

Efisiensi Pembelajaran Kelas Model Daring

Agus Riyanto¹, Supiharti²

Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta¹, SDN 1 Lemahtamba, Cirebon²

Email: rann4004@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari artikel ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas pembelajaran *online*. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat detail, mendalam, deskriptif dan menghasilkan data dari wawancara dengan orang-orang yang diamati. Metode penelitian kualitatif ini, seperti wawancara mendalam, digunakan untuk memahami perilaku subjek atau subjek. Karena sifat penelitian ini yang *online*, maka wawancara dilakukan dalam bentuk wawancara *online* dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Sumber data primer adalah siswa kelas VI SDN 1 Lemahtamba, Panguragan, Kabupaten Cirebon yang berjumlah 31 orang, sedangkan sumber data sekunder adalah bahan pustaka, buku-buku, dan jurnal-jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini. Hasil survei terhadap sejumlah besar siswa menunjukkan bahwa sebanyak 21 siswa berpendapat mendukung pembelajaran *online*. Sisanya tidak mendukung karena lingkungan rumah mereka belum mendukung. Dari pembahasan dalam artikel ini, dapat dikatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia secara *online* sangat efektif. Hal ini dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran bahasa yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia.

Kata Kunci : pembelajaran daring, pandemi, bahasa Indonesia, informasi, efektif

Abstract

The purpose of this article is to describe the effectiveness of online learning. Qualitative research is research that is detailed, in-depth, descriptive and produces data from interviews with people observed. These qualitative research methods, such as in-depth interviews, are used to understand the behavior of subjects or subjects. Due to the online nature of this research, interviews were conducted in the form of online interviews using the WhatsApp application. The primary data source is grade VI B students of SDN 1 Lemahtamba, Panguragan, Cirebon Regency totaling 31 people, while the secondary data source is library materials, books, and journals related to this study. The results of a survey of a large number of students showed that as many as 21 students thought they supported online learning. The rest are not supportive because their home environment is not yet supportive. From the discussion above, it can be said that online Indonesian learning is very effective. This can be seen from the achievement of the goal of language learning, namely improving Indonesian language skills.

Key Words : online learning, pandemic, Indonesian, information, effective

PENDAHULUAN

Pada akhir tahun 2019, masyarakat di seluruh dunia dibuat panik dan ketakutan oleh virus yang sangat mematikan. Virus tersebut telah menyebar dan semakin menyebar di awal tahun 2020. Virus tersebut adalah virus *Covid-19* atau *Corona virus Disease*. Awalnya, virus yang muncul ini diduga merupakan konspirasi pihak-pihak yang ingin memberikan pelanggaran kepada kelompok tertentu. Namun, klaim ini dibantah oleh Organisasi Kesehatan Dunia (*WHO*) pada konferensi pers di

Jenewa pada 11 Maret 2020; menurut *WHO*, virus *corona* berasal dari hewan dan tidak dapat dimanipulasi di laboratorium manapun. Virus *corona* berasal dari Tiongkok, lebih tepatnya di kota Wuhan dan kini telah menyebar ke seluruh dunia (Utomo, 2020).

Langkah untuk mencegah penyebaran *Covid-19* adalah dengan menjaga jarak atau *physical distancing*. Namun, kebijakan jaga jarak fisik ini memiliki konsekuensi. Dampaknya adalah menghambat pembangunan di berbagai bidang kehidupan manusia, seperti sosial,

politik, ekonomi, agama, pariwisata, kuliner dan pendidikan. Khususnya di bidang pendidikan, Pemerintah telah memutuskan bahwa proses belajar mengajar harus dilakukan di tempat tinggal masing-masing, bukan di sekolah, hal ini dikenal dengan kebijakan *work from home*.

