Analisis efektivitas pembelajaran online di masa pandemi covid-19

Monawaroh

Email: 1810111420001@mhs.ulm.ac.id

Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Lambung Mangkurat

Banjarmasin

Abstrak

Peran guru sangat strategis dalam menentukan arah dan model pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Untuk itu guru berperan sebagai manager dan sekaligus pemimpin yang merancang berbagai pembaharuan program dan praktik pembelajaran. Kemampuan manajerial dan kepemimpinan diharapkan mampu menghasilkan inovasi baru dalam membelajarkan anak didik. Dalam hal ini inovasi pembelajaran dapat berupa pengembangan model-model pembelajaran, strategi, dan penggunaan berbagai media belajar yang memudahkan siswa mencapai hasil belajar terbaik. Guru dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting. Bagaimanapun hebatnya kemajuan teknologi, peran guru akan tetap diperlukan. Teknologi memang bisa memudahkan manusia mencari dan mendapatkan informasi dan pengetahuan, tetap tidak mungkin dapat menggantikan peran guru. Untuk menjadi guru yang sekaligus berperan sebagai pembimbing yang membelajarkan siswa harus menampilkan karakteristik inovatif dengan berbagai pembaharuan baik dalam kurikulum, strategi dan metode serta media dan teknologi baru yang lebih bermakna, bermanfaat dan berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. James M. Cooper menegaskan, "A teacher is person charged with the reasonability of helping others to learn and to behave in new different way."

PENDAHULUAN

Kata "innovation" (bahasa Inggris) sering diterjemahkan segala hal yang baru atau pembaharuan (S. Wojowasito, 1972), tetapi ada yang menjadikan kata innovation menjadi kata Indonesia yaitu "inovasi". Inovasi kadang-kadang juga dipakai untuk menyatakan penemuan, karena hal yang baru itu hasil penemuan. Kata penemuan juga sering digunakan untuk menterjemahkan kata dari bahasa Inggris "discovery" dan "invention". Ada juga yang mengkaitkan antara pengertian inovasi dan modernisasi, karena keduanya membicarakan usaha pembaharuan.

Untuk memperluas wawasan serta memperjelas pengertian inovasi pendidikan, maka perlu dibicarakan dulu tentang pengertian discovery, invention, innovation, dan modernisasi sebelum membicarakan tentang pengertian inovasi pendidikan

Discovery, invention, dan Innovation dapat diartikan dalam Bahasa Indonesia "penemuan", maksudnya ketiga kata tersebut mengandung arti ditemukannya sesuatu yang baru, baik sebenarnya barangnya itu sendiri sudah ada lama kemudian baru diketahui atau memang benar-benar baru dalam arti sebelumnya tidak ada. Demikian pula mungkin hal yang baru itu diadakan dengan maksud untuk mencapai tujuan tertentu. Inovasi dapat menggunakan diskoveri 4 atau invensi. Untuk jelasnya marilah kita bicarakan ketiga pengertian tersebut satu persatu.

Diskoveri (discovery) adalah suatu penemuan sesuatu yang sebenarnya benda atau hal yang ditemukan itu sudah ada, tetapi belum diketahui orang. Misalnya penemuan benua Amerika. Sebenarnya benua Amerika itu sudah lama ada, tetapi baru ditemukan oleh Columbus pada tahun 1492, maka dikatakan Columbus menemukan benua Amerika, artinya orang Eropa yang pertama menjumpai benua Amerika.

Invensi (invention) adalah suatu penemuan sesuatu yang benar-benar baru, artinya hasil kreasi manusia. Benda atau hal yang ditemui itu benar-benar sebelumnya belum ada, kemudian diadakan dengan hasil kreasi baru. Misalnya penemuan teori belajar, teori pendidikan, teknik pembuatan barang dari plastik, mode pakaian, dan sebagainya. Tentu saja munculnya ide atau kreativitas berdasarkan hasil pengamatan, pengalaman, dari hal-hal yang sudah ada, tetapi wujud yang ditemukannya benar-benar baru.

