

## PEMBELAJARAN DARI RUMAH: DARI KLASIKAL KE DIGITAL

Sukirwan

Universitas Sultan Ageng Tirtaya  
[sukirwan@untirta.ac.id](mailto:sukirwan@untirta.ac.id)

**Abstrak: Pembelajaran dari rumah: Dari klasikal ke digital.** Artikel ini memberikan analisis kritis terhadap pembelajaran daring dari rumah selama pandemi Covid-19. Sebagian orang menganggap bahwa ketersediaan perangkat, jaringan, dan kuota adalah masalah utama dalam pembelajaran daring; akan tetapi keterbatasan pengetahuan untuk mengoptimalkan pembelajaran daring menjadi masalah berikutnya yang tak bisa terbantahkan. Hal ini didasari oleh analisis terhadap penggunaan perangkat digital yang baru sebatas sarana informasi, pemberian tugas dan pengumpulan tugas. Sementara itu, siswa sepertinya kehilangan suasana dan aktivitas bersama teman serta aktivitas-aktivitas yang memerlukan pendampingan, seperti: bertanya manakala mengalami kesulitan, diskusi kelompok, serta *feedback* pembelajaran. Untuk menciptakan momen-momen yang hilang tersebut diperlukan adanya suatu *learning management system* di mana tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi harus menjadi satu kesatuan sistem dengan perangkat yang terintegrasi. *Learning management system* dapat dibangun melalui *synchronous* untuk kegiatan awal dan presentasi kelompok, serta *asynchronous* untuk kegiatan mandiri, diskusi kelompok dan pengembangan.

**Abstract: Learning from home: From classical to digital.** This article provides critical analysis of online learning from home during the Covid-19 pandemic. Some people consider the availability of devices, networks, and quotas to be the main problems in online learning; however, the limited knowledge to optimize online learning becomes the next problem that cannot be denied. This is based on an analysis of the use of new digital devices as a means of information, assignment and collection of tasks. Meanwhile, students seem to lose their atmosphere and activities with friends and activities that require assistance, such as: asking questions when having difficulties, group discussions, and learning feedback. To create these lost moments, a learning management system is needed in which the objectives, materials, methods, media, and evaluation must be integrated into one system with integrated tools. Learning management system can be built through *synchronous* for initial activities and group presentations, as well as *asynchronous* for individual activities, group discussions and development.

Kata-kata kunci: pembelajaran daring, pembelajaran digital, *learning management system*, *synchronous*, *asynchronous*

### PENDAHULUAN

Pada saat dunia dilanda pandemi Covid-19, dunia pendidikan juga mengalami imbasnya. Pemerintah dengan segera bertindak cepat untuk menutup sekolah-sekolah. Pembelajaran klasikal dengan cara tatap muka tidak lagi diperbolehkan dan digantikan dengan pembelajaran di rumah (pembelajaran jarak jauh). Situasi ini terjadi begitu cepat tanpa jeda karena pemerintah

harus menyelamatkan jiwa anak-anak dan para guru sebagai prioritas utama di mana sekolah dipandang dapat menjadi salah satu cluster penyebaran virus.

Apa yang bisa dilakukan dalam pembelajaran jarak jauh? Awal yang tak terbayangkan, semua pelaku pendidikan harus beradaptasi dengan dunia digital. Pembelajaran digital (*digital learning*) atau pembelajaran daring (*online learning*) dianggap sebagai pembelajaran yang paling efektif di masa pandemi ini (Chick et al., 2020). Berkomunikasi melalui *chat* dan mengirimkan tugas secara online juga bertatap muka dalam kelas virtual adalah pilihan terbaik. Beragam aplikasi menjadi pilihan para pendidik, seperti *whatsapp* untuk chat dan berkirim tugas; *google meeting* atau *zoom meeting* untuk tatap muka virtual; *google form* untuk absensi kelas; ada juga yang sudah menggunakan aplikasi kelas virtual, seperti: *google classroom*, *quipper*, *moodle*, *schoology*, *edmodo*, dan sebagainya. Bahkan untuk mendukung pembelajaran daring, Kemendikbud juga menyediakan situs khusus untuk akses pembelajaran daring, antara lain: rumah belajar, serta situs-situs *online learning* lainnya, seperti: Zenius, Ruang Guru, dan kelas pintar (Muhammad, 2020).