Pengenalan pembelajaran *online* didasarkan pada kebijakan pemerintah ini, yang mengharuskan semua kegiatan belajar mengajar berlangsung dari rumah masing-masing. Pembelajaran daring memungkinkan peserta didik untuk memiliki akses yang fleksibel terhadap informasi tanpa batasan waktu dan tempat Pembelajaran daring diterapkan sebagai salah satu cara untuk tetap mewujudkan tujuan pendidikan di tengah pandemi *corona* dan upaya pencegahan penyebaran virus *covid-19* (Sun'iyah, 2020). Pandemi *covid-19* saat ini telah mengubah sistem belajar mengajar dimana pembelajaran tatap muka setiap hari digantikan dengan pembelajaran daring. Pembelajaran daring berlaku untuk semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar dan menengah hingga perguruan tinggi.

Pembelajaran dengan sistem tanpa tatap muka ini lebih dikenal dengan istilah pembelajaran dari rumah. Prinsip dari *home learning* adalah pembelajar memiliki akses bebas terhadap sumber dan materi pembelajaran tanpa batasan ruang dan waktu. Kegiatan pembelajaran di rumah diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran jarak jauh dan memudahkan pengajar dalam memberikan dan membagikan materi pembelajaran kepada seluruh peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang biasanya dilakukan

secara tatap muka dengan guru dan teman-teman di sekolah tidak dapat dilakukan di masa pandemi seperti saat ini. Karena semua siswa diharapkan untuk belajar di rumah, guru perlu menyiapkan proses pembelajaran yang dapat diakses oleh semua siswa selama belajar di rumah. Situasi ini memaksa guru untuk melakukan perubahan dalam penyajian materi pembelajaran. Oleh karena itu, metode pengajaran yang tepat dan sesuai harus digunakan. Pembelajaran daring ini akan diterapkan selama pandemi *corona* agar siswa dapat belajar tanpa terhalang oleh keterbatasan waktu (Kasidi et al., 2020).

Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa teknologi dapat memberikan dampak positif pada pembelajaran dan dampak ini sangat penting. Teknologi informasi diakui sebagai alat untuk mendukung proses belajar mengajar dan melaksanakan proses pendidikan, termasuk dalam mencari rujukan dan sumber informasi (Faroqi et al., 2022). Salah satu media teknologi yang paling banyak digunakan saat ini adalah *smartphone* disamping itu ada *mobile devices* dan laptop (Sidauruk, 2021). Pemerintah Indonesia dan para pengembang aplikasi memiliki berbagai macam aplikasi yang dapat digunakan sebagai penghubung dalam proses belajar mengajar. Sebagai gantinya, guru dapat mengajar siswa secara tatap muka, meskipun dalam model virtual, dengan menggunakan aplikasi yang perlu diakses dalam jaringan internet. Namun, ada juga beberapa hambatan dalam pembelajaran *online* yang mengurangi minat belajar siswa (Robby et al., 2022).



Sumber: Dokumentasi Penulis

Gambar 1. Minat Pembelajaran *Online* Siswa

Dari *chart* diatas, dapat dikatakan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran *online* rendah. Hal ini disebabkan karena mereka tidak dapat mengasimilasi penyajian materi sesempurna dalam pembelajaran tatap muka. Ada alasan lain misalnya sinyal dan jaringan yang sulit ditemukan di beberapa tempat, tidak semua alat komunikasi dimiliki oleh mahasiswa dan kuota yang relatif boros dalam hal mengakses aplikasi pembelajaran dan mencarinya di mesin pencarian *browser*.

