Inovasi Pembelajaran Jarak Jauh Pada Materi : “BERMAIN DRAMA”

Nasya Putri Veradini

E-mail : nasya.putri0834@student.unri.ac.id

Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Universitas Riau

Pengantar

Sekarang ini dunia sedang dilanda wabah corona virus disease (covid-19). Pada masa ini, terjadi berbagai perubahan bagi masyarakat di bidang baik sosial, ekonomi, politik, dan pendidikan. Dalam bidang pendidikan, proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan di sekolah, akan tetapi diharuskan untuk dilaksanakan di rumah, serta interaksi edukatif guru dan peserta didik dilakukan secara virtual atau online sehingga menuntut guru agar dapat terampil untuk mengemas pembelajaran berbasis m-learning. Pembatasan ini dilakukan agar tidak terjadi penyebaran covid-19 di sekolah. Oleh karena itu, salah satu inovasi dalam dunia pendidikan pada umumnya dan dunia pembelajaran pada khususnya di masa pandemi Covid-19 ini adalah implementasi mobile learning.

Mobile learning merupakan bagian dari e-learning sebagai sistem pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik dan digital yang bergerak. E-Learning sebagai suatu sistem yang dikembangkan sebagai upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran dengan menerapkan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang dengan cepat dan pesat. Pada dasarnya e-learning mengandung pengertian dan memberikan dampak memperluas peran, cakrawala, dan memberikan jangkauan proses pembelajaran. Aplikasi e-learning memfasilitasi secara formal maupun informal aktivitas pelatihan dan pembelajaran, proses belajar mengajar, kegiatan dan komunitas pengguna media elektronik seperti internet, intranet, CD-ROM, video, DVD, televisi, handphone, PDA, dan lain sebagainya (Darmawan, 2016).

Melihat kondisi pembelajaran daring tersebut, kemandirian peserta didik yang tidak dapat didampingi secara langsung oleh guru, maka guru pun dapat menerapkan model belajar dengan project based learning yang mana peserta didik dituntut untuk lebih banyak berdiskusi dengan temannya, serta lebih banyak meluangkan waktu untuk melakukan pencarian atau menemukan hal-hal baru. Dengan penerapan project based learning mengajak peserta didik agar lebih mandiri mencari informasi serta mengembangkan kreativitas, melihat dari berbagai karakter

yang berbeda-beda maka guru dapat mengajarkan peserta didik untuk melakukan inovasi dan melakukan eksperimen secara kolaboratif melalui model pembelajaran project based learning diharapkan peserta didik dapat lebih berprestasi.

Menurut Endraswara (2003:251) perlunya pembelajaran drama adalah untuk mengungkapkan hal ihwal tentang kemanusiaan. Pengajaran drama bagaimanapun muaranya ialah agar siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman sastra ungkap Rusyana (dalam Aminuddin, 1990:223). Pengalaman sastra terdiri atas dua hal, yakni pengalaman apresiatif dan pengalaman ekspresif. Pendidikan yang baik dan berbasiskan pengalaman memang perlu memperhatikan minat, bakat, keinginan, rasa ingin tahu, inisiatif dan kebebasan individu siswa sebagai realitas subjek/internal, tetapi tidak berarti lalu mengabaikan tuntutan berdasarkan kondisi objektif/eksternal yang menurut para guru sebagai orang dewasa layak diberikan. Untuk menilai apakah suatu pengalaman bersifat mendidik atau tidak adalah apakah pengalaman itu menjamin terjadinya interaksi antara realitas subjektif/internal dalam diri siswa dan realitas objektif/eksternal yang menjadi kondisi nyata bagi siswa untuk hidup di tengah masyarakat dan zamannya.

Satu-satunya jenis sastra anak yang kurang diminati adalah drama. Drama sebagai alat untuk langsung mengekspresikan diri dan sebagai sarana pengenalan diri karena melalui drama, seseorang dapat mendalami tokoh, mengikuti pergumulannya yang sangat pribadi, menjadi satu dengannya dan bila perlu meneladaninya. Sebuah objek, pemikiran, atau pengalaman menjadi konkret dan terpahami melalui dramatisasi (dalam Sarumpaet 2010:34-35).

