



JURNAL PENDIDIKAN VOKASI RAFLESIA

POLITEKNIK RAFLESIA

PENGURUS REDAKSI
JURNAL PENDIDIKAN VOKASI RAFLESIA

Pimpinan Redaksi
Mirliani, M.Pd.

Dewan Redaksi
Tugiman, M.Pd.
Oktarina, M.Pd.
Revika Julia Pratiwi, M.Pd.Si.
Yosi Marita, M.Pd.

Mitra Bestari
Dr. Achyani, M.Si.
Meti Herlina, M.Pd
Lucy Asri Purwasi, M.Pd.Mat

Staf Administrasi dan Distribusi
Darwin Soneta, S.Ak.
Idram Ladji, S.E.

Alamat Sekretariat/Redaksi
Jalan S. Sukowati, Nomor 28, Rejang Lebong 39114
Bengkulu

Penerbit
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LPPM)
POLITEKNIK RAFLESIA

**JURNAL PENDIDIKAN VOKASI RAFLESIA
POLITEKNIK RAFLESIA REJANG LEBONG**
Volume 2 Nomor 1, April 2022

PENGANTAR REDAKSI

Segala puji dan syukur dipanjangkan kepada Tuhan YME atas berkat dan rahmatNya sehingga Jurnal Pendidikan Vokasi Raflesia (JPVR) ini bisa terwujud dan terpublikasi. Penerbitan jurnal ilmiah ini diharapkan membantu menyebarluaskan hasil penelitian dan kajian ilmiah terkait dunia pendidikan secara umum, terkhusus untuk pendidikan vokasi.

Pada kesempatan ini, tim redaksi JPVR sangat mengharapkan semua pihak mulai dari guru, dosen, tenaga peneliti, mahasiswa dan masyarakat ilmiah untuk ikut berpartisipasi dalam jurnal ini sebagai penulis dengan menyumbangkan naskah penelitiannya. Partisipasi semua pihak sangat berpengaruh terhadap kelanjutan jurnal ini dan tentunya bermanfaat besar dalam dunia keilmuan.

Penerbitan JPVR tentunya dikerjakan oleh banyak orang yang sangat bersemangat hingga terkadang menghasilkan lebih banyak daripada yang diharapkan. Maka dari itu, teruntuk semua yang terlibat dalam penerbitan JPVR kami mengucapkan terima kasih atas kerjasamanya sehingga JPVR dapat terealisasi dan terbit perdana.

Rejang Lebong, April 2022

Dewan Redaksi

DAFTAR ISI

Pengurus Redaksi

Kata Pengantar

Datar Isi

Permasalahan Aktual untuk Menyusun Model Aplikatif Pengembangan Sekolah Menengah Kejuruan di Provinsi Aceh 1-7
Bahrun, Niswnto, Maimun

Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Online melalui Media Sosial di Masa Pandemi Covid-19 8-14
Desti Ariani, Ade Hidayat

Efektivitas Penggunaan Media Board Game untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menyatakan dan Menyanyakan Sifat Orang, Binatang, dan Benda 15-19
Arie Rahmawati

Values of Islamic Education in Ustadzah Oki Setiana Dewi Youtube Lecture 20-25
Afifah, Eliana Sari, Sugiarto

Penerapan Media Komunikasi Digital sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 26-32
Ricky Firmansyah, Beben Kadar Solihat

Permasalahan Aktual untuk Menyusun Model Aplikatif Pengembangan Sekolah Menengah Kejuruan di Provinsi Aceh

Bahrun¹, Niswanto², Maimun³

¹Universitas Syiah Kuala – bahrun@unsyiah.ac.id

²Universitas Syiah Kuala

³Universitas Syiah Kuala

Abstrak— Pengembangan Sekolah Menengah Kejurusan (SMK) merupakan keharusan yang tidak dapat dihindari, hal ini terkait dengan upaya melahirkan lulusan SMK yang siap kerja. Untuk itu, diperlukan sebuah model pengembangan sekolah yang sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh daerah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pengembangan melalui revitalisasi SMK di Aceh yang sudah berjalan dalam tiga tahun terakhir. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa *descriptive methode*, yaitu menggambarkan secara detail kondisi SMK yang ada di masing-masing daerah studi yang tersebar di Provinsi Aceh berdasarkan kebijakan revitalisasi. Data dikumpulkan melalui telaah dokumentasi, wawancara, dan diskusi kelompok terfokus (*Focus Group Discussion*) yang sebagiannya dilakukan secara *online* menyesuaikan dengan SOP kehidupan normal baru dalam masa pandemi Covid-19. Kajian ini menghasilkan kondisi SMK program revitalisasi baik negeri maupun swasta sesuai dengan fokus revitalisasi SMK. Kondisi yang terungkap bahwa tingkat efektivitas revitalisasi masing dalam kategori rendah yang ditunjukkan oleh belum tercapainya dengan baik indikator kesesuaian kurikulum dengan kebutuhan dunia industri, dunia usaha dan dunia kerja secara umum; pendidik dan tenaga kependidikan; kerjasama dengan DUDI; sertifikasi dan akreditasi; dan sarpras dan kelembagaan. Beranjak dari kondisi tersebut diajukan rekomendasi yang dipandu oleh peta jalan revitalisasi SMK dengan rincian langkah untuk setiap fokus revitalisasi di atas.

Kata Kunci — Model Aplikatif, Pengembangan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

1. PENDAHULUAN

Pembangunan pendidikan nasional didasarkan pada paradigma membangun manusia Indonesia seutuhnya, yang berfungsi sebagai subyek yang memiliki kapasitas untuk mengaktualisasikan potensi dan dimensi kemanusiaan secara optimal. Dimensi kamanusiaan itu mencakup tiga hal paling mendasar, yaitu (1) afektif yang tercermin pada kualitas keimanan, ketaqwaan, akhlak mulia termasuk budi pekerti luhur serta kepribadian unggul, dan kompetensi estetis; (2) kognitif yang tercermin pada kapasitas pikir dan daya intelektualitas untuk menggali dan mengembangkan serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi; dan (3) psikomotorik yang tercermin pada kemampuan mengembangkan ketrampilan teknis, kecakapan praktis, dan kompetensi kinestetis. Saat ini terdapat tantangan yang dihadapi Indonesia. Tantangan pertama adalah hadirnya revolusi industri keempat yang sekarang mulai berlangsung. Tidak ada faktor pendorong perubahan peradaban dunia sekuat revolusi industry yang menghasilkan kemajuan teknologi. Akibat kemajuan teknologi, dunia berubah begitu cepatnya. Berbeda dengan revolusi industri ketiga ketika mesin bekerja sendirisendiri, pada era revolusi industri keempat semua mesin dihubungkan dengan yang lain, bertumpu pada cyber physical system yang akan mengubah secara radikal cara manusia berkehidupan, bekerja, dan berkomunikasi.

Indonesia perlu menyiapkan generasi inovator untuk mengolah keanekaragaman sumber daya alam yang melimpah menjadi produk barang/jasa yang bernilai, dan menciptakan jutaan lapangan kerja baru. Untuk itu, pembelajaran di SMK harus mengembangkan keterampilan Abad XXI agar menghasilkan lulusan yang “innovative, inventive, self-motivated and self-directed, creative problem solvers to confront increasingly complex global problem” (Trilling and Fadel, 2010).