Berbagai situs yang menyediakan beragam *platform* dengan status *open access* memberi ruang kepada para guru untuk meningkatkan literasi digital. Secara konseptual, moda ini memiliki banyak keunggulan bila dibandingkan dengan pembelajaran klasikal. Lee et al. (2019) dan juga Yustanti & Novita (2019) mengemukakan bahwa keunggulan pembelajaran digital di antaranya: praktis dan fleksibel, karena pembelajaran tidak dibatasi oleh ruang dan waktu; *adaptable*, sesuai dengan perkembangan masa kini; menyenangkan dengan dilengkapi oleh fitur-fitur yang menarik berupa audio-visual dan video, dan sebagainya; hemat waktu dan biaya, karena pembelajaran tidak memerlukan ruang kelas khusus di tempat tertentu; mudah untuk ditelusuri dan didokumentasikan, dengan fitur *recording* untuk tangkapan video dan penyimpanan materi; dan alternatif untuk *sosial distancing* dengan menghindari berkumpul orang dalam waktu dan tempat tertentu. Di samping itu, hasil riset menunjukkan bahwa pembelajaran digital lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran klasikal (Fitriani & Nurjannah, 2019). Hal ini menandakan bahwa pemanfaatan pembelajaran digital di era pandemi Covid-19 ini merupakan suatu proses yang progresif dan inovatif yang semestinya memberikan dampak perubahan ke arah kemajuan pendidikan yang lebih baik.

Meskipun pembelajaran digital memiliki banyak keunggulan, tetapi pada kenyataannya banyak sekali kendala yang dihadapi, baik yang sifatnya teknis maupun non-teknis. Dursun et al. (2013) mengungkapkan beberapa permasalahan terkait dengan pembelajaran digital, yaitu: personel, peralatan, keterbatasan teknologi pendidikan, sumber daya serta kualitas dan keterampilan yang dimiliki guru belum mencukupi. Peralatan menjadi masalah utama yang dikeluhkan para pendidik saat melakukan pembelajaran daring. Seperti yang terungkap dalam studi Atsani (2020) bahwa peralatan digital dan akses jaringan serta ketersediaan kuota menjadi problematika utama pembelajaran digital. Bahkan pada wilayah geografis yang jauh dari perkotaan, para guru dan siswa harus berganti-ganti *provider* layanan telekomunikasi untuk bisa menggunakan *platform* pembelajaran *online*. Sebagian guru juga harus meminjamkan peralatan untuk pembelajaran daring kepada siswa, ada juga yang dengan terpaksa memasang *wifi*. Alternatif lainnya adalah berpindah tempat untuk mencari jaringan yang relatif lebih stabil untuk sekedar *mendownload* tugas yang diberikan oleh guru.

Sumber daya dan keterampilan yang dimiliki guru dalam memanfaatkan pembelajaran digital menjadi permasalahan berikutnya. Terkait dengan hal ini, Yustika et al. (2019) mengungkapkan bahwa pada dasarnya guru telah akrab dengan teknologi, tetapi peran guru sebagai desainer pembelajaran mengharuskan penguasaan guru terhadap teknologi perlu