Pembelajaran sastra dalam mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menikmati, menghayati, dan memahami karya sastra. Namun, kegiatan bersastra belum dapat berkembang secara maksimal yang dikarenakan kemampuan dan kebiasaan membaca dan menulis masih relatif rendah. Temuan Ismail (dalam Suryaman, 2011: 3) menyebutkan bahwa peserta didik tidak membaca karya sastra alias nol judul buku per tahun, padahal mereka diwajibkan untuk membaca karya sastra minimal sebanyak lima belas judul buku karya sastra. Selain itu, implementasi pembelajaran sastra di kelas selama ini dimungkinkan peserta didik mahir dan terbiasa membaca dan menulis saja. Dalam pembelajaran sastra guru dan peserta didik relatif menghabiskan banyak waktu untuk keterampilan seperti bahasan kosakata, hubungan huruf-bunyi, dan jawaban terhadap pertanyaan secara tertulis. Hal ini berbanding terbalik bahwa guru dan peserta didik sedikit

waktu yang digunakan untuk membaca prosa, menyimak cerita yang dibaca teman dan pendramatisasian suatu cerita.

Tindakan Yang Dilakukan

a. Guru

Guru adalah seseorang yang bertindak sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar, katalisator belajar mengajar, dan peranan lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif. Seperti halnya dengan pengertian dan istilah peserta didik, guru pun memiliki istilah lain dalam UU No. 20 tahun 2003 yaitu pendidik. Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.

Lebih lanjut diuraikan bahwa sebagai tenaga profesional yang memiliki kualifikasi, peranan guru dalam pendidikan, diantaranya : sebagai sumber belajar, sebagai fasilitator, sebagai manajer, sebagai demonstrator, sebagai administrator, sebagai motivator, sebagai organisator, dan sebagai evaluator (Sanjaya, 2008:147). Peran guru tersebut selaras dengan pendapat Soedomo (2005:23) yang secara ringkas mengelompokkan tugas seorang guru pada dasarnya meliputi tiga hal, yakni : (1) tugas edukasional (mendidik), (2) tugas instruksional (mengembangkan kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik), dan (3) tugas managerial (mengelola kelas dan kegiatan belajar).

Selanjutnya dijelaskan bahwa kompetensi guru tersebut meliputi kompetensi kepribadian, pedagogik, profesional, dan sosial.

Gambar 1. Kompetensi Guru

1. Kompetensi Pedagogik

Kepribadian dan kompetensi profesional juga guru sebagai tenaga profesional di bidang pendidikan juga menguasai kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik adalah salah satu jenis kompetensi yang harus perlu dikuasai guru. Kompetensi ini pada dasarnya adalah gambaran kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, yang memiliki kekhasan yang dapat membedakan guru dengan profesi lainnya dan dapat menentukan tingkat keberhasilan proses dan hasil pembelajaran peserta didik dan sekaligus menjadi kebanggaan guru dalam proses pembelajaran.

2. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian adalah kompetensi yang berkaitan dengan perilaku pribadi guru itu sendiri yang kelak harus memiliki nilai-nilai moral yang luhur terpuji sehingga dalam sikapnya sehari-hari akan terpancar keindahan apabila dalam sikap pergaulan, pertemanan, dan juga ketika melaksanakan tugas dalam pembelajaran. Guru akan bertambah berwibawa apabila pembelajaran disertai nilai-nilai luhur terpuji dan mencerminkan guru yang digugu dan ditiru.