Dinamika Pasar Kerja yang terus terjadi perubahan di pasar kerja dapat diindikasikan oleh perubahan penyerapan tenaga kerja lulusan sistem pendidikan dan pelatihan. Dari sudut pandang sistem pendidikan dan pelatihan, perubahan penyerapan tersebut dimaknai sebagai tingkat

kebekerjaan lulusan. Jika ditinjau dari tingkat kebekerjaan lulusan, pada jenjang pendidikan menengah terindikasi terjadi perubahan kecenderungan tingkat kebekerjaan lulusan SMK dan SMA.

Sesuai dengan UU 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 15, keberadaan SMK dirancang untuk mempersiapkan lulusannya bekerja di bidang tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan menengah kejuruan ditujukan untuk penyiapan lulusan yang siap kerja, baik secara mandiri maupun pada industri tertentu. Layanan pendidikan/pelatihan vokasi diberikan mulai jenjang pendidikan menengah, yakni SMK dan SMK-LB, serta jenjang pendidikan tinggi, yakni Politeknik dan program Diploma di universitas. Pemberian layanan pendidikan dapat melalui jalur formal (persekolahan, seperti SMK) maupun nonformal melalui kursus dan pelatihan keterampilan. Oleh karena itu, pemerintah telah mengeluarkan kebijakan melalui Instruksi Presiden (Inpres) Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan dalam rangka peningkatan kualitas dan daya saing sumber daya manusia indonesia. Inpres ini merupakan landasan kebijakan untuk pembentahan dan pengembangan SMK agar mampu menghasilkan kualitas lulusan yang mampu mengisi kebutuhan pasar tenaga kerja di Indonesia.

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan actual pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di propinsi Aceh dan menemukan model pemecahan masalah yang aplikatif untuk pengembangan SMK de depan. Yaitu dengan cara: Melakukan kajian efektivitas revitalisasi SMK di Aceh; Melakukan klasifikasi jenis dan jumlah SMK di Aceh; Menilai kesesuaian program keahlian yang dibuka di SMK dengan dukungan potensi sumber daya alam dan karakteristik daerah; Menganalisis kesenjangan antara ketersediaan SMK dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri di daerah tersebut; Menganalisis kendala yang dihadapi SMK dalam memenuhi kebutuhan dunia usaha dan dunia industri di Aceh; Menganalisis ketersediaan sarana dan prasarana laboratorium yang sesuai dengan program keahlian di SMK dan tempat praktik Kerja Industri yang memenuhi persyaratan; dan Menilai capaian keberhasilan revitalisasi SMK yang dilakukan di Aceh.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini berupa descriptive methode, yaitu menggambarkan secara detail kondisi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang ada di masing-masing daerah studi yang tersebar di Provinsi Aceh. Data dikumpulkan melalui telaah dokumentasi, wawancara, observasi dan diskusi kelompok terfokus (Focus Group Discussion). Terkait dengan telaah dokumentasi dimaksudkan untuk mendeskripsikan kondisi rill seluruh SMK Negeri dan Swasta yang ada dalam wilayah Provinsi Aceh (23 kabupaten/kota). Sedangkan wawancara dan observasi dimaksud untuk menemukan informasi yang lebih mendalam dan komprehensif di wilayah sampel. Sampel yang akan dijadikan sekolah sasaran untuk dilakukan analisis efektivitas revitalisasi SMK diambil sebanyak 10 kabupaten/kota. Setiap kabupaten/kota diambil 3 (tiga) SMK sebagai sampel yang diambil berdasarkan dari jurusan/program yang berbeda di sekolah sasaran. Informasi yang diharapkan dari setiap SMK sasaran berkenaan tentang pelayanan sesuai dengan 9 (sembilan) standar pendidikan nasional. Sedangkan diskusi kelompok terfokus (FGD) dimaksudkan untuk membahas rumusan rekomendasi kebijakan yang relevan dengan jurusan/program revitalisasi SMK. Sesuai instrumen penelitian yang digunakan, maka yang menjadi subyek penelitian adalah kepala SMK di masing-masing satuan pendidikan dan ketua MKKS SMK di masing-masing kabupaten/kota dan para wakil kepala sekolah yang membidangi bidang sarana dan prasarana yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Untuk menghimpun data tersebut melibatkan pencacah (enumerator) di mana setiap kabupaten/kota akan bertugas 3 orang pencacah.

Proses pengumpulan data lapangan dilakukan dalam 2 (dua) tahap, yaitu pengumpulan data awal yang komprehensif dan memverifikasi data temuan pada tahap pertama. Setelah data penelitian yang terkumpul akan diolah dan dianalisis secara kuantitatif (deskriptive statistic) dan kualitatif (analisis logis dan komparatif). Hasil pengolahan dan analisis data akan dijadikan landasan penyusunan rekomendasi kebijakan. Kemudian untuk memvalidasi rumusan kebijakan dan rekomendasi yang akan diambil untuk disampaikan kepada pihak pemangku kebijakan dilakukan diskusi kelompok secara terfokus (Focus Group Discusion) dengan ketua MKKS kabupaten/kota, para kepala SMK sasaran dan para pemangku kebijakan yang berkepentingan dalam revitalisasi SMK dalam penelitian ini.

Pelaksanaan penelitian tentang analisis efektivitas revitalisasi SMK ini dilakukan dalam 2 (dua) tahap. Tahap pertama yaitu tahap proses pengumpulan data awal meliputi klasifikasi jenis dan jumlah SMK yang komprehensif dan memverifikasi data temuan. Pada tahap kedua dilakukan wawancara, observasi dan memverifikasi data dan dianalisis efektivitas revitalisasi serta dilakukan diskusi kelompok secara terfokus (FGD).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kajian Efektivitas Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terkait dengan upaya revitalisasi SMK dan juga dalam upaya mewujudkan sekolah bermutu menuju Aceh Carong, dilakukan di 3 (tiga) kabupaten/kota, dimana jumlah sekolah tiap kabupaten dipilih 3 (tiga) sekolah sebagai sampel. Dasar pengambilan sampel dilakukan berdasarkan kesepakatan antara tim revitalisasi, juga berdasarkan pada penjurusan di SMK. Sekolah yang dijadikan sebagai sampel adalah sekolah-sekolah yang berbeda jurusannya. Dimana tiap kabupaten ada 3 (tiga) orang emurator untuk mencari informasi dan mengumpulkan data. Pengumpulan data yang dilakukan adalah data guru berdasarkan bidang studi, dan kompetensi yang dimiliki serta data sarana dan prasarana laboratorium yang ada di sekolah. Selain pengumpulan data primer juga dilakukan wawancara dengan kepala sekolah, ketua MKKS kabupaten/kota dan wakil kepala sekolah bidang sarana dan prasarana atau kepala laboratorium untuk mendapatkan data yang akurat sesuai dengan kebutuhan data revitalisasi.

Penelitian tentang Analisis Kajian Efektivitas Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam mewujudkan sekolah bermutu menuju Aceh Carong, pada tahap pertama dilakukan pengklasifikasian jenis jurusan dan jumlah SMK di tiap Kabupaten/Kota. Data ini merupakan data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber berkenaan dan juga berdasarkan dari rekomendasi Ketua MKKS Kabupaten/Kota dalam Provinsi Aceh. Jumlah SMK dan jenis jurusan yang ada di sekolah dimatrikkan. Pada penelitian Kajian Pemetaan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Dalam Mewujudkan Sekolah Bermutu Menuju Aceh Carong, telah dilakukan pemetaan terhadap 18 SMK dari 6 (enam) kabupaten untuk direvitalisasi dan masih perlu dilakukan secara komprehensif terkait dengan sarana dan prasarana SMK di Aceh secara menyeluruh (sensus), sehingga sekolah-sekolah sasaran revit sesuai dengan yang diinginkan.