PERAN GURU SEBAGAI SEBUAH PROFESI

Mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh sejumlah orang yang memiliki potensi berbeda dalam suatu proses interaksi. Dalam konteks ini, mengajar adalah suatu

kegiatan yang dirancang dan dikembangkan secara sistematis untuk memberi kesempatan kepada seorang individu atau sekelompok individu dalam mengembangkan potensi dirinya. Melalui kegiatan ini diharapkan apa yang diinginkan seseorang dalam mengembangkan kemampuan dirinya sebagai individu atau kelompok masyarakat dan bangsa tercapai.

Pandangan mengajar yang hanya sebatas menyampaikan atau menanamkan ilmu pengetahuan itu dianggap sudah tidak sesuai lagi dengan keadaan zaman sekarang. Dalam paradigma baru, mengajar adalah proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar. proses belajar menjadi berubah dari menanamkan pelajaran, kepada mengajar sebagai proses mengatur lingkungan.

Guru hanya menjadi pembimbing agar siswa mampu menemukan bakat yang ada dalam dirinya. Tugas utama seorang guru adalah mengarahkan dan membimbing agar siswa mampu tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang terdapat dalam dirinya. Inilah yang membedakan antara guru yang hanya mengajar ansich dengan guru yang juga berperan sebagai pembimbing

Untuk menjadi guru yang sekaligus berperan sebagai pembimbing yang membelajarkan siswa harus menampilkan karakteristik inovatif dengan berbagai pembaharuan baik dalam kurikulum, strategi dan metode serta media dan teknologi baru yang lebih bermakna, bermanfaat dan berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Seorang guru mesti memiliki pemahaman yang utuh tentang anak yang akan dibimbingnya, lalu menyesuaikan dengan akselerasi penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam membelajarkan siswa.

Inovasi pembelajaran merupakan solusi yang perlu didesain dan dilaksanakan oleh guru dengan memaksimalkan media daring. Guru dapat melakukan pembelajaran menggunakan metode E-Learning, yaitu pembelajaran memanfaatkan teknologi informasi (TI) dan komunikasi.

Sistem pembelajaran dapat dilaksanakan melalui perangkat komputer (PC) atau *laptop* yang terhubung koneksi internet. Guru pun bisa melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama dengan menggunakan grup di media sosial, seperti Whatsapp (WA), Telegram, aplikasi Zoom ataupun media sosial lainnya.

Selain itu, guru dapat memberikan tugas terukur namun tetap memastikan setiap hari pembelajaran peserta didik terlaksana tahap demi tahap. Masih banyak inovasi lain yang bisa dilakukan oleh guru demi memastikan pembelajaran tetap berjalan dan peserta didik mendapatkan ilmu sesuai kurikulum yang telah disusun oleh pemerintah.

Saat inilah, guru dituntut mampu menggunakan TI yang selanjutnya diimplementasikan dalam proses belajar. Inilah tantangan yang harus dihadapi oleh guru. Namun dengan kemauan yang kuat, perlahan tapi pasti, guru akan terbiasa menggunakan TI dalam proses pembelajaran.

Untuk menunjang kegiatan PBM, guru harus kreatif dan inovatif. Guru dapat menggunakan aplikasi Google Classroom, Google Hangout, Zoom atau minimal WhatsApp agar bisa beratap muka dengan peserta didik untuk pengawasan secara *online*.

Kepala sekolah pun ditugaskan mengawasi kerja guru dalam menyampaikan materi PBM daring dari rumah masing-masing. Kepala sekolah dituntut harus berinovasi dalam menjalankan fungsi supervisi atau pembinaan kepada guru guna memastikan kegiatan belajar mengajar telah dilakukan oleh guru dan peserta didik. Kepala sekolah juga dapat memberikan solusi dan motivasi kepada guru sehingga guru yang belum siap memanfaatkan media daring dapat disupervisi dan diberi solusi.