3. Kompetensi Profesional

Ada dua hal yang perlu diketahui, dipahami, dan dikuasai sehubungan dengan kompetensi profesional, yaitu : (1) kemampuan dasar guru, dan (2) keterampilan dasar

guru, keduanya yang harus dimiliki seorang guru dan merupakan kemampuan yang berkenaan dengan penguatan materi pembelajaran bidang studi secara luas dan mendalam yang mencakup penguasaan substansi isi materi kurikulum mata pelajaran di sekolah dan substansi keilmuan yang menaungi materi kurikulum tersebut serta menambah wawasan keilmuan sebagai guru. Masing-masing kompetensi itu memiliki sub kompetensi dan indikator esensial sesuai dengan jumlah bidang studi atau rumpun mata pelajaran.

4. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial dalam belajar mengajar berkaitan erat dengan kemampuan guru dalam berkomunikasi dengan masyarakat di sekitar kehidupannya, sehingga peran dan cara pandang, cara berpikir, cara bertindak selalu menjadi tolak ukur terhadap kehidupannya di masyarakat. Guru menjadi contoh yang diperlakukan secara normatif karena kebiasaannya dalam status sosialnya, oleh karena itu diperlukan sejumlah kompetensi sosial yang perlu dimiliki guru dalam berinteraksi dengan lingkungan masyarakat di tempat dia tinggal dan berada.

b. Siswa

Perubahan model pembelajaran yang diterapkan pada masa pandemi Covid-19 membuat siswa sulit memahami materi yang disampaikan guru karena siswa sendiri masih merasa bingung dengan alur pembelajarannya karena siswa belum terbiasa dengan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring. Adanya pandemi Covid-19 ini membuat siswa memerlukan proses adaptasi dalam menghadapi perubahan pola pembelajan serta teknologi memberikan peran utama dalam penyampaian materi, perlahan siswa mulai belajar menggunakan alat komunikasi dan teknologi untuk melaksanakan pembelajaran daring dengan guru (Mukharomah et al., 2020).

Siswa sebagai subjek dalam proses adaptasi harus melakukan penyesuaian agar pembelajaran bisa berjalan dengan lancar. Konsekuensi pergeseran sistem pembelajaran menjadi daring pada masa pandemi Covid-19 tersebut tidak bisa dihindari. Pergeseran pola pembelajaran ini mengakibatkan pergeseran pada sub sistem lainnya (Fernandes et al., 2021). Adaptasi yang bersifat dinamis, disebabkan oleh lingkungan dan populasi manusia berubah secara terus-menerus. Dalam proses perubahan tersebut, hasil bukanlah yang terpenting dalam memandang suatu proses

pembangunan, akan tetapi proses adaptasi yang sedang dilakukan oleh masyarakat dalam menghadapi perubahan tersebut (Sumarno, 2020). Menurut Mthiyane, yang menjelaskan bahwa pembelajaran daring lebih menuntut siswa maupun guru beradaptasi dengan situasi baru, hal ini dikarenakan perubahan pola pembelajaran yang secara mendadak ini dimana sebelumnya pembelajaran dilakukan secara langsung, sekarang dilakukan di rumah masing-masing secara online (Mthiyane & Hugo, 2019).

Sarana Pendukung

1. Google Classroom

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang digunakan dalam dunia pada lingkup pendidikan yang mampu mempermudah didalam sebuah pembelajaran yang sedang berlangsung terutama pada saat masa pandemi seperti sekarang ini (Roida, 2020). Google Classroom digunakan oleh setiap orang dari ruang lingkup/jenjang pendidikan yang berbeda-beda baik dari tingkat SD, SMP, SMA/SMK maupun Perguruan Tinggi. Disamping mudah didalam menggunakannya Google Classroom juga sangat efisien dan tidak terlalu rumit pada saat kita akan mengakses dan menggunakannya untuk melakukan pembelajaran yang diberikan oleh guru maupun dosen yang menggunakan platform ini didalam proses pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi ini.

Peserta didik yang mengikuti mata pelajaran tersebut, harus masuk ke classroom masing-masing sesuai dengan kode kelas yang diberikan oleh gurunya. Dengan classroom guru mapel bisa mengontrol pembelajaran secara daring.