ditingkatkan. Kendala-kendala yang dihadapi oleh guru sebagai desainer pembelajaran, antara lain: penyiapan pembelajaran online memerlukan waktu yang lebih lama, penyiapan materi dalam bentuk digital (*software*) maupun dalam bentuk *printout* (*hardware*), penyiapan kelas online yang membutuhkan keterampilan secara khusus, komunikasi virtual baik secara *synchronous* maupun *asynchronous* dan sebagainya. Berdasarkan hal itu, kompetensi guru dalam pembelajaran tidak hanya berhadapan pada kemampuan didaktik-pedagogik, tetapi bagaimana guru dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui bagaimana situasi pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi Covid-19, kemendikbud (Muhammad, 2020) telah melakukan survey terkait dengan hambatan belajar di rumah, baik hambatan yang di alami oleh guru, maupun hambatan yang dialami siswa. Survey pada hambatan yang dialami oleh guru dalam pembelajaran jarak jauh berfokus pada: kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkat digital yang memperlihatkan prosentase sebesar 67,11%, ketersediaan perangkat digital dan akses internet yang dimiliki siswa sebesar 29,45%, faktor dukungan internal siswa berkenaan dengan komitmen, motivasi dan kedisiplinan dalam mengikuti pembelajaran daring sebesar 14,47%, faktor dukungan orang tua dan stakeholder lainnya sebesar 9,72%, faktor dukungan lingkungan guru, baik internal (waktu, keluarga, dan yang lainnya) maupun eksternal (kepala sekolah, komite, teman sejawat) sebesar 3,04%, dan faktor lainnya sebesar 0,2%. Survey pada hambatan belajar yang dialami siswa berfokus pada aktivitas tidak dapat bertanya kepada guru antara jenjang SD hingga SMA rata-rata 51,75%, kesulitan memahami pelajaran rata-rata sebesar 59,58%, kurang konsentrasi rata-rata sebesar 50,7%, bosan rata-rata sebesar 46,53%, jaringan internet kurang memadai rata-rata sebesar 41,98%, tidak dapat bertanya langsung kepada teman-teman rata-rata sebesar 24,50%, tidak ada yang mendampingi belajar di rumah rata-rata sebesar 17,80%, tidak ada hambatan rata-rata sebesar 5,50%, tidak memiliki perangkat digital rata-rata sebesar 4,80%, jaringan listrik kurang memadai rata-rata sebesar 3,75%, dan yang lainnya rata-rata sebesar 0,18%. Hasil survey Komisi Perlindungan Anak Indonesia (R. S. Putra & Irwansyah, 2020) juga memberikan laporan yang hampir identik di mana 79,9% siswa merasa kurang berinteraksi dengan guru, 53,6% siswa tidak memiliki fasilitas internet ataupun jaringan wifi, 81,8% siswa mengungkapkan selama 4 minggu pembelajaran daring berlangsung, tidak ada proses pemberian materi maupun tanya jawab, 77,8% siswa merasa terbebani dengan tugas yang menumpuk, serta 42,2% siswa merasakan keterbatasan dalam kuota internet. Di samping itu hanya 8% saja guru yang mengerti teknologi pembelajaran daring, dan umumnya sebanyak 76,6% guru hanya memanfaatkan media sosial dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap implementasi pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 memperlihatkan bahwa permasalahan dalam pembelajaran daring ataupun pembelajaran digital masih sangat kompleks. Beragam pandangan dan tafsiran juga muncul dari para akademisi tentang kesiapan para guru dan siswa dalam pembelajaran digital. Di samping itu, sebagian siswa dan para orang tua pesimistis terhadap hasil dari pembelajaran digital tersebut dan menginginkan untuk kembali ke pembelajaran klasikal (Purwanto et al., 2020). Akan tetapi, sebagian dari para pengamat pendidikan meyakini bahwa perkembangan teknologi tidak hanya terkait dengan situasi pandemi, namun akan terus berkembang ke arah teknologi digital. Oleh karena itu, pembelajaran daring melalui penerapan teknologi digital adalah pola yang tetap akan dipertahankan dan akan terus dikembangkan.

Adanya perbedaan pandangan dan penafsiran terhadap pembelajaran digital menunjukkan munculnya ketimpangan antara pandangan ahli dan pengampu kebijakan pendidikan, praktisi, dan *user* (peserta didik). Untuk mencermati ketimpangan tersebut analisis terhadap situasi

objektif pembelajaran daring yang telah dilaksanakan serta implementasi pembelajaran digital yang optimal perlu dilakukan. Hal inilah yang menjadi ulasan utama dalam artikel ini.

## **PEMBAHASAN**

Pembelajaran digital yang diimplementasikan pada pembelajaran jarak jauh saat pandemi Covid-19 pada dasarnya merupakan pembelajaran inovatif yang memiliki berbagai keunggulan dibandingkan dengan pembelajaran klasikal. Kendatipun demikian, situasi pandemi yang mendesak dan memaksa para praktisi pendidikan untuk beradaptasi secara cepat telah menimbulkan beragam situasi problematik dari mulai ketidaksiapan perangkat dan sumber daya hingga keinginan untuk kembali (*back to basic*) kepada pembelajaran klasikal seperti pada saat sebelum terjadinya pandemi Covid-19. Makalah ini akan berupaya untuk membahas secara objektif terkait dengan fenomena pembelajaran daring serta bagaimana untuk menerapkan pembelajaran digital yang dipandang paling ideal sebagai manifestasi dari peluang dan tantangan pembelajaran di masa mendatang.

