubert yang dikutip (Nurdin dan Basyiruddin, 2003:70), secara sederhana implementasi diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Implementasi merupakan aktivitas yang saling menyesuaikan. Implementasi merupakan sistem rekayasa.¹³

Ragam pengertian tersebut memperlihatkan bahwa kata ‘implementasi’ bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekedar aktivitas tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.

2. Model Pembelajaran

Menurut Triantomendefinisikan tentang model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial. “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran”.¹⁴

Daryanto dan Raharjo model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar. Model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu pembelajaran”.¹⁵ Dahlan (Isjoni, 2013) mengemukakan model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di

¹². Oemar Hamalik, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 237.

¹³. Syafrudin Nurdin dan Basyiruddin Usman, *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum*, (Jakarta: Ciputat Press, 2003), hal. 70.

¹⁴. Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 51.

¹⁵. Daryanto dan Raharjo Muljo, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Gava Media, 2012), hal. 241.

kelas.¹⁶ Model pembelajaran merupakan suatu rancangan (desain) yang menggambarkan proses rinci penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran agar terjadi perubahan atau perkembangan diri peserta.¹⁷

Menurut Joyce & Weil dalam Rusman berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.¹⁸

Menurut Ibrahim, bahwa model pembelajaran adalah pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melakukan aktivitas pembelajaran.¹⁹

Berkenaan dengan model pembelajaran, Bruce Joyce dan Marsha Weil dalam Asnawir dan Basyirudin mengilustrasikan empat kelompok model pembelajaran, yaitu: (a) model interaksi sosial, (b) model pengolahan informasi, (c) model personal humanistik, dan (d) model modifikasi tingkah laku. Kendati demikian, seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikan dengan strategi pembelajaran.²⁰ Menurut Rusman model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis;
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif;
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang;
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang

¹⁶. Isjoni, *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 49.

¹⁷. Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 151.

¹⁸. Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), hal. 144.

¹⁹. M Ibrahim, *Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya: University Pers, 2000), hal. 2.

²⁰. Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 16.

dinamakan: (a) urutan langkah-langkah pembelajaran, (b) adanya prinsip-prinsip reaksi, (c) sistem sosial, dan (d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran; (5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (a) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, dan (b) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang; dan (6) Membuat persiapan mengajar (*desain intruksional*) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.²¹

Hasan mengemukakan dalam Isjoni bahwa untuk memilih model yang tepat, maka perlu diperhatikan relevansinya dengan pencapaian tujuan pengajaran. Dalam prakteknya semua model pembelajaran bisa dikatakan baik jika memenuhi prinsip-prinsip sebagai berikut: (1) Semakin kecil upaya yang dilakukan guru dan semakin besar aktivitas belajar siswa, maka hal itu semakin baik; (2) Semakin sedikit waktu yang diperlukan guru untuk mengaktifkan siswa belajar juga semakin baik; (3) Sesuai dengan cara belajar siswa yang dilakukan; (4) Dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru; dan (5) Tidak ada satupun metode yang paling sesuai untuk segala tujuan, jenis materi, dan proses belajar yang ada.²²

Model pembelajaran yang ideal adalah model yang mengeksplorasi pengalaman belajar efektif, yaitu pengalaman belajar yang memungkinkan siswa mengalami atau berbuat secara langsung dan aktif dalam sebuah lingkungan belajarnya.²³ Darsono (Hamdani,2020) mengemukakan bahwa, pembelajaran menurut aliran behavioristik adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari.²⁴

Model rancangan pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai tampilan grafis, suatu kerangka konseptual yang melukiskan aturan yang sistematis dalam mengorganisasikan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan demikian, aktivitas belajar mengajar merupakan kegiatan yang tertata secara sistematis dan terlaksana sesuai dengan yang telah direncanakan. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan

²¹ . Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), hal. 136.

²² . Isjoni, *Cooperative Learning: Efektivitas.....*, hal. 50.

²³ . Ismail Sukardi, *Model-Model Pembelajaran Moderen*, (Palembang: Tunas Gemilang Pers, 2013), hal. 30.

²⁴ . Hamdani, Acep Roni dan AsepPriatna, Efektifitas Implementasi Pembelajaran Daring (*Full Online*) di masa Pandemi Covid-19 pada Jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Subang. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Volume 6, Nomor 1, 2020.

bungkusan atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.²⁵

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun *tutorial*. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk dalam tujuan pembelajaran, tahap dalam kegiatan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.²⁶

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian dipahami bahwa maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

3. *Daring (e-Learning)*

E-learning merupakan singkatan dari “e” yang berarti “*electronic*” dan “*learning*” yang berarti “pembelajaran”. *E-Learning* merupakan pembelajaran yang berbasis media elektronik. Adapun menurut Sukmadinata bahwa *e-learning* tidak hanya singkatan dari elektronik saja, akan tetapi merupakan singkatan dari *experience* (pengalaman, *extended* (perpanjangan), dan *expended* (perluasan).²⁷ Effendi dan Hartono menjelaskan bahwa *e-learning* merupakan semua kegiatan yang menggunakan media komputer dan atau internet.²⁸

Chandrawati menyatakan bahwa, *e-learning* (elektronik *learning*) merupakan proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran

²⁵. Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Refika Adiatama, 2010), hal. 57.

