

INOVASI PEMBELAJARAN DARING BERBASIS DIGITAL PADA ERA COVID 19

Oleh :

Arianto Hulu¹⁾, Noverianus Gea²⁾, Elwisman Hulu³⁾, Riana⁴⁾, Arozatulo Bawamenewi⁵⁾

^{1,2,3,4,5} Fakultas Keguruan Dan Ilmu pendidikan, Uninersitas Nias

¹email: ariantohulu22@gmail.com

²email: noverianusgea4@gmail.com

³email: Elwisjoel396@gmail.com

⁴email: rianampd123@gmail.com

⁵email: arozatulobawamenewi@unias.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 30 November 2024

Revisi, 4 Januari 2025

Diterima, 13 Januari 2025

Publish, 15 Januari 2025

Kata Kunci :

Penerapan Pembelajaran Daring,
Covid 19,
Daring,
Digital.



ABSTRAK

Jurnal ini membahas inovasi pembelajaran daring berbasis digital yang muncul selama era COVID-19. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan berbagai inovasi yang diterapkan dalam konteks pembelajaran daring untuk mengatasi tantangan yang dihadapi selama pandemi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan kajian literatur, yang mencakup analisis terhadap dokumen pemerintah, media massa, dan hasil penelitian sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kolaborasi antara orang tua, guru, dan pemerintah sangat penting untuk menciptakan pendidikan yang efektif dan efisien. Beberapa inovasi yang diidentifikasi termasuk pembelajaran dari rumah, model pembelajaran blended learning, dan penggunaan teknologi untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa inovasi pembelajaran daring tidak hanya relevan selama pandemi, tetapi juga dapat diterapkan dalam sistem pendidikan pasca-pandemi untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Arianto Hulu

Afiliasi: Uninersitas Nias

Email: ariantohulu22@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 yang melanda dunia sejak awal tahun 2020 telah membawa dampak signifikan di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Dengan adanya pembatasan sosial dan penutupan sekolah, sistem pendidikan tradisional terpaksa beralih ke pembelajaran daring untuk menjaga kontinuitas proses belajar mengajar. Hal ini memunculkan tantangan baru bagi pendidik, siswa, dan orang tua dalam menghadapi perubahan mendasar dalam cara belajar.

Inovasi pembelajaran daring berbasis digital menjadi solusi yang diperlukan untuk mengatasi hambatan tersebut. Berbagai teknologi dan platform digital digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik. Melalui pemanfaatan internet, siswa dapat mengakses materi

pembelajaran kapan saja dan di mana saja, yang memungkinkan fleksibilitas dalam proses belajar. Namun, pergeseran ini juga menuntut adaptasi dari semua pihak, baik dalam hal keterampilan teknologi maupun metode pengajaran.

Dalam konteks ini, penting untuk mengeksplorasi inovasi yang telah diterapkan selama masa pandemi, serta dampaknya terhadap efektivitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis berbagai bentuk inovasi yang muncul, kendala yang dihadapi, serta keberhasilan yang diraih dalam pembelajaran daring. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena ini, diharapkan dapat diidentifikasi praktik terbaik yang dapat diterapkan dalam pendidikan di masa depan.

Melalui kajian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan model

pembelajaran yang lebih adaptif dan berkelanjutan, serta mendukung peningkatan kualitas pendidikan di era pasca-pandemi.

Pendidikan kini telah mengalami transformasi dramatis seiring dengan kemajuan teknologi digital. Inovasi pendidikan berbasis digital telah merubah landscape pembelajaran saat ini, memungkinkan akses yang lebih luas, efisien yang lebih baik dan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Dunia pendidikan merupakan aset yang terpenting di suatu negara, betapa tidak pendidikan mengajarkan banyak hal tentang pengetahuan secara ilmiah ataupun non ilmiah, (Bawamenewi, 2020).