### **1. Analisis terhadap profil pembelajaran daring selama pandemi Covid-19**

Studi dilakukan oleh Yustika et al. (2019) mengungkapkan bahwa ada 4 masalah krusial yang muncul saat pembelajaran daring, yaitu: masalah yang terkait dengan kegagalan siswa pada pembelajaran jarak jauh, masalah terkait dengan atmosfer belajar dalam sistem pembelajaran jarak jauh, masalah kesiapan guru/tutor untuk pembelajaran online, dan masalah yang dihadapi oleh lembaga pengelola/pengurus. Masalah terkait dengan kegagalan siswa dalam pembelajaran jarak jauh dipicu oleh kekhawatiran para orang tua terhadap penyelenggaraan PJJ yang notabe jauh dari situasi pembelajaran klasikal. Situasi ini nampak relevan dengan hasil survey yang dilakukan oleh Kemendikbud (Muhammad, 2020) dan juga KPAI (R. S. Putra & Irwansyah, 2020) yang menyajikan realitas situasi belajar di rumah, antara lain: kurangnya interaksi antara guru dan siswa, kurangnya siswa mendapatkan materi maupun tanya jawab, beban tugas yang menumpuk, tidak ada diskusi kelompok, kurangnya pendampingan dari guru, minat belajar siswa yang menurun, tidak ada tatap muka, arahan tugas yang kurang jelas, referensi yang sangat terbatas, tidak ada *reward and funishment*, tidak ada diskusi kelas, tidak ada arahan tugas yang jelas, tidak ada *feedback* dari guru terkait dengan tugas, masalah kuota, jaringan internet, dan perangkat. Belakangan beragam *platform* pembelajaran bermunculan. Meskipun demikian, sebagian besar guru belum bisa menggunakan *platform* tersebut untuk pembelajaran daring secara optimal.

Masalah kuota, jaringan internet dan perangkat seperti yang banyak disoroti oleh para peneliti (Atsani, 2020) merupakan masalah dasar yang begitu *inhern* dalam pembelajaran. Akan tetapi masalah tersebut nyatanya bukan satu-satunya masalah. Hal ini dapat dicermati dari siswa yang memiliki fasilitas lengkap yang pada dasarnya mengalami penurunan dalam aktivitas pembelajaran. Pada situasi di mana siswa hanya mendapatkan tugas dari guru, siswa lebih tertarik untuk menggunakan fasilitas sebagai sarana hiburan, misalnya menonton *youtube* dan bermain *game online* (Nisrinafatin, 2020). Di samping itu, harapan bahwa siswa akan mendapatkan pendampingan dari orang tua dalam belajar di rumah juga menjadi masalah baru. Orang tua merasa tidak memiliki cukup waktu untuk mendampingi, terkendala dengan pengetahuan terhadap materi pembelajaran, memiliki kendala dalam mengoperasikan perangkat gadget, tidak sabar untuk mendampingi anak, serta kesulitan memotivasi anak untuk belajar (Wardani & Ayriza, 2021).

Dengan membandingkan beragam kendala yang muncul dalam pembelajaran di rumah, baik opini yang berkembang di masyarakat maupun hasil riset, dapat diungkapkan beberapa karakteristik/situasi yang muncul pada saat pembelajaran di rumah; antara lain:

a. Penggunaan aplikasi dan perangkat digital

Guru, khususnya di daerah perkampungan dan daerah pedalaman, menggunakan aplikasi digital hanya untuk chat, berbagi tugas dan mengumpulkan tugas. Contohnya adalah penggunaan aplikasi whatsapp. Bagi guru di daerah perkotaan sudah mengenal *platform* dan perangkat meeting tetapi untuk kepentingan yang berbeda-beda dan belum terintegrasi. Contoh penggunaan google meet dan zoom meet untuk bertatap muka virtual dan google classroom untuk absensi kehadiran siswa.

b. Komunikasi antara guru dan siswa

Komunikasi antara guru dan siswa umumnya berbentuk chatting dan hanya untuk keperluan pembagian materi dan pengumpulan tugas. Beberapa guru telah mampu menyusun komunikasi dwi arah dengan menggunakan aplikasi zoom meet dan google meet, tetapi komunikasi multi arah yang melibatkan antar siswa belum terjadi. Hal ini menyebabkan peran siswa dalam pembelajaran masih terbatas pada aktivitas yang sifatnya informatif.

c. *Feedback* pembelajaran

Guru jarang memberikan *feedback* terhadap hasil pekerjaan siswa. Akibatnya perkembangan kemajuan belajar siswa tidak terkontrol secara optimal.

d. Substansi materi pembelajaran

Guru umumnya tidak mengupdate materi pembelajaran mengingat keterbatasan pengetahuan terhadap perangkat teknologi. Dengan demikian isi materi menjadi monoton dan tidak menarik bagi siswa.