Sudah pasti belum semua institusi pendidikan menganut pembelajaran *online*. Selain itu, tentu tidak mudah untuk memperkenalkan pembelajaran di sekolah dasar dan menengah. Oleh karena itu, pembelajaran *online* ditingkat ini tentu mengalami berbagai kendala. Kendala yang paling serius adalah perubahan kebiasaan yang terjadi pada siswa yang awalnya mengikuti pembelajaran dengan sangat antusias untuk mengikutinya dengan baik dari rumah masing-masing. Namun lama kelamaan semua siswa mulai bosan dengan kegiatan yang sama setiap harinya. Terlebih lagi guru menjadi kurang optimal dalam memberikan materi untuk setiap mata pelajaran. Jika dilakukan dengan cara ekstrakurikuler di hari biasa, menjadi sedikit lebih mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran daring, sebaliknya jika dilakukan dalam bentuk ceramah, mata pelajaran seperti sejarah, tematik dan bahasa Indonesia menjadi lebih sulit untuk diterapkan dalam pembelajaran daring.

METODE PENELITIAN

Metode analisis deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat mendetail dan mendalam serta menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang yang diamati. Teknik penelitian kualitatif seperti wawancara mendalam untuk memahami perilaku dan sikap orang-orang yang diteliti. Hal ini dikarenakan untuk memperoleh hasil penelitian mengenai efektivitas pembelajaran daring dalam pembelajaran sejarah, tematik, bahasa Indonesia dan mata pelajaran lainnya lebih tepat dilakukan melalui kegiatan wawancara (Abidin et al., 2020). Karena situasi daring, maka format wawancara dilakukan melalui wawancara daring dengan menggunakan aplikasi WhatsApp. Sumber data primer adalah siswa kelas VI di SDN I Lemahtamba, Panguragan, Cirebon yang berjumlah 31 siswa, sedangkan sumber data sekunder adalah kajian pustaka, buku-buku dan jurnal-jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini.

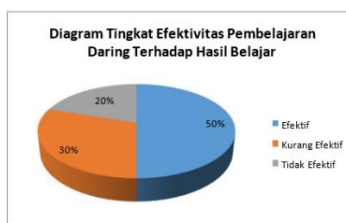
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata efektivitas berasal dari bahasa Inggris yang berarti kemanjuran, keberhasilan, kemanjuran atau efisiensi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), definisi efektivitas adalah sesuatu yang memiliki dampak atau efek yang kuat. Menurut Masruri Ravianto, definisi efektivitas adalah ukuran seberapa baik suatu pekerjaan dilakukan.

Dengan kata lain, suatu tindakan dikatakan efektif apabila tindakan tersebut selesai sesuai dengan yang direncanakan baik dari segi biaya, waktu, maupun kualitas (Bash, 2015). Efektivitas merujuk pada suatu bentuk keberhasilan dalam mencapai suatu standar atau target tolak ukur tertentu. Selain itu, efektivitas sangat erat kaitannya dengan output dan target dan efektivitas diukur berdasarkan jauh tidaknya hasil *output* dari target yang ingin dicapai (Warsita, 2018).

Dari pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah perilaku guru

selama mengajar yang memungkinkannya untuk memberikan pengalaman baru melalui pendekatan dan strategi tertentu untuk mencapai target tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat diukur dengan menggunakan rasio antara efektivitas dengan waktu pembelajaran, biaya pembelajaran dan pemanfaatan sumber bahan ajar. Atas dasar ini, ada tiga indikator yang menentukan tingkat efektivitas pembelajaran: (1) waktu, (2) personil dan (3) sumber belajar. Pengukuran efektivitas pembelajaran harus selalu dikaitkan dengan pencapaian tujuan pembelajaran (Tri Pudji Astuti, 2019)



Sumber: (Wulansari et al., 2022)

Gambar 2. Tingkat Efektivitas Pembelajaran Daring

Seperti yang terlihat pada gambar di atas, ini berarti secara umum pembelajaran online sudah cukup efektif.

Pembelajaran daring merupakan proses yang mentransformasi pendidikan dari pendidikan tatap muka menjadi pendidikan digital yang memiliki tantangan dan peluang tersendiri (Adha et al., 2020). Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah proses belajar mengajar yang dilakukan tidak secara tatap muka seperti biasanya, tetapi menggunakan koneksi internet untuk tetap terhubung berinteraksi.