Perkembangan teknologi yang dibarengi dengan perubahan zaman membuat inovasi-inovasi pendidikan mulai bermunculan sejak adanya pandemi Covid-19. yang harus bisa mengimbangi perkembangan teknologi, terlebih agar para siswa dan tenaga pendidik tidak gaptek (gagap teknologi) . Hal ini mengakibatkan perubahan dalam bidang pendidikan. Perubahan tersebut diantaranya adalah model pembelajaran yang semula bersifat konvensional, kini berubah menjadi daring dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi, (Bawamenewi & Waruwu, 2023).

Saat ini dunia sedang dilanda wabah corona virus disease (covid-19). Pada masa ini, terjadi perubahan bagi masyarakat dalam berbagai bidang baik sosial, ekonomi, politik, dan pendidikan. Dalam bidang pendidikan, proses pembelajaran tidak dilaksanakan di sekolah, akan tetapi dilaksanakan di rumah, dan interaksi edukatif guru dan peserta didik dilakukan secara virtual atau online sehingga menuntut guru untuk mengemas pembelajaran berbasis m-learning. Pembatasan ini dilakukan agar tidak terjadi cluster 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.

Sistem pembelajaran m-learning ini memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan menjadi sebuah inovasi dalam pembelajaran yang menuntut guru untuk mengaplikasikannya sehingga pembelajaran lebih menarik dan peserta didik termotivasi dalam belajar serta pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, guru harus memahami, menguasai dan mengaplikasikan m-learning dalam pembelajaran, karena banyak kebermanfaatan yang ditimbulkan pada sistem ini baik guru dan peserta didik. Bagi guru, dapat meningkatkan pengemasan materi pembelajaran yang akan diajarkan dan materi pembelajaran berbasis multimedia, interaksi edukatif antara guru dan peserta didik lebih luas dan terjalin lebih komunikatif karena menggunakan multimedia dalam pembelajaran, lebih efisien, dan guru dapat memanfaatkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Bagi peserta didik, meningkatkan akses belajar tanpa batas dan tanpa

memperhatikan ruang dan waktu, kemandirian belajar serta meningkatkan komunikasi antara guru dan peserta didik lainnya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yang dilakukan berkolaborasi dengan guru karena guru yang paling mengerti kondisi pembelajaran pada saat pandemi covid 19. dengan prosedur terdiri dari dua tahapan dasar yaitu tahap pelaksanaan, guru dapat mebeikan materi atau pengarahan bagaimana pembelajaran secara daring kepada siswa, dan tahap kedua, penggunaan teknologi, pada pelaksanaan pembelajaran secara daring dapat menggunakan aplikasi yang mendukung lancarnya pembelajaran seperti, google classroom, dan zoom meeting. Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara daring.

Ada beberapa Teknik pengumpulan data pada penelitian ini, yakni: **Kuesioner dan Survei:** Untuk mengumpulkan data awal tentang kebutuhan dan harapan siswa serta guru. **Wawancara:** Melakukan wawancara dengan siswa dan guru untuk mendapatkan wawasan lebih dalam. **Observasi:** Mengamati interaksi dalam sesi pembelajaran daring dan mencatat dinamika kelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa penerapan pembelajaran berbasis daring dapat membantu siswa untuk belajar disekolah, terutama pada masa pandemi covid 19. Secara signifikan dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam menggunakan alat teknologi sebagai alat pembelajaran yang tepat digunakan pada masa pandemi covid 19. Dapat memberikan pemahaman kepada siswa tentang perkembangan teknologi, yang dapat digunakan sebagai alat dan mempermudah pencarian referensi materi pembelajaran yang akan dibahas. Dalam penelitian ini menekankan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam mengiuti proses pembelajaran, dengan cara guru memberikan tugas kepada siswa yang menjadi tolak ukur keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran secara daring. Pada penerapan pembelajaran berbasis digital memberikan pengalaman kepada siswa bagaimana menggunakan teknologi yang sedang berkembang dikalangan anak mudah dan masyarakat dengan baik. Penerapan pembelajaran berbasis digital dapat memotivasi setiap siswa untuk memahami perkembangan zaman dan menatamasa depan dengan berbagai persoalan yang di hadapi dalam perkembangan globalisasi. Selain itu, penerapan pembelajaran ini juga mengandung kelemahan yang cenderung menjerumuskan siswa