e. Beban pembelajaran

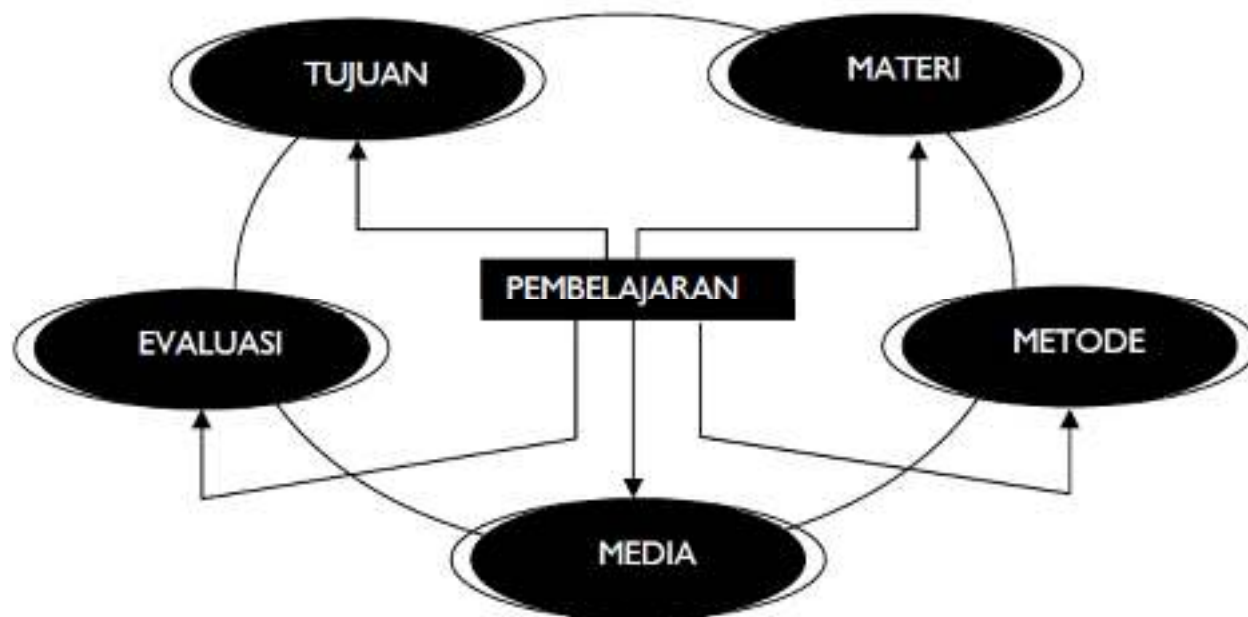
Seiring dengan peralihan dari klasikal ke digital, beban pembelajaran juga bertambah. Guru sebagai desainer pembelajaran tidak hanya merencanakan konten materi tetapi juga memilih perangkat digital yang dianggap paling cocok untuk menyampaikan pembelajaran.

f. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih terfokus kepada aspek pengetahuan. Hal ini tentu menjadi kendala tersendiri, karena dengan pembelajaran daring guru sulit untuk mendapatkan hasil evaluasi yang otentik. Ketika evaluasi diberikan secara daring, maka guru sulit untuk memantau situasi dan kondisi siswa, sehingga tidak mengetahui apakah evaluasi dikerjakan secara mandiri atau ada campur tangan orang lain. Di samping itu, keterbatasan perangkat yang dimiliki oleh siswa juga menyebabkan hasil evaluasi yang tidak optimal.

## 2. Optimalisasi pembelajaran digital

Berdasarkan pada karakteristik/situasi yang muncul dalam pembelajaran di rumah, nampak bahwa pembelajaran digital yang dilakukan oleh para guru pada dasarnya belum optimal. Hal ini dapat dicermati dari masing-masing karakteristik yang muncul di mana penggunaan perangkat teknologi digital masih belum terintegrasi. Analisis terhadap optimalisasi pembelajaran digital ini selanjutnya akan ditelusuri melalui aspek-aspek yang muncul dalam pembelajaran sebagai sebuah sistem (Sukmadinata, 2000).



Gambar 1. Pembelajaran Sebagai Sebuah Sistem

Gambar di atas memperlihatkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah sistem dengan komponen-komponen mencakup: tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Karena merupakan sebuah sistem, maka komponen-komponen dalam pembelajaran bersifat saling terintegrasi. Dengan demikian, suatu proses pembelajaran terjadi bila komponen-komponen yang merupakan subsistem dapat berfungsi dengan baik. Di balik itu, suatu proses pembelajaran dapat terjadi secara optimal, jika komponen-komponen dari proses pembelajaran tersebut dapat difungsikan secara optimal pula.