Dalam kondisi seperti ini, *mindset* para guru harus diubah. Jangan lagi berorientasi pada aspek capaian kurikulum. Sekarang yang terpenting adalah bagaimana agar kegiatan pembelajaran sesuai kontekstual kehidupan keseharian peserta didik di rumah.

Begitu juga para guru, saling berkoordinasi dalam kegiatan pembelajaran bagi peserta didiknya agar aktivitas yang dilakukan peserta didik merupakan kompetensi dari beberapa mata pelajaran terkait dan tidak memberatkan mereka.

GURU INDONESIA DAN TANTANGAN PROFESIONALISME

Kita saat ini masuk kepada era revolusi industri 4.0, era serba digital dalam segala hal, mulai dari urusan dapur sampai urusan pendidikan dan pelayanan dalam segala hal, di bidang transformasi yang serba online, tidak ada lagi yang dinamakan susah dan sulit semua teknologi menawarkan fasilitas yang serba mudah dan memungkinkan. Begitu juga penulis kedudukan sebagai narasumber, sebagai fasilitator dan sebagai penulis, dimudahkan dengan hadirnya teknologi, juga sebagai arsiteknya di bidang pendidikan harus cepat beradaptasi dan cepat menguasai ilmu pengetahuan yang sudah berubah situasi dan kondisinya, widyaiswara tidak lagi menunggu jadwal mengajar secara klasikal tapi diuntut untuk lebih pro aktif dalam beraktifitas dan berperan, harus mampu merubah *mindset*, pola pikiran kita yang klasik menjadi digital. Misalnya tahun-tahun sebelumnya widyaiswara keahliannya dalam mentransfer sikap, pengetahuan dan keahlian di kelas secara klasikal, bertatap muka secara langsung dengan para peserta, menyampaikan materi dalam bentuk slide, bisa bersalaman secara langsung, bertanya

secara langsung dan memberikan senyuman dan tawa serta canda secara alami, jangan harap kondisi seperti ini akan bertahan lama dan berlangsung lama, karena peralihan kebiasaan sudah beralih secara nyata, dimana alat berinteraksi dan berkomunikasi antar individu dan antar kelompok sudah dengan menggunakan sebuah alat super canggih dengan menggunakan handphone, menggunakan gadget, menggunakan laptop dan peralatan lainnya yg serba canggih dan terhubung dengan jaringan internet yang memungkinkan terakses secara global.

Dengan adanya kecanggihan teknologi di bidang segala hal telah merubah sistem dan pola berkomunikasi antar manusia hanya dengan mengklik nomor handphone dimana lawan bicara kita yang bisa saja dekat ataupun jauh dapat dihubungi dengan begitu mudahnya dan berkomunikasi dengan suara yang jelas. Perkembangan alat komunikasi yang begitu canggih dan cepat telah merubah sistem dalam proses pengajaran di dunia pendidikan. Proses pembelajaran sudah tidak lagi didominasi dengan pertemuan secara langsung, tapi sudah bisa berkomunikasi bertatap muka secara langsung dengan menggunakan sebuah media teknologi dengan pemanfaatan aplikasi virtual meeting, komunikasi antara tutor dan peserta sudah tidak lagi di kelas, tapi di dunia maya, dunia maya adalah dunia yang aktifitasnya dengan menggunakan serba online dan serba internet. Kita saat ini dipaksakan untuk beralih kebiasaan dalam dunia pendidikan dikarenakan adanya pandemik menyebarnya virus covid -19 yang menyebar ke penjuru dunia, menyebar begitu cepat dan dahsyat mengguncang dunia dalam waktu yang singkat. Kejadian ini memaksakan seluruh umat manusia untuk tidak beraktifitas alias lockdown. Saat itu secara psikologi seluruh Negara sangat menegangkan karena hadirnya virus yang mematikan yang muncul dari Negara cina, wuhan. Kondisi dunia terasa mati, tidak ada aktifitas, mulai dari kegiatan di urusan makan sampai urusan pemerintahan, urusan pendidikan, urusan perjalanan darat laut dan udara semuanya berhenti, umat manusia menahan diri untuk keluar rumah dan berdiam diri di dalam rumah selama beberapa bulan di tahun 2020 ini. Sungguh sangat menegangkan dan sangat menyedihkan kondisi saat itu sebelum pemerintah memberlakukan new normal kepada seluruh wilayah Indonesia mulai dari sabang sampai merauke.