Pembelajaran online merupakan solusi yang sangat efektif dalam situasi *social distancing*. Dalam kegiatan ini, pembelajaran tatap muka dihentikan

sementara dan digantikan dengan pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi teknologi yang ada. Pembelajaran daring mengutamakan proses interaksi dan menyediakan informasi yang memfasilitasi siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya. Pembelajaran ini memiliki banyak keuntungan bagi guru dan siswa. Pembelajaran online berlangsung dengan menggunakan berbagai aplikasi yang membantu proses pembelajaran, seperti *Google Classroom*, *WhatsApp Group (wag)* dan *Google Meet*.

Pembelajaran online memiliki beberapa poin penting: (1) Pembelajaran online sebagai alternatif dari pembelajaran tatap muka membuat pembelajaran lebih efektif dan terarah. (2) Prinsipnya adalah pembelajaran online berbasis teknologi

yang lebih maju dan yang terpenting adalah proses pembelajaran antara guru dan siswa. Oleh karena itu, setiap guru perlu dipersiapkan dan didukung dengan fasilitas yang memadai untuk penggunaan online. Prinsip ketiga adalah bahwa pembelajaran online membutuhkan penilaian secara bertahap dan berkelanjutan.

Pembelajaran daring memiliki banyak keuntungan seperti lebih ekonomis, tidak terlalu sulit untuk diakses, lebih efisien, interaktif, konsisten dan mandiri (Maulani et al., 2021). Keuntungan dari pembelajaran daring sebagai berikut. Biaya, keuntungan utama dari pembelajaran online adalah menghemat biaya latihan. Perusahaan dan institusi pendidikan juga dapat menghemat biaya peralatan kantor, alat tulis, proyektor dan peralatan lainnya. Fleksibilitas waktu: pembelajaran *online* memungkinkan peserta didik untuk mengakses internet di mana pun mereka berada dan menyesuaikan waktu belajar mereka. Fleksibilitas lokasi: pembelajaran *online* memungkinkan peserta didik untuk mengunduh materi pembelajaran kapan saja selama perangkat komunikasi mereka seperti telepon genggam, *mobile devices* dan komputer terhubung ke internet.

Untuk mengatasi masalah jarak dan waktu, pembelajaran online memberikan solusi ketika lokasi dan waktu menjadi penghalang dan dapat dijangkau tanpa batasan waktu. Menciptakan lingkungan belajar yang baru. Pembelajaran online membuat siswa lebih antusias dan bersemangat dalam belajar karena didukung oleh sistem pembelajaran yang berbeda dengan suasana biasanya. Meningkatkan kesempatan belajar. Pembelajaran *online* dapat meningkatkan kesempatan belajar bagi setiap siswa dengan memberikan pengalaman *virtual*

yang lebih menarik. Kontrol atas proses pembelajaran.

Namun, disamping kelebihan-kelebihan tersebut, pembelajaran daring juga memiliki kelemahan. Kelemahan tersebut antara lain harus menggunakan jaringan internet, harus mengeluarkan biaya yang lebih banyak, menghadapi berbagai kendala dan berkomunikasi menggunakan internet. Kelemahan dari pendidikan daring adalah sebagai berikut hanya ada sedikit interaksi tatap muka langsung antara siswa dan guru atau siswa dan siswa; pembelajaran yang berlangsung cenderung bersifat pelatihan daripada pengajaran; sementara semua guru, termasuk guru senior dan junior, diharapkan menggunakan teknologi, informasi dan komunikasi (tik) untuk mempelajari teknik-teknik pembelajaran; di beberapa tempat koneksi/internet masih belum tersedia; kurangnya tenaga profesional yang terampil menggunakan sistem komputer; dan peralatan yang digunakan untuk membantu siswa menjadi lebih bijaksana belum sepenuhnya mendukung, sehingga menyulitkan untuk mengakses materi pembelajaran dalam bentuk grafik, gambar dan video (Nurohmah et al., 2020).