Matrik jenis Jurusan dan jumlah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang menjadi sasaran atau sampel dalam penelitian analisis kajian efektivitas revitalisasi SMK di Aceh Tahun 2020 untuk mewujudkan sekolah bermutu menuju Aceh Carong tiap Kabupaten/Kota Program/Jurusan yang terdapat di SMK bervariasi dan kebanyakan tidak memperhatikan potensi daerah yang ada, dan juga jurusan/program yang tidak sesuai dengan kompetensi sekolah tersebut. Sebaiknya untuk program/jurusan yang ditawarkan untuk revitalisasi adalah jurusan/program yang disesuaikan dengan dunia usaha dan dunia industri, sehingga para lulusan dapat terserap di dunia usaha dan dunia industri. Akan tetapi, sebaiknya program/jurusan ditawarkan harus sesuai dengan potensi daerah, sarana dan prasarana serta tenaga pendidik yang tersedia. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang layak dan yang direkomendasikan oleh ketua MKKS Kabupaten/Kota menjadi model bagi SMK dan jurusan yang akan direvitalisasi, yaitu:

1. Kabupaten Aceh Besar : SMKN 1 Mesjid Raya dengan bidang keahlian Kriya, dan SMKN 1 Al-Mubarkeya dengan bidang keahlian adalah Teknologi Komunikasi Jaringan (TKJ).
2. Kota Banda Aceh : SMKN 1 Banda Aceh dengan bidang keahlian Bisnis dan Manajemen, SMKN 2 Banda Aceh dengan bidang keahlian Teknologi dan Rekayasa, dan SMKN 3 Banda Aceh dengan bidang keahlian Parawisata.
3. Kota Sabang : SMKN 1 Sabang dengan bidang keahlian Perhotelan.
4. Kabupaten Pidie : SMKN 1 Sigli dengan bidang keahlian Manajemen dan Parawisata, SMKN 2 Sigli dengan bidang keahlian Teknologi dan Rekayasa, dan SMKN 3 Sigli dengan bidang keahlian Kemaritiman dan Informatika Teknologi.
5. Kabupaten Pidie Jaya : SMKN 1 Bandar Baru dengan bidang keahlian Teknik Otomotif dan Agribisnis Tanaman, SMKN 1 Bandar Dua dengan bidang keahlian Agribisnis Ternak dan Perikanan, dan SMKN 1 Tringgadeng dengan bidang keahlian Akuntansi dan Keuangan serta Tata Busana.
6. Kabupaten Aceh Barat : SMKN 2 Meulaboh dengan bidang keahlian Teknik dan Bisnis Sepeda Motor, SMKN 4 Meulaboh dengan bidang keahlian Energi dan Pertambangan, dan SMKN 1 Meureubo dengan bidang keahlian Agribisnis Perikanan air tawar.

Kesesuaian Program Keahlian Yang Dibuka Di SMK dengan Dukungan Potensi Sumber Daya Alam dan Karakteristik Daerah

Hasil pemetaan menunjukkan bahwa program keahlian yang dibuka pada SMK di seluruh Aceh tidak sesuai ditinjau dari dukungan tenaga pendidik 63% dan 61% dari dukungan karakteristik daerah (Litbang Bappeda, 2019). Belum ada satupun SMK di Aceh baik negeri maupun swasta yang sudah mampu memenuhi standar tenaga pendidik (baik kuantitas maupun kualitasnya), tenaga kependidikan dan tenaga laboratorium. Kondisi yang paling rendah tingkat keterpenuhannya adalah untuk guru bidang keahlian (produktif) sesuai dengan yang dideskripsi oleh Kabid. SMK Dinas Pendidikan Aceh, Ketua MKKS SMK Aceh dan Ketua-ketua MKKS kabupaten/kota yang rata-rata baru mencapai 35% (kuantitas) dengan kualitas umumnya sedangan (FGD Online - Analisis Efektivitas Revitalsasi SMK di Aceh, 7 Juli 2020).

Selain masalah tenaga pendidik, kesesuaian program keahlian dengan karakteristik daerah juga masih banyak masalahnya. Sekolah pada umumnya masih lebih berorientasi pada memperbesar jumlah peserta didik yang memang sejalan dengan permintaan masyarakat sekitar sekolah (wawancara dengan perwakilan ketua MKKS dan Kepala sekolah). Masih banyak orang tua siswa yang “berspekulasi” bahwa dengan pendidikan anak mereka pada keahlian yang masih banyak dibutuhkan oleh dunia kerja anak-anak mereka akan mudah mendapatkan pekerjaan di wilayah-wilayah lain. Memang ada situasi yang mendukung tindakan spekulatif mereka (walapun sangat kecil jumlahnya) yaitu menfasilitasi praktik tambahan di luar sekolah pada industri-industri skala kecil dan menengah (pengelasan, otomotif, alat-alat pertanian) yang ada di desa, di kota kecamatan dan kabupaten mereka dengan tanpa menuntut diberikan gaji bahkan ada yang dengan mendukung pengadaan bahan dan alat tambahan yang dibutuhkan pada kegiatan tersebut. Beberapa di antara mereka juga menfasilitasi anaknya belajar bahasa asing secara privat atau pada lembaga-lembaga kursus (wawancara dengan perwakilan orang tua siswa).

Deskripsi mendetail tentang kedua faktor pendukung program keahlian untuk pemahaman kondisi yang lebih baik dan komprehensif termasuk kendala-kendala yang dihadapi akan disajikan pada kedua poin sebagaimana di bawah ini.

Dukungan Sumber Daya Manusia

Bericara tentang Sumber Daya Manusia (SDA) di SMK, dua jenis utama SDA yang paling banyak menjadi sorotan sebagai masalah yang sudah “turun- temurun” dialami oleh satuan pendidikan vokasi ini tidak hanya di Aceh tetapi di Indonesia secara keseluruhan yaitu guru (khususnya guru bidang keahlian) dan tenaga laboratorium.

Walaupun ada dua kebijakan besar yang sudah dijalankan oleh Pemerintah Aceh secara intensif dalam 10 tahun terakhir berupa pendidikan calon guru dan penambahan guru melalui pendidikan keahlian ganda, kenyataannya masih banyak sekali kekurang guru bidang keahlian. Bidang keahlian yang paling banyak kekurangannya berturut-turut adalah teknologi rekayasa, teknologi rekayasa kemaritiman, dan seni dan industri kreatif (Litbang Bappeda, 2019). Keahlian pertama masih kekurangan sekitar 70% tenaga pendidik dan 60% tenaga laboratorium. Keahlian kedua kekurangan sekitar 60% tenaga pendidik dan 50% tenaga laboratorium. Keahlian ketiga kekurangan sekitar 55% tenaga pendidik dan 50% tenaga laboratorium. Keahlian keempat kekurangan sekitar 45% tenaga pendidik dan 50% tenaga laboratorium. Keahlian kelima kekurangan 40% tenaga pendidik dan 45%.