kehal-hal yang tidak baik, dikarenakan kurangnya control dari orangtua, siswa terkadang mengabaikan pembelajaran karena kecenderungan menikmati alat teknologi, hanya mengerjakan tugas secara asal-asalan, karena dipermudah alat teknologi. Pada penggunaan teknologi seperti handphone, siswa lebih mementingkan kehal-hal yang tidak baik seperti main game, pornografi, dan hal-hal lainnya sehingga membuat siswa malas dan mengabaikan pembelajaran disekolah, karena tidak bertemu dan bertatap muka kepada guru secara langsung.

Adapun yang menjadi kelemahan pada penggunaan teknologi ini, misalnya keterbatasan akses internet, ketidak mapuan keluarga membeli handphone kepada siswa, sehingga menjadi penghambat pembelajaran secara daring.

PEMBAHASAN

Penerapan pembelajaran berbasis daring ini peneliti menggunakan model penelitian tindakan, dengan memilih model yang sesuai, seperti model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari siklus rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Peneliti juga menggunakan empat siklus penelitian antara lain:

1. Merancang intervensi atau inovasi yang akan diterapkan dalam pembelajaran daring.
2. Tindakan: Melaksanakan rencana yang telah disusun dalam konteks pembelajaran daring.
3. Observasi: Mencatat dan mengamati hasil dari tindakan yang diambil.
4. Refleksi: Menganalisis data yang diperoleh dan merefleksikan efektivitas tindakan.

Penerapan pembelajaran daring berbasis digital melibatkan berbagai langkah dan strategi untuk memastikan efektivitas proses belajar mengajar. Berikut adalah beberapa cara untuk menerapkannya:

1. Pemilihan Platform

- Platform Pembelajaran: Pilih platform yang sesuai, seperti Google Classroom, Microsoft Teams, atau Zoom, yang memungkinkan interaksi real-time dan manajemen materi.
- Aksesibilitas: Pastikan platform mudah diakses oleh semua siswa, dengan dukungan untuk berbagai perangkat (PC, tablet, smartphone).

2. Pengembangan Materi Pembelajaran

- Konten Interaktif: Buat materi yang meliputi video, presentasi, dan kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
- Sumber Daya Tambahan: Sediakan bacaan tambahan, artikel, dan link ke sumber belajar yang relevan untuk memperdalam pemahaman.

3. Desain Kurikulum

- Struktur yang Jelas: Rencanakan alur pembelajaran yang terstruktur, termasuk jadwal kelas, tugas, dan deadline.
- Modul Pembelajaran: Bagi materi menjadi modul-modul kecil untuk memudahkan siswa menyerap informasi.

4. Metode Pengajaran

- Pengajaran Sinkron: Gunakan sesi video langsung untuk mengajarkan materi dan melakukan diskusi.

- Pengajaran Asinkron: Berikan materi yang dapat diakses kapan saja, memungkinkan siswa belajar sesuai kecepatan mereka sendiri.

5. Interaksi dan Keterlibatan

- Diskusi Kelas: Fasilitasi diskusi melalui forum atau grup chat untuk meningkatkan interaksi antar siswa.

- Kegiatan Kolaboratif: Tugas kelompok yang memanfaatkan alat kolaboratif seperti Google Docs atau Padlet.

6. Evaluasi dan Umpan Balik

- Ujian Online: Gunakan kuis dan tes online untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi.

- Umpan Balik Reguler: Berikan umpan balik yang konstruktif pada tugas dan partisipasi siswa untuk meningkatkan proses pembelajaran.

7. Pelatihan untuk Guru

- Pelatihan Teknologi: Berikan pelatihan bagi guru tentang penggunaan alat digital dan strategi pengajaran daring yang efektif.

- Pengembangan Profesional: Dorong guru untuk terus belajar dan berbagi praktik terbaik dalam pembelajaran daring.