²⁶. Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasinya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal. 54-55.

²⁷. Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, hal. 206-207.

²⁸. Emphy Effendi dan Hartono Zhuang, *E-Learning Konsep dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Andi, 2005), hal. 6.

dengan teknologi.²⁹ Brown dan Feasey juga menjelaskan bahwa *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitas serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar.³⁰ Sejalan dengan Rusman, Kurniawan & Riyana (2012) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa di akses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web atau yang dikenal juga *web based learning* merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*).³¹

Menurut Romli (2012:34) Pengertian media *daring* secara umum adalah segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui internet berisikan teks, foto, video dan suara, sebagai sarana komunikasi secara *daring*, sedangkan pengertian khusus media *daring* dimaknai sebagai sebuah media dalam konteks komunikasi massa. Menurut Munir manfaat *e-learning* dapat dilihat dari dua sudut, yaitu dari sudut peserta didik dan guru:

1. Sudut peserta didik, antara lain: (a) belajar di sekolah-sekolah kecil di daerah-daerah miskin untuk mengikuti mata pelajaran tertentu yang tidak dapat diberikan oleh sekolahnya, (b) mengikuti program pendidikan keluarga di rumah (*home schoolers*) untuk mempelajari materi yang tidak dapat diajarkan oleh orang tuanya, seperti bahasa asing dan keterampilan di bidang komputer, (c) merasa *phobia* dengan sekolah atau peserta didik yang di rawat di rumah sakit maupun di rumah, yang putus sekolah tapi berniat melanjutkan pendidikannya, maupun peserta didik yang berada di berbagai daerah atau bahkan yang berada di luar negeri, dan (d) tidak tertampung di sekolah konvensional untuk mendapatkan pendidikan.
2. Guru, antara lain: (a) lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan yang menjadi tanggungjawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi, (b) mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak, (c) mengontrol kegiatan belajar peserta didik. Bahkan guru juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama suatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang, (d) mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu, dan (e) memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.³²

²⁹ . Sri Rahayu Chandrawati, Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran, *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, Volume 8, Nomor 2, 2010.

³⁰ . D. Darmawan, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 26.

³¹ . Rusman, Kurniawan D, dan Riyana C. *Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 263.

³² . Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 171-172.

Selain itu, manfaat *e-learning* dengan penggunaan internet, khususnya dalam pembelajaran jarak jauh antara lain:

(1) Guru dan siswa dapat berkomunikasi dengan mudah dan cepat melalui fasilitas internet tanpa dibatasi oleh tempat, jarak dan waktu. Secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi bisa dilaksanakan; (2) Guru dan siswa dapat menggunakan materi pembelajaran yang ruang lingkup (*scope*) dan urutan (*sequencenya*) sudah sistematis terjadwal melalui internet; (3) Dengan *e-learning* dapat menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dan rumit menjadi mudah dan sederhana. Selain itu, materi pembelajaran dapat disimpan dikomputer, sehingga siswa dapat mempelajari kembali atau mengulang materi pembelajaran yang telah dipelajarinya setiap saat dan dimana saja sesuai dengan keperluannya; (4) Mempermudah dan mempercepat mengakses atau memperoleh banyak informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dipelajarinya dari berbagai sumber informasi dengan melakukan akses di internet; (5) Internet dapat dijadikan media untuk melakukan diskusi antara guru dengan siswa, baik untuk seorang pembelajar, atau dalam jumlah pembelajar terbatas, bahkan missal; (6) Peran siswa menjadi lebih aktif mempelajari materi pembelajaran, memperoleh ilmu pengetahuan atau informasi secara mandiri, tidak mengandalkan pemberian dari guru, disesuaikan pula dengan keinginan dan minatnya terhadap materi pembelajaran; (7) Relatif lebih efisien dari segi waktu, tempat dan biaya, (a) bagi pembelajar yang sudah bekerja dan sibuk dengan kegiatannya sehingga tidak mempunyai waktu untuk datang ke suatu lembaga pendidikan maka dapat mengakses internet kapanpun sesuai dengan waktu luangnya, dan (b) dari segi biaya, penyediaan layanan internet lebih kecil biayanya dibanding harus membangun ruangan atau kelas pada lembaga pendidikan sekaligus memeliharanya, serta menggaji para pegawainya; (8) Memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi siswa karena dapat berinteraksi langsung, sehingga pemahaman terhadap materi akan lebih bermakna pula (*meaningfull*), mudah dipahami, diingat dan mudah pula untuk diungkapkan; (9) Kerjasama dalam komunitas *online* yang memudahkan dalam transfer informasi dan melakukan suatu komunikasi sehingga tidak akan kekurangan sumber atau materi pembelajaran; (10) Administrasi dan pengurusan terpusat sehingga memudahkan dalam melakukan akses atau dalam operasionalnya; dan (11) Membuat pusat perhatian dalam pembelajaran.³³