Sejalan dengan upaya penambahan guru bidang keahlian di SMK, penambahan tenaga laboratorium juga dilakukan dengan berbagai strategi terutama melalui program magang bekerjasama dengan perusahaan dan industri. Dalam acara FGD Daring (Litbang Bappeda, 2020) muncul masukan agar Pemerintah meniru model Jerman dalam merekrut guru dan tenaga laboratorium yaitu menarik tenaga-tenaga terbaik dari dunia industri dengan kompensasi gaji yang setimpal. Memang kalau membandingkan negara kita dengan Jerman masih sangat jauh “panggang dari api” karena Jerman adalah salah satu negara di dunia yang memberikan apresiasi atau gaji terbesar bagi profesi guru. Namun, upaya ini harus terus diupayakan dengan pengembangan jangka panjang yang dilakukan melalui kebijakan “hebat” yang kembali perlu dibuat berupa “Seleksi alumni lima terbaik SMA dan SMK untuk diberikan beasiswa ikatan dinas belajar S-1 dan S-2 bidang- bidang keahlian SMK di dalam dan luar negeri sebagai calon guru SMK dengan besaran gaji dan tunjangan keahlian tinggi.” Di samping

itu, melalui kebijakan pengembangan profesionalisme guru SMK yang berumur maksimal 45 tahun untuk mengikuti pendidikan dan pelatihan (diperkuat dengan magang) dengan bekerjasama dengan Pemerintah negara-negara berpendidikan vokasional terbaik di dunia seperti Swiss, Jerman, Finlandia, Korea Selatan dan Jepang juga dengan apresiasi atau tunjangan keahlian tinggi pasca pendidikan.

Penyiapan tenaga laboratorium yang mengacu Permendiknas Nomor 26 Tahun 2008 bukan pekerjaan yang mudah bagi Aceh dengan kendala-kendala sangat berat pada kurangnya lembaga-lembaga pelatihan ketrampilan, dan dunia usaha dan industri yang memiliki laboratorium yang memenuhi standar dan mampu memberikan ketrampilan yang mumpuni kepada para calon tenaga laboratorium.

Karakteristik daerah yang dimaksudkan di sini adalah potensi atau komoditas yang mendukung proses pendidikan dan pembelajaran dan kebutuhan wilayah tersebut dan wilayah sekitarnya akan lulusan satpen SMK. Karakteristik daerah harus menjadi salah satu pertimbangan utama dalam membuka suatu bidang keahlian di SMK. Namun, terdapat banyak SMK di hampir semua kabupaten dan kota yang membuka berbagai bidang keahlian walaupun kurang didukung oleh karakteristik daerah (Litbang Bappeda, 2019). Kenyataan ini terjadi akibat desakan masyarakat sekitar yang berorientasi kepada adanya ijazah SMK dengan sebutan keahlian tertentu yang dipikirkan akan membuka peluang untuk memperoleh pekerjaan atau melakukan kegiatan ekonomi kreatif sendiri. Di pihak lain, sekolah juga memiliki target penambahan sebanyak mungkin jumlah peserta didik walaupun disadari bahwa sebagian besar standar untuk keahlian tertentu tersebut masih jauh dari terpenuhi. Pemenuhan persyaratan ini harus benar-benar menjadi perhatian kembali dalam menuntaskan perjalanan program revitalisasi SMK. Beberapa "tindakan" tegas untuk menata SMK dengan menyesuaikan karakteristik daerah, keterpenuhan standar proses pendidikan dan pembelajaran, ketersedian DUDI, daya serap lulusan dan peluang menjalankan usaha kreatif harus benar-benar diambil. Memang tindakan tegas ini akan sedikit terhambat dengan resistensi di kalangan pemangku kepentingan SMK setempat namun beberapa kompensasi bisa dimunculkan untuk mengurangi resistensi demikian. Kajian untuk kesuksesan program revitalisasi SMK sudah banyak dilakukan dan didiskusikan dengan cermat dan sudah memuncul rumusan-rumusan "proxy indikator" yang bisa dirujuk sebagai konsep berjalan peta jalan (road map) revitalisasi SMK di Aceh.

Strategi dan Pengembangan Serta Implementasi Revitalisasi Pendidikan Vokasi Aceh

Beberapa langkah dalam menjalani strategi Pengembangan Serta Implementasi Revitalisasi Pendidikan vokasi sangat penting menjadi perhatian untuk dijalankan dengan cermat dengan perencanaan yang tervalidasi dengan baik.

Kerjasama Universtas Syiah Kuala dengan Dinas Pendidikan

Kerjasama Universitas Syiah Kuala dengan Dinas Pendidikan Aceh sudah sejak lama terjalin. Peran dan dukungan Universitas Syiah Kuala terhadap kemajuan dan pengembangan Pendidikan Aceh sangat besar. Sebagai universitas tertua dan kebanggaan rakyat Aceh, Universitas Syiah Kuala telah berperan aktif baik dalam menyiapkan guru dan tenaga kependidikan maupun dalam pengembangan dan peningkatan mutu Pendidikan Aceh. Beberapa Kerjasama atau Memorandum of Understanding (MoU) telah dilakukan antara Universitas Syiah Kuala dengan Dinas Pendidikan Aceh, antara lain tertuang dalam; 1) Nota Kesepahaman antara Dinas Pendidikan Aceh dan Kantor Urusan Internasional Universitas Syiah Kuala Nomor : 421.5/C/9545/2019 dan Nomor : B/312/UN11.310/TU/2019 sepakat mengadakan Kerjasama dalam rangka memberikan kesempatan bagi siswa-siswi dari Aceh yang tercerdas dan terbaik untuk belajar di Dalam dan Luar Negeri melalui Dinas Pendidikan Aceh sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku. 2) Nota Kesepahaman antara Dinas Pendidikan Aceh dan Kantor Urusan Internasional Universitas Syiah Kuala Nomor; 424/C/10545/2019 dan Nomor : B/401/UN11.3.10/TU/2019 sepakat mengadakan Kerjasama dalam rangka peningkatan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan di Dinas Pendidikan Aceh Provinsi Aceh sesuai dengan perundang- undangan yang berlaku.

Selanjutnya juga akan diadakan kerjasama Fakultas Teknik Universitas Syiah Kuala dengan Dinas Pendidikan Aceh dalam hal ; 1) rekrutmen siswa-siswi terbaik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) se-Aceh untuk dididik di Program Studi Sarjana Terapan (Diploma-IV) untuk

bidang teknik mesin, teknik sipil, dan teknik listrik, 2) Peningkatan kompetensi melalui pendidikan dan pelatihan (diklat) guru-guru produktif dan tenaga kependidikan (teknisi dan laboran) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Bidang Teknologi dan Rekayasa, 3) Pendidikan Profesi Guru (PPG) di Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Syiah Kuala.

4. KESIMPULAN

Sesuai dengan permasalahan yang dicoba mencari solusi berdasarkan data dan analisisnya dengan didukung oleh hasil kajian literatur dan metodologi yang akurat dari penelitian ini, dirumuskan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Beberapa Jurusan/Program tidak mencerminkan arah revitalisasi SMK yang sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan industri (DUDI) yang berprinsip link and match. Kondisi ini muncul antara lain sebagai akibat dari pemberian izin pembukaan jurusan yang tidak selektif.
2. Jalinan kemitraan dengan DUDI untuk memperoleh pengakuan (sertifikasi) dalam rangka serapan alumni belum terlaksana dengan baik. Hal ini terjadi karena kurangnya kepercayaan DUDI terhadap sekolah, kurikulum kurang sesuai dengan kebutuhan DUDI dan terbatasnya DUDI di daerah.
3. Ketersedian data, yaitu jumlah siswa, jumlah guru produktif, sarana dan prasarana, animo masyarakat dan alumni yang terserap sebagai dasar merekomendasikan suatu SMK masuk program revitalisasi adalah kurang.
4. Syarat pendirian unit usaha yang bisa memperoleh bantuan modal dengan rekomendasi BLUD terlalu banyak dengan birokrasi rumit menyebabkan SMK sulit mengembangkan unit usaha yang sebenarnya berfungsi sebagai inkubator bisnis untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan di kalangan generasi muda.
5. Terbatasnya bantuan pemerintah daerah untuk percepatan pemenuhan standar sarpras dan standar pendidik dan tenaga kependidikan, dan standar kompetensi lulusan.