Penerapan teknologi informasi untuk menunjang proses pendidikan sehingga meningkatkan efisiensi dan produktivitas bagi manajemen pendidikan. Keberhasilan dalam peningkatan efisiensi dan produktivitas bagi manajemen pendidikan akan menentukan kelangsungan lembaga pendidikan itu sendiri.

Perkembangan teknologi informasi telah terjadi pada Sekolah Dasar (SD). Dimana pada sekolah dasar ini sebagai proses membimbing, mengajar dan melatih peserta didik yang berusia antara 6-11 tahun untuk membekali kemampuan dasar dalam aspek intelektual, sosial dan personal sesuai dengan karakteristik perkembangannya.

Peran guru juga diperlukan dalam perkembangan teknologi informasi pada sekolah dasar ini, dengan memperhatikan karakteristik perkembangan siswa di sekolah dasar, perkembangan siswa masih sangat tergantung pada benda-benda nyata atau konkret pada saat proses pembelajarannya.

Guru sebagai pihak yang bersentuhan langsung dengan siswa sehingga mempunyai peran penting dalam perkembangan teknologi informasi. Guru menjadi contoh dalam penggunaan TIK di sekolah, sehingga guru harus bijak dan teladan bagi siswa, sehingga mengurangi penyalahgunaan teknologi bagi siswa sekolah dasar.

Dengan memanfaatkan dan menggunakan perangkat komputer, dapat memaksimalkan sarana dan prasarana TIK di kelas, siswa akan merasakan manfaatnya serta bertambahnya sumber belajar. Dengan pemanfaatan TIK sebagai inovasi yang dilakukan guru, dapat diyakini proses belajar mengajar akan lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada sekolah dasar.

SIMPULAN

Kata "innovation" (bahasa Inggris) sering diterjemahkan segala hal yang baru atau pembaharuan (S. Inovasi kadang-kadang juga dipakai untuk menyatakan penemuan, karena hal yang baru itu hasil penemuan. Demikian pula mungkin hal yang baru itu diadakan dengan maksud untuk mencapai tujuan tertentu. Diskoveri (discovery) adalah suatu penemuan sesuatu yang sebenarnya benda atau hal yang ditemukan itu sudah ada, tetapi belum diketahui orang. Invensi (invention) adalah suatu penemuan sesuatu yang benar-benar baru, artinya hasil kreasi manusia..

REFERENSI

- Anis, M. Z. A., Putro, H. P. N., Susanto, H., & Hastuti, K. P. (2020). Historical Thinking Model in Achieving Cognitive Dimension of Indonesian History Learning. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(7), 7894-7906.
- Anis, M. Z. A., Susanto, H., & Mardiani, F. (2021, February). Analysis of the Effectiveness of MPBH: The Mains of Mandai as a Saving Food in Banjarmasin Community. In *The 2nd International Conference on Social Sciences Education (ICSSE 2020)* (pp. 89-94). Atlantis Press.
- Efendi, I., Prawitasari, M., & Susanto, H. (2021). Implementasi Penilaian Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Sejarah. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 1(1), 21-25.
- Susanto, H. (2020). *Profesi Keguruan*. Banjarmasin: FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile Smartphone Sebagai Media Pengenalan Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik Di Kalimantan Selatan Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 6(2), 197-206.

Susanto, H., Irmawati, I., Akmal, H., & Abbas, E. W. (2021). Media Film Dokumenter Masuknya Islam Ke Nusantara dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 9(1).