Dari penjelasan di atas, dapat penulis kemukakan bahwa setidaknya terdapat 3 (tiga) fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu:

a. Suplemen (Tambahan)

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen, apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya operasional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

b. Komplemen (Pelengkap)

³³. Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh.....*, hal. 173.

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen, apabila materi *e-learning* diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi *e-learning* diprogramkan untuk menjadi materi *enrichment* (pengayaan) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Sebagai *enrichment*, apabila peserta didik dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka diberikan kesempatan untuk mengakses materi *e-learning* yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di kelas. Sebagai remedial, apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka di kelas. Tujuannya agar peserta didik semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

c. Substitusi (Pengganti)

Tujuan dari *e-learning* sebagai pengganti kelas konvensional adalah agar peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahan sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari. Ada 3 (tiga) alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat diikuti peserta didik, yaitu: (a) sepenuhnya secara tatap muka (konvensional), (b) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau bahkan, (c) sepenuhnya melalui internet. Menurut Munir, bahwa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memanfaatkan *e-learning* untuk pembelajaran jarak jauh adalah memilih internet untuk kegiatan pembelajaran.³⁴

4. Metode Pembelajaran *Daring*

Dalam penerapannya, pembelajaran *daring* memerlukan metode-metode yang bervariasi agar mampu mencapai hasil yang diharapkan. Di lain sisi, variasi metode pembelajaran *daring* juga berfungsi untuk menciptakan antusiasme dari para siswa terutama yang masih duduk di sekolah dasar. Oleh karenanya, penting bagi para guru dan wali murid mendiskusikan bersama metode belajar *online* yang nyaman dan mudah diikuti.

a. Pembelajaran *Daring* Berbasis Kompetensi

Salah satu tujuan pembelajaran *daring* ini adalah pencapaian kompetensi peserta didik yang dikenal dengan 4C. Pertama, *critical thinking* atau berpikir kritis yang

³⁴. Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh.....*, hal. 174.

mengarahkan peserta didik untuk untuk mampu menyelesaikan masalah (*problem solving*). Kedua ialah *creativity thinking* atau berpikir kreatif, di mana peran guru adalah fokus mendampingi peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi untuk mampu berpikir dan melihat masalah dari berbagai sisi dan perspektif. Selanjutnya adalah *collaboration* alias bekerjasama. Aktivitas ini penting diterapkan dalam proses pembelajaran *daring* agar peserta didik mampu dan siap untuk bekerjasama dengan siapa saja dalam kehidupannya mendatang. Keempat, *communication*, yang membebaskan peserta didik untuk menyampaikan ide dan pikirannya secara cepat, jelas, dan efektif.

b. Pembelajaran *Daring Hybrid*

Pandemi Covid-19 memang membawa perubahan besar baik yang sifatnya baik maupun kurang baik. Dalam dunia pendidikan, adanya pandemi memaksa sektor tersebut untuk mau dan mampu memanfaatkan teknologi sebagai *tools* utama. Bahkan akhirnya muncul gagasan untuk mengaplikasikan konsep pendidikan dengan *hybrid model*. *Hybrid model* adalah metode pembelajaran yang menggabungkan belajar *online* dengan tatap muka. Rencananya, konsep tersebut akan mulai dilaksanakan pada Januari 2021 sambil tetap melihat situasi. Apabila situasinya sudah lebih aman, kemungkinan *hybrid model* akan diterapkan pada daerah-daerah dengan tingkat penyebaran Covid-19 yang rendah.

c. Pembelajaran *Daring* Konsep Tur

Mengisi soal atau menyimak paparan materi mungkin akan terasa membosankan bagi siswa. Sesekali, pihak pengajar perlu meningkatkan kreativitas dengan memanfaatkan pembelajaran *daring* konsep tur. Konsepnya mirip dengan *study tour* yang biasa dilakukan tiap semester, hanya saja dilakukan secara virtual. Hal ini pun sudah difasilitasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) bekerjasama dengan Google, guna memasukkan beberapa museum dan situs di Indonesia ke dalam *Platform GoogleArts dan Culture*. Sebut saja diantaranya Museum Nasional, Museum Sumpah Pemuda, Candi Borobudur, hingga Candi Prambanan. Semua lokasi sejarah tersebut bisa dikunjungi para guru dan siswa dengan teknologi Virtual Tour 360. Ini adalah layanan Google yang memungkinkan penggunanya bisa melihat sekeliling lokasi tujuan dan merasa seakan sedang berada di lokasi tersebut. Fitur ini membuat pelajaran situs sejarah maupun geografi menjadi lebih menarik ketimbang hanya melihat foto-foto.