Berdasarkan data sekunder yang disadur dari beberapa penelitian terkait lainnya dan data primer yang diperoleh melalui hasil diskusi kelompok terfokus dan wawancara langsung (face to face) terbatas dan wawancara online dalam kegiatan Webinar, maka diajukan beberapa rekomendasi untuk mengoptimalkan efektivitas revitalisasi SMK di Aceh dan dapat dijadikan sebagai bahan berpijak bagi pemangku jabatan dalam rangka revitalisasi SMK di Aceh sebagai berikut:

1. Dibutuhkan kebijakan yang tegas untuk peningkatan kualitas pendidikan vokasi di Aceh. Hal ini harus tercermin dari kebijakan anggaran dan penempatan tenaga pendidik dan kependidikan sesuai kemampuan dan kompetensi unggul di sekolah dan dinas pendidikan.
2. Diperlukan penyediaan formasi guru produktif PNS secara berkelanjutan setiap tahunnya dengan benar-benar mempertimbangkan data yang valid di atas.
3. Mengingat sudah tidak jelasnya status tentang SMK rujukan kecuali yang sudah mendapatkan program revitalisasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dalam 3 tahun terakhir, maka diperlukan penguatan implementasi Kebijakan SMK Rujukan di setiap kabupaten/kota di Aceh dari Pemerintah Aceh sebagai bagian dari revitalisasi SMK.
4. Recana implementasi Kebijakan Centre of Vocational Excellence (CoVE) sebagai pengganti program revitalisasi SMK dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan jumlah SMK dan bidang keahlian yang sangat terbatas yang dan tidak merata di seluruh kabupaten/kota menimbulkan efek yang kurang bagus untuk pengembangan standar nasional pendidikan (SNP) pada semua SMK. Pemerintah Aceh harus mengajukan penambahan jumlah SMK dan bidang keahlian paling kurang masing-masing satu SMK dengan dua bidang keahlian prioritas sesuai karakteristik kabupaten/kota.
5. Mendirikan Teaching Factory Berbasis Edutechnopreneur Islami di SMK, yang didukung dengan regulasi keuangan unit produksi yang tepat sesuai kebutuhan sekolah sebagai BLUD.
6. Teaching Factory (TEFA) adalah pembelajaran yang berorientasi bisnis dan produksi. Atau suatu proses keahlian atau keterampilan (life skill) dirancang dan dilaksanakan berdasarkan prosedur dan standar bekerja yang sesungguhnya untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan tuntutan pasar atau konsumen.

7. Melatih guru terkait implementasi Teaching Factory dan pengetahuan serta keterampilan pendukungnya, dan menyediakan alat bagi terlaksananya Teaching Factory.
8. Menyediakan modal usaha bagi Teaching Factory dan bahan praktik secara reguler (habis pakai).
9. Menyediakan program magang guru dan siswa di industri sesuai kompetensi keahlian., dan menyediakan dana bantuan bagi siswa pada masa Praktek Kerja Lapangan/prakerin.
10. Menerbitkan regulasi daerah untuk mendorong industri lokal kelas menengah menggunakan tenaga kerja bersertifikat lulusan SMK secara bertahap.
11. Mendorong SMK untuk mandiri mengelola dan membiayai kebutuhan hariannya melalui Tefa, dimana Tefa juga mendorong skill siswa sesuai standar industri. SMK kita butuh alat untuk Tefa, dan pelatihan Tefa berbasis Edutechnopreneur Islami.
12. Meningkatkan industri kreatif mandiri yang padat karya bagi para lulusan SMK, yang tidak tergantung dengan sertifikasi dan DUDI untuk dapat bekerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Litbang Bappeda Aceh (2019). *Kajian Pemetaan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Dalam Mewujudkan Sekolah Bermutu Menuju Aceh Carong*.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass/Wiley.
- Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) *Online* melalui Media Sosial di Masa Pandemi Covid-19

Desti Ariani¹, Ade Hidayat²

¹Politeknik Raflesia – arin_desti@yahoo.co.id

²Politeknik Raflesia – adehidayat.bkl@gmail.com

Abstrak— Pandemi Covid-19 telah membawa perubahan signifikan dalam bidang pendidikan. Selama masa pandemi Covid-19, proses pembelajaran kerap dilakukan secara daring atau *online*, termasuk dalam pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Penelitian deskriptif kuantitatif ini bertujuan untuk menggambarkan tentang pelaksanaan KKN *online* melalui media sosial di masa pandemi Covid-19 serta masalah yang dihadapi mahasiswa dalam pelaksanaannya. Sampel penelitian adalah mahasiswa semester enam Program Studi Tadris Bahasa Inggris IAIN Curup. Data didapatkan dari hasil pengisian kuesioner yang dibagikan secara *online* kepada mahasiswa pelaksana KKN serta hasil wawancara *online* melalui WA. Data dianalisis secara kuantitatif dan hasilnya ditampilkan dalam bentuk tabel. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa media sosial yang paling sering dimanfaatkan dalam pelaksanaan KKN *online* mahasiswa adalah facebook. Topik/materi yang lebih sering dibagikan ke masyarakat adalah kesehatan umum. Produk (luaran) KKN *online* lebih banyak berupa poster (pamflet). Sedangkan masalah utama yang menjadi kendala mahasiswa dalam melaksanakan KKN *online* adalah koneksi internet.

Kata Kunci — Pandemi Covid-19, Kuliah Kerja Nyata (KKN), Pembelajaran Daring

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah membawa perubahan signifikan dalam bidang pendidikan. Untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19, proses belajar mengajar kerap dilakukan secara *daring* atau *online* dengan mengandalkan kecangihan teknologi. Perubahan proses pembelajaran ini tentu saja menuntut baik pendidik maupun peserta didik untuk tidak hanya sekedar mengetahui, tapi juga menguasai teknologi yang menunjang pelaksanaan pembelajaran *online*. Dalam hal ini, pendidik dan peserta didik harus menguasai penggunaan gadget, internet, platform pembelajaran, serta berbagai media pembelajaran *online*.

Di program studi Tadris Bahasa Inggris IAIN Curup, pembelajaran *online* juga diberlakukan sejak mulai merebaknya pandemi Covid-19 sampai sekarang. Sistem *online* ini tidak hanya dipakai untuk perkuliahan namun juga untuk pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN). KKN merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa semester VI yang merupakan realisasi pelaksanaan Undang-Undang No.2 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah tentang Pendidikan Tinggi. KKN merupakan wadah bagi mahasiswa untuk berinteraksi dengan masyarakat dengan mengaplikasikan bidang ilmu yang mereka pelajari. Kegiatan ini merupakan kegiatan intrakulikuler yang menitikberatkan pada kemampuan mahasiswa berdampingan dan bekerjasama untuk menyelesaikan masalah sosial yang ada dimasyarakat (Tim LPPM IAIN CURUP, 2020). Sejatinya, KKN dilaksanakan oleh mahasiswa dengan cara terjun langsung ke tengah kelompok masyarakat. Namun, Covid-19 mengharuskan adanya pembatasan interaksi sosial yang menyebabkan mahasiswa tidak dapat berinteraksi langsung dengan masyarakat sehingga KKN harus dilaksanakan secara *online*.

Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) sistem *online* ini merupakan yang pertama kali dilaksanakan di IAIN Curup. Tercatat sebanyak 60 kelompok KKN IAIN Curup yang tergabung dari 3 fakultas dan beberapa program studi mengikuti KKN *online* ini. Masing-masing kelompok KKN terdiri dari beberapa mahasiswa lintas program studi dengan satu orang Dosen Pembimbing lapangan (DPL).

Sesuai dengan Surat Edaran Nomor 697/03/2020 tentang Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 (Corona) di Lingkungan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam, serta Surat dari Direktur Pendidikan Tinggi Islam Nomor B-713/DJ.I/Dt.I.III/TL.00/04/2020 perihal Tindak Lanjut Edaran Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 697/03/2020 di bidang Litabdimas (Penelitian, Publikasi

Ilmiah, dan Pengabdian Kepada Masyarakat), bahwa pelaksanaan pengabdian masyarakat mahasiswa yang berupa KKN dilakukan dengan dua pola (Tim LPPM IAIN CURUP, 2020), yaitu:

1. KKN dari rumah yang disebut sebagai KKN-DR dan Sukarelawan
KKN ini dilakukan melalui:
 - a. Penguatan kesadaran dan kepedulian masyarakat terhadap Covid-19, relasi agama dan kesehatan, moderasi beragama, dan pendidikan serta dakwah keagamaan Islam dengan memanfaatkan berbagai media sosial.
 - b. Produktivitas keilmuan mahasiswa baik berupa penulisan buku, karya tulis, opini, dan lain-lain yang disesuaikan dengan program studi masing-masing.
2. KKN Kerja Sosial (KKN-KS)
KKN ini dilakukan dengan cara terlibat aktif dalam pencegahan dan penangan Covid-19 dengan bekerjasama dengan kementerian/lembaga/gugus resmi tertentu serta dibawah pengawasan dan pengendalian pihak yang berwenang.

Dari dua pola pelaksanaan KKN *online* diatas, IAIN Curup menetapkan mahasiswa hanya melaksanakan pola yang pertama, yaitu KKN dari rumah (KKN-DR dan Sukarelawan). Hal ini dikarenakan IAIN Curup tidak memiliki program studi rumpun kedokteran dan sains teknologi yang mendukung pelaksanaan pola KKN Kerja Sosial (KKN-KS). Adapun KKN *online* dilakukan selama 45 hari yang dimulai pada bulan Juli dan berakhir pada bulan Agustus.

Kuliah Kerja Nyata (KKN) dilaksanakan oleh kelompok mahasiswa dengan memanfaatkan beberapa media *online*. Berdasarkan observasi awal, media yang digunakan berupa facebook, instagram, dan you tube. Media-media ini digunakan oleh mahasiswa untuk mengupload materi KKN yang hendak disampaikan kepada masyarakat. Mahasiswa diberi kebebasan oleh Dosen Pembimbing untuk memilih materi apa yang akan disampaikan dan disarankan agar sesuai dengan latar belakang program studi masing-masing anggota kelompok. Dari beberapa materi yang telah diupload, terlihat bahwa beberapa mahasiswa sudah cukup mahir dalam penggunaan media. Hal ini dapat terlihat dari tampilan tayangan materi yang menarik, serta kelancaran mahasiswa ketika memaparkan materi. Namun dari wawancara awal, beberapa mahasiswa yang mengungkapkan masalah yang dihadapi ketika melaksanakan KKN *online* baik ketika mempersiapkan materi maupun ketika mengupload materi tersebut. Hal inilah yang melatarbelakangi penelitian terhadap pelaksanaan KKN *online* melalui media sosial ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran pelaksanaan serta masalah yang dihadapi mahasiswa dalam melaksanakan KKN *online* tersebut.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Deskriptif Kuantitatif. Peneliti menggambarkan bagaimana pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) *online* serta masalah yang dihadapi mahasiswa dalam pelaksanannya berdasarkan hasil angket yang disuguhkan dan dianalisa secara numerik. Hasil angket tersebut kemudian dijabarkan lebih luas secara kualitatif dengan mengacu pada hasil wawancara. Gay (2000) menyatakan bahwa penelitian deskriptif digunakan untuk meneliti berbagai masalah dan isu yang dikumpulkan melalui wawancara, angket atau observasi. Sementara Ablem, S dan Juliet, C (2003) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dihasilkan dari posedur statistik.

Berhubung saat penelitian masih berlangsung pandemi Covid-19, maka penelitian dilakukan dengan sistem *online* dengan menggunakan beberapa instrument sebagai berikut:

1. Kuisioner

Untuk mendapatkan data persepsi mahasiswa tentang pelaksanaan KKN *online*, peneliti membagikan kuisionaire (angket) yang harus diisi secara *online* oleh mahasiswa tersebut. Adapun kuisioner yang dibagikan memakai aplikasi google form. Kuesioner terdiri dari 25 pertanyaan yang disusun berdasarkan dua variable berikut:

- a. Pelaksanaan KKN *online* dengan indikator; media sosial yang digunakan, topik/materi yang dipilih, serta luaran (produk) yang dihasilkan.
- b. Masalah yang dihadapi mahasiswa selama pelaksanaan KKN *online* dengan indikator; penggunaan media sosial, pemilihan topik/materi, pembuatan dan penguploadan produk (luaran), serta koneksi internet.

2. Wawancara

Untuk mendapatkan data yang lebih rinci tentang masalah yang dihadapi mahasiswa, peneliti melakukan wawancara yang juga dilakukan secara *online* melalui aplikasi WA.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data didapatkan bahwa:

1. Dari empat media sosial yang ditawarkan untuk digunakan mahasiswa pada KKN *online* (facebook, twitter, instagram, dan you tube), facebook merupakan media sosial yang paling dominan digunakan oleh mahasiswa untuk menyampaikan topik/materi dan produk (luaran) KKN *online*.

Tabel 1
Percentase Penggunaan Media Sosial Pada KKN *Online*

	You Tube	Facebook	Instagram	Twitter
Selalu	8.5 %	72.3 %	14.9 %	2.2 %
Sering	36.2 %	12.18 %	23.4 %	8.5 %
Jarang	31.9 %	11.5 %	44.7 %	17 %
Tidak Pernah	23.4 %	4.02 %	17 %	72.3 %
Total	100 %	100 %	100 %	100 %

Dari tabel diatas, terlihat bahwa persentase tertinggi dari penggunaan media sosial dalam pelaksanaan KKN *online* adalah facebook (72,3%). Berdasarkan hasil wawancara lebih lanjut melalui WA, mahasiswa menyatakan bahwa hampir semua topik/materi KKN disampaikan melalui facebook dengan beberapa pertimbangan. Pertama karena facebook merupakan media sosial terbesar yang digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat dari berbagai kalangan dan juga lintas usia. Kedua fitur yang ada di facebook lebih *familiar* dan mudah digunakan oleh mahasiswa. Hasil temuan tingginya presentase penggunaan facebook pada KKN *online* ini semakin menegaskan peranan facebook di dunia pendidikan. Temuan ini selaras dengan pendapat Asterhan dan Rosenberg (dalam Vu, et. all, 2017) bahwa facebook yang tidak lagi hanya berfungsi sebagai platform untuk interaksi sosial tapi juga sebagai platform pendidikan *online*.