Implikasi dari pembelajaran sebagai sebuah sistem juga nampaknya berlaku untuk pembelajaran digital. Hal ini tentu akan memberi ruang untuk mencermati bagaimana agar pembelajaran daring melalui implementasi pembelajaran digital dapat diterapkan secara optimal. Pada analisis sebelumnya telah disebutkan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring dengan pemanfaatan perangkat digital masih terpisah sesuai dengan kepentingannya. Kondisi tersebut tentu akan memberikan dampak terhadap sistem pembelajaran digital yang pada dasarnya dibangun oleh kesatuan subsistem pembelajaran, seperti yang dijabarkan dalam uraian berikut ini.

a. Tujuan pembelajaran

Pembelajaran digital sebagaimana tujuan pembelajaran secara umum adalah untuk mencapai kompetensi yang ditargetkan, mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Materi pembelajaran

Pembelajaran digital memuat materi yang disampaikan kepada siswa sesuai dengan kompetensi dasar. Keunggulan dari pembelajaran digital memungkinkan materi pokok dapat dihubungkan dengan sumber materi lainnya, sehingga pengetahuan siswa terhadap materi yang diajarkan lebih komprehensif.

c. Metode pembelajaran

Berbagai macam metode pembelajaran dapat diterapkan dalam pembelajaran digital, seperti berdiskusi, presentasi, tanya jawab, dan sebagainya. Selain itu model-model pembelajaran

seperti: *problem based-learning*, *project based-learning* juga dapat menjadi alternatif pilihan untuk proses pembelajaran digital. Kendatipun demikian, dalam pembelajaran digital dikenal 2 aktivitas pembelajaran, yaitu: *synchronous* (kegiatan tatap muka) dan *asynchronous* (kegiatan mandiri). Kedua aktivitas ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar secara optimal dan berimbang. Siswa berkesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui kegiatan *asynchronous*, di sisi lain siswa dapat berkonsultasi secara langsung dengan guru atau tutor melalui kegiatan *synchronous*.

d. Media pembelajaran

Media berfungsi sebagai sarana dan perantara dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran digital, media memiliki peran signifikan untuk mencapai pembelajaran yang optimal. Pemilihan media digital berkaitan dengan komponen pembelajaran lainnya, misalkan media untuk diskusi, media untuk penyampaian materi, media untuk berkomunikasi, media untuk evaluasi dan sebagainya. Guru harus bisa memastikan bahwa media-media yang dipilih dapat terintegrasi menjadi satu sistem pembelajaran yang utuh.

e. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran mencakup ketiga aspek kompetensi, yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam pembelajaran digital, evaluasi pada aspek kognitif saja tentu tidak cukup, karena pencapaian siswa pada aspek kognitif sangat dipengaruhi oleh pencapaian siswa pada aspek yang lainnya. Misalnya untuk mendapatkan nilai ujian yang bagus, siswa perlu terampil dalam menjalankan perangkat tes digital. Untuk dapat memahami materi secara komprehensif, siswa perlu terampil dalam mengakses platform yang disajikan guru termasuk juga mengakses link materi yang disajikan dalam pembelajaran. Di balik itu, aspek sikap juga tak kalah penting, di mana siswa jujur dalam mengerjakan ujian, sabar dalam menyelesaikan tugas dan aktif dalam pembelajaran.

Bila kelima aspek dicermati secara lebih mendalam, terlihat bahwa keterkaitan antar aspek dalam pembelajaran digital adalah hal yang tidak bisa diabaikan. Sebagai contoh, jika guru ingin menerapkan pembelajaran diskusi dan presentasi; siswa harus memilih perangkat digital yang relevan untuk keduanya, misalnya melalui aplikasi *zoom meeting*. Demikian pula untuk mendapatkan evaluasi yang komprehensif, maka evaluasi tidak hanya terfokus kepada aspek kognitif, tetapi harus diimbangi dengan ketersediaan perangkat, keaktifan siswa dalam diskusi, frekuensi dalam mengakses perangkat digital dan seterusnya. Analisis ini setidaknya dapat menjelaskan tentang pandangan negatif dan pesimistis terhadap pembelajaran daring di mana ruang kosong dari aktivitas siswa dalam pembelajaran daring dapat terpecahkan. Misalnya bagaimana optimalisasi pembelajaran digital untuk situasi di mana siswa tidak dapat bertatap muka langsung dengan guru, tidak bisa berjumpa dan berinteraksi dengan teman, tidak terbebani dengan tugas yang menumpuk, dan seterusnya.