2. YouTube

Menurut (Sianipar, 2013; lestari, 2017; Pratiwi & Hapsari, 2020) YouTube adalah salah satu layanan berbagi video di internet yang paling populer saat ini. YouTube sebagai salah satu situs web video sharing (berbagi video) yang mengupayakan para pemakainya untuk mengunggah, mencari video, menonton, diskusi/tanya jawab dan berbagi klip video secara gratis. Video-video tersebut merupakan video klip, film, TV, serta video buatan para pengguna. YouTube menjadi situs online video provider paling umum digunakan di dunia dan tidak mengekang durasi untuk mengunggah video.

Kelebihan lainnya, YouTube memberikan layanan gratis khususnya untuk menikmati dan mengakses video-video yang masuk dalam sistemnya. Untuk mengakses video, pengguna tidak perlu mempunyai akun premium atau membayar sejumlah uang dalam jangka waktu tertentu. Pengguna dapat mengakses video-video tersebut secara gratis. Pengguna YouTube dapat mengunduh beberapa video dan setelah berhasil, video dapat disimpan di gadget masing-masing untuk dinikmati kapan tanpa menggunakan koneksi internet.

3. Zoom

Zoom adalah aplikasi pertemuan dengan video dan berbagi layar dengan jumlah peserta hingga 100 anggota bahkan sampai 1000 lebih yang dapat bergabung di dalam aplikasi ini. Aplikasi video conference ini memiliki durasi waktu saat kita melakukan meeting dengan orang lain. Meskipun demikian, aplikasi ini sangat membantu untuk mereka yang ingin melakukan diskusi secara langsung menggunakan ruang virtual karena memiliki kapasitas ruang yang cukup besar dalam sekali pertemuan.

Zoom merupakan aplikasi komunikasi dengan menggunakan video sehingga pada saat digunakan untuk proses pembelajaran maka kita akan merasa bahwa kita sedang tatap muka secara langsung karena kita mampu melihat orang yang jauh dengan menyalakan kamera yang kita miliki didalam menggunakan platform zoom ini (Astini, 2020).

4. WhatsApp

WhatsApp merupakan salah satu media komunikasi yang sudah tidak asing lagi ditelinga kita bahkan sangat populer sekali serta merupakan platform yang kita gunakan saat ini, baik untuk kepentingan pribadi maupun sosial. Aplikasi yang satu ini, hampir dimiliki oleh semua pengguna gadget. Selain dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan jarak jauh, platform ini juga bisa digunakan sebagai media penunjang pada proses pembelajaran seperti pada masa pandemi seperti sekarang ini. Platform ini merupakan alat yang digunakan untuk melakukan komunikasi jarak jauh berupa percakapan baik menggunakan tulisan, gambar, suara maupun video.

WhatsApp mampu terhubung dengan teman serta keluarga kita yang ada dimanapun dan kapanpun ketika kita memiliki jaringan yang baik yang mampu menjadi pendukung untuk kita mengaksesnya (Roida,2020).

Tindakan Solutif

1. Jika jaringan internet tidak bisa dimaksimalkan

Jika jaringan internet tidak bisa dimaksimalkan, saat pembelajaran berlangsung peserta didik untuk sementara bisa pindah ke lokasi yang terjangkau jaringan internet. Apabila masih tidak memungkinkan, hal tersebut dapat diatasi dengan cara bergabung dengan temannya yang memakai jaringan *WIFI* di rumah.

2. Jika dalam menggunakan teknologi tidak bisa dimaksimalkan

Jika dalam menggunakan teknologi tidak bisa dimaksimalkan, peserta didik dapat menyiasati hal tersebut dengan belajar melalui tutorial yang diberikan guru dan juga orang tua serta guru juga dapat memberi waktu pada peserta didik untuk belajar dan beradaptasi dengan teknologi yang digunakan untuk mendukung pembelajaran daring.