2. Topik/materi KKN *online* yang dipilih oleh mahasiswa lebih banyak berkisar pada topik kesehatan umum.

Tabel 2
Percentase Pemilihan Topik/Materi KKN *Online*

	Kesehatan	Covid-19	Pendidikan Bahasa Inggris	Agama
Selalu	29.8 %	31.9 %	42.6 %	25.5 %
Sering	55.3 %	48.9 %	48.9 %	38.3 %
Jarang	12.8 %	19.1 %	6.6 %	31.9 %
Tidak Pernah	2.1 %	0.1 %	1.9 %	4.3 %
Total	100 %	100 %	100 %	100 %

Pada tabel diatas, terlihat bahwa kesehatan umum, Covid-19, serta pendidikan bahasa Inggris merupakan topik/materi yang dominan disampaikan mahasiswa pada KKN *online*. Tercatat topik kesehatan umum memiliki presentase tertinggi (55.3 %) dengan kategori "sering". Topik Covid-19 dan pendidikan bahasa Inggris juga memiliki persentase tertinggi (48.9 %) di kategori "sering". Menurut mahasiswa, topik kesehatan umum dan Covid-19 sesuai dengan kondisi yang sedang terjadi saat ini dan diperlukan sebagai pengetahuan masyarakat untuk menghadapi kondisi tersebut. Sementara untuk topik pendidikan bahasa Inggris juga menjadi perhatian mahasiswa karena mereka berasal dari program studi Tadris

Bahasa Inggris sehingga mereka wajib mengintegrasikan ilmu pengetahuan bidang mereka tersebut dalam pelaksanaan KKN *online*. Dalam prakteknya bahkan mahasiswa kerap mengombinasikan atau menggabung ketiga topik tersebut dalam satu pembahasan.

Adapun topik kesehatan dan Covid-19 yang paling sering dibahas adalah bagaimana menjaga prokes selama masa pandemi, cara memakai masker yang benar, cara mencuci tangan yang benar, serta bagaimana pertolongan pertama pada orang-orang yang bergejala Covid-19. Sementara untuk topik pendidikan bahasa Inggris, mahasiswa lebih memilih topik sederhana yang bisa dipahami oleh berbagai kalangan seperti kosakata bahasa Inggris yang umum dipakai pada percakapan sehari-hari serta ungkapan-ungkapan seperti mengucapkan selamat, permintaan maaf, ataupun berterimakasih. Dari topik-topik tersebut semakin jelas bahwa KKN *online* yang dilakukan mahasiswa adalah berupa sosialisasi dan edukasi kepada masyarakat. Sosialisasi dan edukasi dalam hal ini ditujukan pada kegiatan memberikan informasi kepada masyarakat sehingga mereka memiliki pengetahuan dan keterampilan tertentu (LPPM IAIN Curup, 2020).

3. Bentuk produk (luaran) KKN *online* mahasiswa paling banyak berupa poster (pamflet) dan foto.

Tabel 3
Percentase Produk (Luaran) KKN *Online*

	Poster (pamflet)	Foto	Video Dokumenter	Video Tutorial
Selalu	48.9 %	35.6 %	18.5 %	14.9 %
Sering	34 %	30.7 %	28.3 %	29.8 %
Jarang	17 %	29.5 %	40.4 %	38.3 %
Tidak Pernah	0.1 %	4.2 %	12.8 %	17 %
Total	100 %	100 %	100 %	100 %

Tabel 3 diatas menunjukkan bahwa persentase tertinggi dari produk/luaran yang dihasilkan oleh mahasiswa adalah 48.9 % untuk poster (pamflet) dan 35.6 % untuk foto. Mahasiswa berpendapat bahwa baik poster maupun foto adalah produk yang paling mereka kuasai baik dalam pembuatan, pengeditan, dan penguploadan ke media sosial. Prosesnya persiapannya pun tidak terlalu memakan waktu. Temuan ini selaras dengan pendapat Sari (2020) yang menyatakan bahwa pembuatan pamflet untuk menyampaikan materi KKN *online* tidak terlalu lama. Menurut Sari, pamflet bisa dibuat dan dihasilkan dalam satu hari saja, sementara jika menggunakan video memerlukan dua hari proses perekaman dan empat hari proses pengeditan.

4. Masalah yang paling banyak dihadapi oleh mahasiswa dalam pelaksanaan KKN *online* dibagi berdasarkan empat aspek berikut:
 - a. *Media Sosial yang Digunakan*

Tabel 4
Percentase Masalah Pelaksanaan KKN *Online*
Berdasarkan Aspek Media Sosial Yang Digunakan

	Bingung Dalam Memilih Media Sosial Perantara	Kurang Menguasai Penggunaan Media Sosial Yang Dimiliki	Hanya Memiliki Satu Media Sosial
Sangat Setuju	2.6 %	2.2 %	2 %
Setuju	34 %	10.6 %	8.5 %
Tidak Setuju	59.6 %	63.8 %	64 %
Sangat Tidak Setuju	3.8 %	23.4 %	25.5 %
Total	100 %	100 %	100 %

b. Pemilihan Topik/Materi

Tabel 5
 Persentase Masalah Pelaksanaan KKN *Online*
 Berdasarkan Aspek Pemilihan Topik/Materi

	Hanya Menguasai Topik/Materi Yang Berkaitan Dengan Program Studi Mahasiswa	Bingung Menentukan Topik/Materi	Kesulitan Mencari Sumber Dan Materi Diluar Program Studi Mahasiswa
Sangat Setuju	6.4 %	2.7 %	4.3 %
Setuju	23.4 %	46.8 %	31.9 %
Tidak Setuju	61.7 %	45.2 %	59.6 %
Sangat Tidak Setuju	8.5 %	5.3 %	4.2 %
Total	100 %	100 %	100 %

c. Proses Pembuatan dan Penguploadan Produk (Luaran)

Tabel 6
 Persentase Masalah Pelaksanaan KKN *Online*
 Berdasarkan Aspek Proses Pembuatan Dan Penguploadan Produk (Luaran)

	Kurang Menguasai Aplikasi Untuk Membuat Produk (Luaran)	Kurang Menguasai Cara Edit Dan Upload Produk (Luaran)	Tidak Bisa Mengedit Dan Mengupload Produk (Luaran) Sendiri
Sangat Setuju	3 %	4.2 %	2.4 %
Setuju	21.3 %	29.8 %	21.3%
Tidak Setuju	63.2 %	53.2 %	50.5 %
Sangat Tidak Setuju	12.5 %	12.8 %	25.8 %
Total	100 %	100 %	100 %

d. Koneksi Internet

Tabel 7
 Persentase Masalah Pelaksanaan KKN *Online*
 Berdasarkan Aspek Koneksi Internet

	Berdomisili Di Daerah Dengan Sinyal Internet Yang Tidak Stabil	Memiliki Kuota Terbatas
Sangat Setuju	4.5 %	26.4 %
Setuju	52.3 %	42.6 %
Tidak Setuju	32.6 %	25.5 %
Sangat Tidak Setuju	10.6 %	5.5 %
Total	100 %	100 %

Dari empat tabel diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa masalah yang paling utama yang dihadapi mahasiswa dalam melaksanakan KKN *online* adalah koneksi internet. Seperti terlihat pada tabel 7, 52.3 % mahasiswa menyatakan bahwa mereka berdomisili di daerah dengan sinyal internet yang tidak stabil sehingga mereka kerap kesulitan dalam proses pembuatan dan

penguploadan produk (luaran) KKN *online* mereka. Hal ini dipersulit oleh kenyataaan bahwa mahasiswa juga memiliki kuota yang terbatas. 42.6 % mahasiswa menyatakan setuju bahwa mereka memiliki kuota terbatas untuk mengakses internet dikarenakan mereka menggunakan dana pribadi. Sementara fasilitas wifi gratis dari kampus tidak bisa dimanfaatkan karena mereka melaksanakan KKN *online* tersebut dari daerah domisili masing-masing. Kendala ini nampaknya menjadi kendala umum dan tidak jauh berbeda dengan kendala yang dihadapi oleh mahasiswa yang melaksanakan KKN *online* khususnya di Indonesia. Octastefani (2020) dan Pramesta, dkk (2020) merangkum bahwa kendala dari mahasiswa dalam pelaksanaan KKN *online* meliputi keterbatasan dalam mengakses internet baik dari segi kuota maupun sinyal yang disebabkan baik oleh keterbatasan ekonomi maupun domisili mahasiswa.