8. Dukungan untuk Siswa

- Bantuan Teknis: Sediakan dukungan teknis bagi siswa yang mengalami kesulitan dengan teknologi.

- Konseling dan Kesejahteraan: Pastikan siswa memiliki akses ke layanan konseling untuk mendukung kesehatan mental dan emosional mereka.

9. Monitoring dan Evaluasi

- Analisis Data: Gunakan data dari aktivitas siswa untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan melakukan perbaikan yang diperlukan.

- Survey dan Feedback: Kumpulkan umpan balik dari siswa untuk menilai pengalaman mereka dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.

10. Adaptasi dan Inovasi

- Fleksibilitas: Siap untuk beradaptasi dengan perubahan kebutuhan siswa dan teknologi baru.

- Inovasi Metode: Eksplorasi metode baru seperti gamifikasi atau pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterlibatan.

Dengan penerapan langkah-langkah ini, pembelajaran daring berbasis digital dapat dilakukan dengan lebih efektif, memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi dikelas ditemukan bahasanya keberhasilan siswa dalam penerapan pembelajaran daring berbasis digital mencapai rata-rata, bagi siswa yang bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran dengan baik dan bagi siswanya yang mengabaikan pembelajaran akan semakin menurun karena kecanduan dengan kecanggihan teknologi. Dengan keterkaitan pada kurikulum merdeka belajar,

guru ditekankan untuk dapat mengembangkan dengan baik penerapan pembelajaran berbasis digital, namun tidak terlepas dari ketatnya pengawasan dan kontrol guru dan orangtua terhadap siswa.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Inovasi pembelajaran daring berbasis digital selama era COVID-19 telah menjadi solusi penting dalam menjaga keberlanjutan pendidikan di seluruh dunia. Beberapa poin utama yang dapat disimpulkan dari penerapan inovasi ini adalah:

1. Adaptasi Cepat: Pendidikan harus beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan yang diakibatkan oleh pandemi. Penggunaan teknologi digital menjadi kunci untuk memastikan proses belajar-mengajar tetap berlangsung.
2. Efektivitas Pembelajaran: Meskipun tantangan seperti keterbatasan akses internet dan kurangnya interaksi sosial ada, banyak siswa melaporkan bahwa pembelajaran daring dapat menjadi metode yang efektif, terutama ketika didukung oleh materi yang interaktif dan menggunakan berbagai media.
3. Peningkatan Keterlibatan: Inovasi dalam penggunaan berbagai platform dan alat digital telah meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan video, kuis interaktif, dan forum diskusi membantu siswa tetap aktif dan terlibat dalam proses belajar.
4. Keterampilan Digital: Pembelajaran daring telah meningkatkan keterampilan digital baik bagi siswa maupun guru. Kedua pihak menjadi lebih familiar dengan teknologi yang diperlukan dalam era digital.
5. Tantangan yang Dihadapi: Meskipun banyak manfaat yang didapat, tantangan seperti kesenjangan digital, kurangnya interaksi sosial, dan motivasi siswa tetap menjadi isu yang perlu diatasi. Oleh karena itu, dukungan teknis dan emosional sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik.
6. Peluang untuk Masa Depan: Inovasi yang diterapkan selama pandemi dapat menjadi fondasi untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih baik di masa depan. Integrasi pembelajaran daring dalam sistem pendidikan dapat menciptakan model pembelajaran yang lebih fleksibel dan inklusif.
7. Secara keseluruhan, inovasi pembelajaran daring berbasis digital selama COVID-19 tidak hanya membantu siswa dan guru bertahan dalam kondisi sulit, tetapi juga membuka jalan bagi transformasi pendidikan yang lebih luas di masa mendatang.