Pembelajaran digital mengintegrasikan berbagai perangkat digital dalam suatu *learning management system* (Putra et al., 2020). Riyadi (Raharja et al., 2011) mengungkapkan bahwa *learning management system (LMS)* adalah *software* yang digunakan untuk membuat materi pembelajaran *online* berbasis *web* dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. LMS dibangun melalui *platform*, seperti: Google classroom, Edmodo, Quipper, Moodle, Schoology, Learnboos, dan sebagainya, dengan memadukan kegiatan *synchronous* dan *asynchronous*. Layaknya seperti sebuah rumah, seorang desainer dapat mengisi rumah tersebut selengkap mungkin sehingga setiap aktivitas dalam dilakukan di dalam rumah tersebut tanpa harus bolak-balik ke luar rumah. Kendatipun begitu, LMS setidaknya menyediakan fitur-fitur

pembelajaran, mencakup: (1) Pengelolaan hak akses pengguna (2) Pengelolaan courses, (3) Pengelolaan bahan ajar, (4) Pengelolaan aktifitas, (5) Pengelolaan nilai, (6) menampilkan nilai, dan (7) Pengelolaan visualisasi e-learning, sehingga bisa diakses dengan web browser.



Gambar 2. Tampilan *Learning Management System* dengan *Platform Moodle*

*Learning Management System (LMS)* dalam kegiatan pembelajaran dapat dibangun dengan tahapan sebagai berikut.

a. Webmeeting pendahuluan (*synchronous*)

Webmeeting pendahuluan dilakukan dalam bentuk tatap muka maya melalui aplikasi *meeting*, seperti: zoom, google meet, big blue button, dan sebagainya. Webmeeting dapat ditempatkan pada LMS dengan jadwal yang disepakati bersama siswa. Pemberitahuan jadwal webmeeting dapat dilakukan melalui aplikasi whatsapp grup atau e-mail maksimum sehari sebelum pembelajaran. Pada tahap ini guru dapat menyampaikan kegiatan pendahuluan pembelajaran, mencakup kegiatan: berdoa dan menyapa siswa, mengabsen siswa, apersepsi, dan tujuan pembelajaran. Dilanjutkan dengan penyampaian pokok-pokok materi serta kegiatan dan tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh siswa. Penyampaian pokok-pokok materi dapat dilakukan dengan menggunakan *power point* yang dilengkapi dengan audio-visual serta perlengkapan lainnya seperti pen tablet. Diskusi awal juga dapat dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar memahami materi dengan baik.

b. Kegiatan *asynchronous*

Agar siswa dapat memahami materi pembelajaran, siswa kemudian difasilitasi dalam kegiatan *asynchronous*. Kegiatan ini dapat dilakukan dalam bentuk diskusi kelompok, kegiatan mandiri, kegiatan proyek, dan lain sebagainya. Dalam kegiatan *asynchronous*, guru harus menyediakan bahan ajar online, membuat link bahan ajar untuk melengkapi pengetahuan siswa, membuat lembar kegiatan peserta didik untuk siswa berdiskusi ataupun melakukan kegiatan mandiri. Guru juga dapat membuat fasilitas chat pada LMS agar siswa dapat bertanya kepada guru ataupun siswa lainnya bila mengalami kesulitan. Kegiatan *asynchronous* dapat dikatakan sebagai kegiatan inti dalam pembelajaran digital, sehingga guru dapat memaksimalkan LMS dengan fitur-fitur yang menarik dan membuat siswa termotivasi untuk belajar. Agar siswa



dapat melakukan kegiatan *asynchronous* secara bertahap, guru dapat mengunci fitur-fitur tertentu sebelum fitur-fitur sebelumnya dapat diselesaikan oleh siswa.

c. Webmeeting kedua (*synchronous*)

Webmeeting kedua dapat dimulai dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan tugas atau kegiatan kelompok yang telah dilakukan. Guru juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa lainnya untuk memberikan tanggapan kepada siswa secara bergiliran. Diskusi kelas dapat dibangun pada tahap ini sehingga siswa benar-benar mengerti terhadap pembelajaran yang telah dilalui. Di akhir presentasi kelompok, guru dapat melakukan evaluasi dengan meminta siswa untuk menyelesaikan beberapa soal yang ada di LMS.

d. Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dalam bentuk *synchronous* menggunakan webmeeting yang sama pada saat presentasi kelompok. Kegiatan penutup mencakup pengambilan kesimpulan bersama siswa, memberikan arahan untuk kegiatan tindak lanjut serta berdoa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pada pembahasan berkenaan dengan pembelajaran daring dengan pemanfaatan perangkat digital dapat disampaikan beberapa kesimpulan berikut: (1) pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 memiliki beberapa karakteristik; (a) penggunaan aplikasi dan perangkat digital yang masih terbatas pada sarana informasi, pemberian tugas dan pengumpulan tugas, (b) komunikasi antara guru dan siswa yang sangat terbatas, (c) kurangnya *feedback* dalam pembelajaran, (d) substansi materi yang monoton dan kaku, (e) beban pembelajaran yang bertambah, dan (f) evaluasi pembelajaran yang masih berfokus pada aspek pengetahuan/kognitif; (2) jaringan, kuota dan perangkat menjadi masalah dasar dalam pembelajaran daring; kendatipun begitu optimalisasi terhadap pembelajaran daring dengan perangkat digital dapat dilakukan dengan membangun *learning management system* sehingga suasana dan aktivitas yang hilang dalam pembelajaran dapat dibangun kembali seperti suasana pembelajaran di sekolah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Atsani, L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alhikmah/article/view/3905>
- Chick, R. C., Clifton, G. T., Peace, K. M., Propper, B. W., Hale, D. F., Alseidi, A. A., & Vreeland, T. J. (2020). Using technology to maintain the education of residents during the Covid-19 pandemic. *Journal of Surgical Education*, 77(4), 729–732. <https://doi.org/10.1016/j.jsurg.2020.03.018>
- Dursun, T., Oskaybaş, K., & Gökmen, C. (2013). The Quality Of Service Of The Distance Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103(1), 1133–1151. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.441>
- Fitriani, & Nurjannah. (2019). Peranan e-learning dalam pembelajaran matematika di Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Journal on Pedagogical Mathematics*, 1(2), 102–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.31605/pedamath.v2i1>
- Lee, K., Choi, H., & Cho, Y. H. (2019). Becoming a competent self: A developmental process of adult distance learning. *The Internet and Higher Education*, 41(1), 25–33. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2018.12.001>
- Muhammad, H. (2020). *Menyiapkan pembelajaran di masa pandemi: Tantangan dan peluang*.

- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. <https://spab.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/07/Menyiapkan-Pembelajaran-di-Masa-Pandemi-1.pdf>
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 135–142. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). Studi eksploratif dampak pandemi Covid-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsyscouns/article/view/397>
- Putra, E. A., Sudiana, R., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Smartphone Learning Management System (S-LMS) sebagai media pembelajaran matematika di SMA. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 36–45. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.21014>
- Putra, R. S., & Irwansyah. (2020). Media Komunikasi Digital, Efektif namun Tidak Efisien: Studi Media Richness Theory dalam Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi di Masa Pandemi. *Global Komunika*, 1(2), 1–13. <https://ejournal.upnvj.ac.id/index.php/GlobalKomunika/article/view/1760>
- Raharja, S., Prasojo, L. D., & Nugroho, A. A. (2011). Model pembelajaran berbasis learning management system dengan pengembangan software moodle di SMA Negeri Kota Yogyakarta. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 41(1), 55–70. <https://doi.org/10.21831/jk.v41i1.504>
- Sukmadinata, N. S. (2000). *Pengembangan kurikulum, teori dan praktek*. PT Remaja Rosda Karya.
- Wardani, A., & Ayriza, Y. (2021). Analisis kendala orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772–782. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>
- Yustanti, I., & Novita, D. (2019). Pemanfaatan e-learning bagi para pendidik di era digital 4.0. In M. Kristiawan, Y. Fitriani, A. P. Sari, & A. M. Retta (Eds.), *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Meningkatkan Literasi Pendidikan Dalam Rangka Menyongsong Revolusi Industri 4.0* (Vol. 1, pp. 338–346). Universitas PGRI Palembang. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/index>
- Yustika, G. P., Subagyo, A., & Iswati, S. (2019). Masalah yang dihadapi dunia pendidikan dengan tutorial online: Sebuah short review. *Tadbir : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 3(2), 187–198. <https://doi.org/10.29240/jsmp.v3i2.1178>