d. Pembelajaran *Daring* dengan Video

Metode pembelajaran *daring* dengan video sudah umum dilakukan. Di mana pengajar merekam dirinya menyampaikan materi, maupun meminta siswa untuk menyaksikan video dari satu *platform* belajar tertentu. Setelah siswa selesai menonton, pengajar bisa memberi soal atau membuat grup diskusi untuk memecahkan suatu masalah. Diyakini, metode pembelajaran *daring* ini efektif untuk menciptakan ruang interaktif baru bagi pendidik dan siswa.

C. PENUTUP

Dengan model pembelajaran *daring*, terdapat beberapa peserta didik yang menerima pembelajaran *daring*. Alasannya, model pembelajaran *daring* lebih santai, menyenangkan, fleksibel, efisien, singkat, praktis, cepat, tepat, aman, mudah, hemat waktu, hemat tenaga. Cara tersebut juga bisa dilakukan jarak jauh tanpa berkumpul di tempat yang sama.

Selain itu, manfaat lain dari model pembelajaran secara *daring* adalah orang tua bisa mengawasi anak-anaknya belajar, membuat siswa atau guru menjadi melek teknologi, mempercepat era 5.0, meningkatkan kemampuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Siswa juga menjadi lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas mereka, dapat mengkondisikan diri senyaman mungkin untuk belajar tanpa aturan yang formal. Lebih lanjut, peserta didik juga dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk kebermanfaatannya mungkin merupakan salah satu inovasi yang bagus dan perlu untuk ditingkatkan dalam proses digital mengingat perlu dikuasainya sistem informasi teknologi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan pada era 5.0 yang serba canggih ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Model Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Chandrawati, Sri Rahayu, Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran, *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, Volume 8, Nomor 2, 2010.
- Darmawan, D., *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Daryanto dan Raharjo Muljo, *Model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Gava Media, 2012.
- Effendi, Empy dan Hartono Zhuang, *E-Learning Konsep dan Aplikasi*, Yogyakarta: Andi, 2005.
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini, *Implementasi Manajemen Peningkatan Lembaga Pendidikan Islam Secara Holistik*, Yogyakarta: Teras, 2012.
- Haerul, HaedarAkib dan Hamdan, Implementasi Kebijakan Program Makassar Tidak Rantasa (MTR) di Kota Makassar. *Jurnal Administrasi Publik*, Volume 6, Nomor 2, 2016.
- Hamdani, Acep Roni dan AsepPriatna, Efektifitas Implementasi Pembelajaran *Daring (Full Online)* di masa Pandemi Covid-19 pada Jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Subang. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Volume 6, Nomor 1, 2020.
- Harsono, *Implementasi Kebijakan dan Politik*, Jakarta: Bumi Aksara, 2002.
- Ibrahim, M, *Pembelajaran Kooperatif*, Surabaya: University Pers, 2000.
- Isjoni, *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Inovatif*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Komalasari, Kokom, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, Bandung: RefikaAdiatama, 2010.
- Mulyadi, Deddy, *Studi Kebijakan Publik dan Pelayanan Publik: Konsep dan Aplikasi Proses Kebijakan Publik dan Pelayanan Publik*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Mulyasa, E, *Implementasi Kurikulum Satuan Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- Naditya, Rochyani, Agus Suryono, dan MochamadRozikin, Implementasi Peraturan Daerah Kota Malang Nomor 10 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan Sampah (Suatu Studi di Dinas Kebersihan Dan Pertamanan (DKP) Dalam Pelaksanaan Program Bank Sampah Malang (BSM) di Kelurahan Sukun Kota Malang). *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, Volume 1, Nomor 6, 2013.
- Oemar Hamalik, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- Rachmawati, Tutik, dkk, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*, Yogyakarta: Gava Media, 2015.
- Rusman, Kurniawan D, dan Riyana C. *Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014.
- Santoso, *Kamus Bahasa Indonesia*, Surabaya: Pustaka Agung Harapan, 2009.
- Sukardi, Ismail, *Model-Model Pembelajaran Moderen*, Palembang: Tunas Gemilang Pers, 2013.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Suprijono, Agus, *Cooperative Learning Teori & Aplikasinya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.

Syafrudin Nurdin dan Basyiruddin Usman, *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum*, Jakarta: Ciputat Press, 2003.

Syafuddin, *Design Pembelajaran dan Implementasinya*, Ciputat: Quantum Teaching, 2006.

Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.

Wahyudi, Din, *Manajemen Kurikulum*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.