Pembelajaran hampir identik dengan pendidikan, meskipun konotasinya berbeda. Ketika berbicara tentang pengajaran, guru berkewajiban untuk mentransfer ketiga bagian, yaitu aspek pengetahuan, aspek sosial dan aspek keterampilan. Perbedaan antara pengajaran dan pembelajaran adalah bahwa pengajaran lebih bersifat kesan guru, sedangkan pembelajaran merupakan hubungan timbal balik antara guru dan siswa (Fadhilaturrehmi et al., 2021). Pembelajaran adalah proses membelajarkan siswa agar dapat belajar dengan baik, di sisi lain, ada pendapat

bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses di mana setiap siswa diharapkan dapat berkembang dan bertambah pengetahuannya (Pramono et al., 2022).

Disisi lain, bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh masyarakat luas untuk berkomunikasi satu sama lain. Dengan kata lain, belajar bahasa sama dengan belajar berkomunikasi. Namun, pembelajaran bahasa, baik komunikasi lisan maupun tulisan, berorientasi pada peningkatan komunikasi (Wulandari et al., 2021). Bahasa adalah alat komunikasi sosial, yang diucapkan oleh mulut manusia dalam bentuk sistem lambang fonetik. Sebagai makhluk sosial, kita tentu sering bertemu dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dalam interaksi tersebut, bahasa digunakan untuk berkomunikasi sehari-hari. Bahasa dapat menjadi penyalur segala macam informasi penting, termasuk agama, kode perilaku dan seni (Subandiyah, 2017).

Dalam kurikulum saat ini, mata pelajaran sejarah, tematik, bahasa Indonesia dan mata pelajaran lainnya berbasis teks. Tujuannya adalah untuk menyesuaikan dengan perkembangan intelektual siswa dan memungkinkan mereka untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang kritis dan bijaksana. Untuk mempelajari sejarah, tema, bahasa Indonesia dan mata pelajaran lainnya, perlu diperhatikan prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dan prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut: (1) bahasa dipandang sebagai teks, bukan sekedar kumpulan kata; (2) penggunaan bahasa merupakan suatu proses; (3) bahasa bersifat fungsional, artinya penggunaan bahasa tidak dapat dilepaskan dari konteks tertentu, karena bahasa merefleksikan gagasan dan sikap; dan (4) bahasa

merupakan alat bantu dalam proses berpikir manusia.

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, pembelajaran di kelas dengan teks sejarah, tematik, bahasa Indonesia dan teks-teks lainnya harus dilakukan secara bertahap. Mulailah dengan kegiatan dimana guru menjelaskan konteksnya, diikuti dengan kegiatan di mana contoh-contoh diberikan. Bersama-sama mereka menjelaskan dan mempraktikkan teks tersebut hingga menghasilkan teks. Hal ini merupakan upaya untuk melatih siswa agar kreatif dalam berpikir dan lebih terstruktur dalam belajar (Azizah, 2019).

Dalam pembelajaran daring, khususnya untuk mata pelajaran sejarah, tematik, bahasa Indonesia dan mata pelajaran lainnya, siswa kelas 6 di SDN I Lemahtamba menekankan pada penggunaan grup *whatsapp*. Sistem *wag* diakses untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran, penjelasan dan penugasan siswa yang dilakukan oleh guru kelas, pak Uud Siberani. Rata-rata guru menyampaikan satu pelajaran per hari sesuai dengan arahan Dewan Dinas Pendidikan Dasar dan Menengah Kabupaten Cirebon bahwa siswa tidak boleh terlalu dibebani dengan pembelajaran daring karena dapat membahayakan kekebalan tubuh mereka. Guru juga lebih sibuk ketika mereka harus menyampaikan lebih dari satu materi dan topik per hari. Hal ini dikarenakan guru harus mengoreksi pekerjaan siswa yang dikumpulkan secara online. Namun, selain penggunaan *wags*, layanan konseling belajar dan belajar kelompok juga dapat diperkenalkan. Layanan konseling belajar berlangsung seminggu sekali dan kelompok belajar ke sekolah setiap hari; satu kelompok terdiri dari lima atau enam siswa yang ditentukan oleh guru kelas.