SARAN

Adapun saran penulis terhadap penerapan pembelajaran daring berbasis digital ini adalah:

1. Guru harus menekankan kepada siswa bagaimana menggunakan alat teknologi/eloktronik seperti

smarphone dengan baik, agar digunakan ke hal-hal yang membantu siswa dalam belajar

2. Guru harus mengawasi secara ketat siswa dalam penggunaan teknologi agar tidak terjerumus ke hal-hal yang tidak baik.

3. Guru harus memberikan pencerahan kepada siswa dengan baik dan jelas

Siswa harus mengkaji lebih dalam materi karena dibantu dengan alat teknologi.

5. REFERENSI

- Bawamenewi, A. (2020). PEMEROLEHAN BAHASA ANAK USIA TIGA TAHUN PADA TATARAN FONOLOGI: ANALISIS PSIKOLINGUISTIK. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 145–154. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.1303>
- Bawamenewi, A., & Waruwu, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa melalui Transformasi Digital Berbasis E-Learning. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11739>
- Imarashdi, A., & Jaradat, G. (2021). "Digital Transformation in Education: Opportunities and Challenges." *Journal of Educational Technology Systems*, 50(2), 87-99.
- Bates, A. W. (2019). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Open Textbook Library.
- Cavanaugh, C., Barbour, M., & Clark, T. (2020). "Research and Practice in K-12 Online Learning: A Review of Open Access Literature." *International Journal of e-Learning & Distance Education*, 35(3), 141-158.
- Dhawan, S. (2020). "Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis." *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5-22.
- Goodyear, P., & Retalis, S. (2019). *Technology-Enhanced Learning: Design Patterns and Pattern Languages*. Sense Publishers.
- Graham, C. R., & Dziuban, C. (2020). "Blended Learning Environments." *Handbook of Distance Education*, 3rd ed., Routledge.
- Halverson, L. R., & Graham, C. R. (2019). "Learner Engagement in Blended Learning Environments: A Review of Current Research and Its Implications." *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 20(5), 133-148.
- Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2020). "The Difference Between Emergency Remote Teaching and Online Learning." *Educause Review*, 27, 1-12.
- Keengwe, J., & Onchwari, G. (2019). *Handbook of Research on Active Learning and the Flipped Classroom Model in the Digital Age*. IGI Global.

- Khalil, M. K., & Ebner, M. (2020). "Digital Learning in Medical Education." *Journal of Medical Education*, 10(3), 102-111.
- Luthra, P., & Mackenzie, S. (2020). "Online Learning and COVID-19: Impacts on the Teaching Workforce." *UNESCO Global Education Monitoring Report*, 28-35.
- Martin, F., & Bolliger, D. U. (2021). "Engagement Matters: Student Perceptions on the Importance of Engagement Strategies in the Online Learning Environment." *Online Learning*, 24(1), 1-23.
- Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., & Jones, K. (2021). *Evaluation of Evidence-Based Practices in Online Learning: A Meta-Analysis and Review of Online Learning Studies*. U.S. Department of Education.
- Moorhouse, B. L., & Wong, K. M. (2021). "Blended and Flipped Learning Approaches to Language Education in a COVID-19 Context." *Journal of Language Education*, 17(2), 205-218.
- Mouza, C., & Lavigne, N. C. (2020). *Emerging Technologies for STEAM Education: Full STEAM Ahead*. Springer.
- Picciano, A. G. (2020). *Online Education: Foundations, Challenges, and New Frontiers*. Routledge.
- Reimers, F. M., & Schleicher, A. (2020). *A Framework to Guide an Education Response to the COVID-19 Pandemic of 2020*. OECD Publishing.
- Singh, V., & Thurman, A. (2019). "How Many Ways Can We Define Online Learning? A Systematic Literature Review of Definitions of Online Learning (1988-2018)." *American Journal of Distance Education*, 33(4), 289-306.
- Trust, T., & Whalen, J. (2020). "Emergency Remote Teaching in Higher Education: The Role of Instructional Designers." *Journal of Applied Learning and Teaching*, 3(1), 1-16.
- Wang, M., & Hannafin, M. J. (2021). "Scaffolding Preservice Teachers' Educational Technology Skills During Remote Learning." *Journal of Technology and Teacher Education*, 20(3), 76-85.