Simpulan

Sepanjang pelaksanaan pembelajaran secara daring terdapat perubahan pada perilaku belajar siswa. Akibatnya dalam pembelajaran daring siswa menjadi malas, kebiasaan menunda-nunda untuk menyelesaikan tugas, dan berbuat kecurangan dalam belajar baik itu tugas, kuis, ulangan harian serta ujian. Faktor yang menyebabkan siswa beradaptasi secara negatif selama belajar daring adalah kurangnya komunikasi yang terjadi selama pembelajaran antara guru dan siswa, tugas yang diberikan guru ketika belajar daring sangat banyak serta guru jarang memberikan penjelasan materi kepada siswa ketika belajar sehingga siswa terbebani dan tidak mengerti dalam belajar. Dalam hal ini guru tidak bisa disalahkan dalam mengambil tindakan. Karena guru-guru juga perlu melakukan adaptasi dan belum memiliki persiapan yang matang untuk menghadapi kondisi ini. Lingkungan belajar siswa di rumah membuat siswa terlalu sibuk mengurus pekerjaan rumah sehingga pembelajaran menjadi tidak produktif. Oleh karena itu, supaya proses belajar dan mengajar dalam pembelajaran daring ini berhasil, perlu dilakukan

kerjasama dan usaha yang maksimal baik itu dari pemerintah, sekolah, guru, siswa serta orang tua. Selain itu, perlu untuk menimbulkan kesadaran dalam diri siswa bahwa pembelajaran daring ini sangat penting karena ini merupakan langkah awal yang dilakukan siswa untuk menggapai masa depan yang diinginkan.

Referensi

Hs, Hatta. (2018). Empat Kompetensi Untuk Membangun Profesionalisme Guru. Sidoarjo : Nizamia Learning Center.

Mahmudi, Wafiq. (2021). Adaptasi Siswa Terhadap Pola Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMAN 1 Solok. Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan, Vol. 4, No.3.

Muhammad. (2018). Pembelajaran Drama Pada Teater Sekolah SMA Negeri 10 Fajar Harapan Banda Aceh. Jurnal Master Bahasa, 6(1), 37-49.

S, Samsinar. (2020). Mobile Learning : Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. Al-Gurfah : Journal of Primary Education, 1(1), 41-57.

Salsabilla, dkk. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Pendidikan Dasar, 2(2), 1-13.

Siswanto. (2020). Sepuluh Aplikasi Penunjang Pembelajaran Online. Indramayu : SMKN 1 Anjatan.

Susilowati, Erma. (2012). Pembelajaran Apresiasi Drama Di Sekolah Menengah. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.

Varahdilah, Noviea. (2018). Penerapan Model Project Based Learning Melalui Pembelajaran Drama Dalam Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa. Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni, 3(1), 14-30.

Data Penulis

Nasya Putri Veradini lahir di Pekanbaru, 14 November 2001. Pada tahun 2019, ia menamatkan studinya di bangku sekolah dan resmi menjadi alumni SMAN 1 Pangkalan Kerinci setelah sepuluh tahun lamanya menempuh pendidikan di bangku salah satu sekolah terbaik di kota tempat tinggalnya, yakni Sekolah Taruna Andalan yang merupakan sekolah di bawah naungan perusahaan PT. Riau Andalan Pulp and Paper. Kemudian ia melanjutkan studinya pada strata satu program studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau melalui jalur SNMPTN (Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Semasa duduk di bangku SMA, ia kerap menjadi juara kelas dari awal hingga akhir semester. Kemudian di awal masuk perguruan tinggi, ia bersama beberapa temannya mewakili fakultas berhasil meraih juara 1 dalam ajang lomba UNRI Mencari Bakat. Ia juga sempat menjadi finalis Duta Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia walaupun usahanya tersebut gagal di tahap final. Selain mengikuti beberapa perlombaan musikalisasi puisi, ia juga aktif dan tergabung dalam organisasi himpunan mahasiswa jurusan serta dalam sanggar tari di bawah naungan himaprodi.

Kontak

Hp/Wa : 082385811295

E-mail : nasya.putri0834@student.unri.ac.id