Meskipun tatap muka, protokol kesehatan tetap dipatuhi.

Pembelajaran *online* memiliki aspek positif dan negatif. Menurut hasil wawancara, pembelajaran daring ini memberikan fleksibilitas kepada siswa dalam hal tempat dan waktu belajar dan memungkinkan mereka untuk menghabiskan lebih banyak waktu dengan orang tua ketika mereka berada di rumah. Di sisi lain, aspek negatifnya antara lain kurangnya akses internet dan sinyal, kurangnya pengawasan selama pembelajaran, siswa terlambat mengumpulkan tugas karena orang tua mereka mengambil telepon genggam mereka dan beberapa siswa tidak memiliki alat komunikasi (telepon genggam) untuk pembelajaran *online*.

Meskipun hal ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, namun belum tentu hal ini dapat diterapkan sepenuhnya. Guru juga harus melihat kondisi materi yang disampaikan pada saat itu. Jika tujuan yang ditetapkan tercapai, maka hal tersebut efektif. Tujuan pembelajaran adalah pengembangan keterampilan dalam bentuk lisan atau tulisan. Dilihat dari hasil tugas yang diberikan kepada guru kelas, kemampuan belajar murid-murid di kelas VI pada umumnya tinggi. Bahasa dan tulisan mereka mudah dibaca dan dipahami oleh guru dan peneliti. Hanya beberapa murid yang tulisan tangannya kurang jelas. Namun, hal ini tidak menjadi masalah besar bagi para peneliti karena mereka dapat membaca tulisan tersebut. Secara umum, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa kelas enam sudah cukup baik. Melihat komunikasi siswa selama wawancara, terlihat bahwa semua siswa sopan dan berkomunikasi dengan baik. Mereka menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Mereka masih

menggunakan bahasa Cirebonan sehari-hari ketika berkomunikasi dengan teman sebayanya. Di sisi lain, ketika berkomunikasi dengan guru mereka dalam layanan bimbingan belajar, siswa kelas VI menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa siswa kelas VI terampil dalam berbahasa Indonesia secara lisan.

Kinerja para siswa setelah pengumpulan tugas menunjukkan bahwa mereka memiliki kinerja yang cukup baik, terutama dalam pelajaran bahasa Indonesia. Bapak Uud Siberani mencatat bahwa hanya ada beberapa kendala ketika menilai dimensi keterampilan. Oleh karena itu, beliau memperkirakan pengambilan nilai akan dilakukan pada saat layanan konseling belajar. Hal ini dilakukan karena Pak Uud Siberani menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran (rpp) saat *online* atau yang biasa disebut dengan rpp satu halaman. Dinas Pendidikan Kabupaten Cirebon juga mengindikasikan agar komponen penilaian yang wajib dapat dikurangi agar tidak membebani siswa. Mengenai penilaian, Pak Uud Siberani mengatakan bahwa hal yang memungkinkan untuk mendapatkan nilai adalah dengan menyesuaikan antara materi dan kondisi. Jika hal ini tidak memungkinkan, tugas-tugas tersebut dapat digantikan dengan tugas-tugas lain.

Namun, di balik semua itu, ada gangguan-gangguan kecil yang membuat pembelajaran *online* menjadi tidak efektif. Dengan kata lain, beberapa siswa teracuni oleh *game online* atau *game* lainnya yang dimainkan oleh banyak orang. Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa beberapa siswa bermain *game online* seperti *free fire*, *mobile legends* dan *fifa manager*. *Game* tersebut merupakan yang populer di

kalangan anak-anak hingga orang dewasa. *Game online* ini mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar. Mereka bahkan banyak yang menganggap bahwa bermain *game online* ini lebih penting daripada belajar. Bahkan, mereka sering bermain bersama untuk bermain *game*, yang membuatnya lebih menarik. Oleh karena itu, orang tua harus mengawasi perilaku anak-anak mereka, baik saat belajar maupun bermain *game*. Orang tua tidak bisa memaksa anak untuk selalu belajar, tetapi juga harus menyediakan waktu untuk bermain *game*. Selama waktu yang dihabiskan untuk bermain tidak melebihi waktu yang dihabiskan untuk belajar. Ada batasan waktu tertentu untuk bermain *game* agar tidak terjadi kecanduan *game online*.

SIMPULAN

Dari wawancara dengan total 31 siswa yang terdaftar di Kelas VI SDN I Lemahtamba mengungkapkan bahwa 21 siswa menyukai pembelajaran online. Sisanya tidak menyukai pembelajaran online karena lingkungan rumah mereka belum mendukung. Kebijakan yang dibuat seharusnya tidak terlalu kaku dan lebih fleksibel, karena baik guru maupun pemerintah perlu beradaptasi dengan situasi siswa.

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah, tematik, bahasa Indonesia dan mata pelajaran lainnya melalui metode online sangat efektif. Hal ini dapat dilihat dari capaian tujuan pembelajaran, yaitu untuk mengembangkan keterampilan dan pencapaian pembelajaran. Meskipun sangat efektif, ada juga tanggung jawab yang harus dihadapi oleh para guru dan tanggung jawab ini untuk meminimalisir kerugian dari pembelajaran online. Salah satunya pembekalan pada guru-guru

dalam penggunaan teknologi saat pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Research and Development Journal of Education*, 1(1). <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7659>
- Adha, M. A., Arifin, I., Maisyaroh, M., Sul-toni, S., & Sunarni, S. (2020). ANALISIS DAMPAK ANJURAN PEMERINTAH TERHADAP BELAJAR DI RUMAH BAGI PELAKU PENDIDIKAN. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 3(3). <https://doi.org/10.17977/um027v3i32020p216>
- Ali, M. (2020). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Anton, A., & Usman, U. (2020). PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MELALUI PENDEKATAN PENGELOLAAN KELAS. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 4(1). <https://doi.org/10.52266/tadjid.v4i1.327>
- Azizah, A. R. (2019). Volume 5 nomor 2, september 2019 33. *Jurnal SKRIPTA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2).
- Bash, E. (2015). Efektivitas Alokasi Dana Desa. *PhD Proposal*, 1.
- Bayu Kelana, J., Ayu Wulandari, M., & Savira Wardani, D. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI ZOOM MEETING DI MASA

- PANDEMI COVID-19 PADA PEMBELAJARAN SAINS. *Jurnal Elementary*, 4(1).
- Fadhilaturrahmi, F., Ananda, R., & Yolanda, S. (2021). Persepsi Guru Sekolah Dasar terhadap Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 5(3).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.1187>
- Faroqi, A., Suryanto, T. L. M., Dhian Satria Yudha Kartika, Pratama, A., Mukaromah, S., & Hidayat, M. T. (2022). ANALISIS PENERIMAAN DAN PENGGUNAAN APLIKASI UJIAN ONLINE SEKOLAH. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1).
<https://doi.org/10.33005/sitasi.v2i1.313>
- Kasidi, K., Satyarini, M. D., & Widayati, S. (2020). Analisis Model Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 1(2).
<https://doi.org/10.31331/jeee.v1i2.1398>
- Maulani, M. R., Supriady, S., & Riza, N. (2021). IMPLEMENTASI E-LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEHINGGA LEBIH INTERAKTIF DAN MENYENANGKAN. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 7(1).
<https://doi.org/10.33197/jitter.vol7.iss1.2020.489>
- Mega, N. A., Nissa, H., & Nugraha, A. (2020). MEMFASILITASI PEMELAJAR MODERN DENGAN VIDEO PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DAN MENARIK Facilitating Modern Learners with Effective and Interesting Instructional Video. *Jurnal Teknodik*.
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i1.518>
- Muna, E. N., Degeng, I. N. S., & Hanurawan, F. (2019). Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(11).
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i11.13045>
- Nurohmah, R., Aini, N., Kholik, A., & Maryani, N. (2020). Literasi Media Digital Keluarga di Tengah Pandemi COVID-19. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2).
<https://doi.org/10.30997/ejpm.v1i2.2834>
- Oci, M. (2019). Manajemen Kelas. *JURNAL TERUNA BHAKTI*, 1(1).
<https://doi.org/10.47131/jtb.v1i1.12>
- Pramono, A. E., Rosyada, D. F., & Nuryati, N. (2022). Pemanfaatan ICD Digital Dalam Pembelajaran Kodifikasi Klinis. *Jurnal Manajemen Informasi Kesehatan Indonesia*, 10(2).
<https://doi.org/10.33560/jmiki.v10i2.444>
- Robby, S. K. I., Abdilah, D., & Faiz, A. (2022). Implementasi pendidikan karakter di masa pandemi covid-19: Proses pembelajaran dan hambatan. *Jurnal Pendidikan Dan Pengembangan*, 10(1).
- Sarah, P., & Hindun, H. (2022). Pemakaian Bahasa Indonesia Yang Baik Dan Benar Dalam Penyelesaian Kasus Persidangan Perdata. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 11(2).
<https://doi.org/10.31851/pembahsi.v11i2.6727>
- Sidauruk, K. N. (2021). Pemanfaatan

- Media Sosial TIKTOK sebagai Media Promosi Baru. *Ilmu Komunikasi*, 7(1).
- Subandiyah, H. (2017). PEMBELAJARAN LITERASI DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Paramasastra*, 2(1). <https://doi.org/10.26740/parama.v2i1.1502>
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1).
- Sutirna. (2018). Seminar Nasional Semnas Ristek. *Peran Teknologi Informasi Dalam Mendukung Stabilitas Nasional*.
- Tabelessy, N. (2021). METODE BERCERITA UNTUK SISWA SD. *Gaba-Gaba : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam Bidang Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 1(1). <https://doi.org/10.30598/gabagabavolliss1pp36-42>
- Tri Pudji Astuti. (2019). Model Problem Based Learning dengan Mind Mapping dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Proceeding of Biology Education*, 3(1). <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.9>
- Utomo, A. P. (2020). WHO Umumkan Virus Corona sebagai Pandemi Global Halaman all. In *KOMPAS.com*.
- Warsita, B. (2018). STRATEGI PEMBELAJARAN DAN IMPLIKASINYA PADA PENINGKATAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN. *Jurnal Teknodik*. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v13i1.440>
- Widiyono, A. (2020). Efektifitas Perkuliahan Daring (Online) pada Mahasiswa PGSD di Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v8i2.458>
- Widodo, A., & Nursaptini, N. (2020). Problematika Pembelajaran Daring dalam Perspektif Mahasiswa. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2). <https://doi.org/10.30651/else.v4i2.5340>
- Widodo, A., & Nursaptini, N. (2021). Merdeka belajar dalam pandemi: Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran jarak jauh berbasis mobile. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.35747>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Annisa, R. N., & Windayana, H. (2021). Efektivitas Implementasi Blended Learning di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.187>
- Wulansari, K., Studi, P., Pendidikan, M., & Padang, U. N. (2022). 1, 2, 3. 8(April), 121–126.
- Yensy, N. A. (2020). Efektifitas Pembelajaran Statistika Matematika melalui Media Whatsapp Group Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemi Covid 19). *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(02).