Sementara aspek penggunaan media sosial, pemilihan topik/materi, proses pembuatan dan penguploadan produk (luaran) sepertinya tidak menjadi hal yang menjadi penghambat dalam pelaksanaan KKN *online* mahasiswa program studi Tadris Bahasa Inggris IAIN Curup. Pada tabel 4, 5, dan 6, dapat dilihat bahwa persentase tertinggi respon mahasiswa adalah pada kategori "tidak setuju". Hal ini dipertegas oleh hasil wawancara. Mahasiswa menyatakan mereka menguasai media sosial yang digunakan untuk pelaksanaan KKN *online* karena mereka telah menggunakan media sosial tersebut cukup lama bahkan sebelum merebaknya pandemi Covid-19. Pemilihan topik/materi juga tidak menjadi hambatan karena mereka bisa berdiskusi dengan teman sejawat yang ada dalam satu grup serta dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL). Sumber beragam dari topik/materinya pun bisa mereka cari di intenet. Hal ini sedikit berbeda dengan pendapat mahasiswa UGM (2020) dimana mereka menyatakan kebingungan dalam penyusunan rencana program (program tema dan nontema, pokok dan bantu, unit dan individu), karena ada perbedaan persepsi di antara mahasiswa maupun DPL di setiap unit. Ditambah lagi mahasiswa bingung menetukan topik/materi dan program yang cocok serta bermanfaat untuk masyarakat. Octastefani (2020) menyuguhkan kendala KKN *online* menggunakan istilah "gagap teknologi" dimana mahasiswa terkendala dalam hal penguasaan teknologi khususnya penguasaan program yang bisa dipakai untuk mendesign, mengedit, mengupload dan membagi produk (luaran) sebagai sarana program KKN *online* mereka.

4. KESIMPULAN

Dari pembahasan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan mengenai pelaksanaan kuliah kerja nyata (KKN) *online* melalui media sosial di masa pandemi Covid-19 yaitu sebagai berikut:

1. KKN *online* melalui media sosial bisa menjadi alternatif pengganti pelaksanaan KKN yang tidak bisa dilakukan secara langsung ke masyarakat.
2. Dalam pelaksanaan KKN *online*, mahasiswa program studi Tadris Bahasa Inggris IAIN Curup lebih dominan menggunakan facebook daripada media sosial lainnya. Menurut mahasiswa, facebook lebih banyak digunakan oleh masyarakat umum dan fitur yang ada di facebook lebih mudah digunakan.
3. Topik/materi KKN *online* mahasiswa program studi Tadris Bahasa Inggris IAIN Curup sebagian besar tentang kesehatan umum, diimbangi dengan topik Covid-19, pendidikan Bahasa Inggris, dan agama.
4. Produk (luaran) KKN *online* mahasiswa program studi Tadris Bahasa Inggris IAIN Curup paling banyak berupa poster (pamflet) dan foto.
5. Masalah utama yang menjadi kendala dalam pelaksanaan KKN *online* mahasiswa program studi Tadris Bahasa Inggris IAIN Curup adalah koneksi internet, dimana mereka tinggal di daerah yang sinyal internetnya tidak stabil.

DAFTAR PUSTAKA

Ablem Strauss and Juliet C. (2003). *Dasar-dasar Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

UGM. (Testimoni KKN-PPM Periode 6 Tahun 2020 Unit YO-250, Kelurahan Prenggan, Kecamatan Kotagede, Kota Yogyakarta)
<https://kkn.ugm.ac.id/wp-content/uploads/sites/707/2020/06/RANGKUMAN-PROGRAM-KKN-PERIODE-16-TAHUN-2020.pdf>

- Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat. (2020). *Petunjuk Teknis Pelaksanaan (KKN-DR Dan Sukarelawan)*. IAIN Curup
- LR, Gay and Peter. (2000). *Research Competence for Analysis Application*. New Jersey: Merril an imprint of prentice hall.
- Octastefani, T. (2020). *Agar yang Daring tak Menjadi Garing: Cerita Seputar KKN pada Masa Pandemi di Ibun Jawa Barat*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka
- Pramesta, Anggit, dkk. (2020). Guidance Learned From Home Educational Solutions During Covid 19 Pandemic in Kedungbokor Brebes Village. *Indonesian Journal of Devotion and Empowerment*, 2 (1): 26-30
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijde/article/view/42286>
- Sari, Adya Mustika. (2020). Laporan Kuliah Kerja Nyata KKN Daring-Covid 19. Universitas Negeri Padang
- Vu, P., Fredrickson, S., & Moore, C. (2017). *Handbook of Research on Innovative Pedagogies and Technologies for Online in Higher Education*. USA: IGI Global

Efektivitas Penggunaan Media *Board Game* untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menyatakan dan Menanyakan Sifat Orang, Binatang, dan Benda

Arie Rahmawati

SMPN 2 Sidoarjo – arie.rahmawatimisbah@gmail.com

Abstrak—Tujuan dari karya ilmiah pembelajaran ini adalah Untuk mengetahui bagaimana efektivitas media *Peat Bogm* untuk meningkatkan kemampuan siswa menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang, dan benda dan peningkatan kemampuan siswa menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang, dan benda dengan menggunakan media *Peat Bogm*. Media *Peat Bogm* adalah kependekan dari *people animal thing board game*. Media *Peat Bogm* merupakan media papan permainan (*board game*) yang berisi gambar-gambar di dalamnya yang berfungsi memberikan visualisasi. Cara memainkan papan permainan ini adalah dengan menggunakan dadu dan pion pemain. Papan permainan ini dimainkan oleh dua orang pemain dan seorang juri Hasil dari penggunaan dari media *Peat Bogm* pada pembelajaran Bahasa Inggris adalah hasil belajar siswa untuk penilaian keterampilan menyusun teks lisan (berbicara) meningkat setelah penggunaan media *Peat Bogm*.

Kata Kunci — *Peat Bogm*, menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang, dan benda

1. PENDAHULUAN

Mengacu pada Lampiran III Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014, tujuan pembelajaran bahasa Inggris sekolah menengah adalah untuk berkomunikasi dalam wacana interpersonal, transaksional, dan fungsional dengan menggunakan ragam teks bahasa Inggris lisan dan tulis secara konsisten, untuk mengembangkan potensi siswa untuk mengembangkan kemampuannya. Keakuratan unsur kebahasaan dan penerimaannya melalui pengetahuan tentang berbagai fakta dan prosedur, serta dengan menyampaikan nilai luhur karakter bangsa dalam konteks kehidupan di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat. Mengikuti penekanan ini, proses pembelajaran dikembangkan dan dilaksanakan.

Salah satu kemampuan dasar bidang keterampilan kelas VII dalam Lampiran I Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 adalah membuat dan menjelaskan teks lisan dan tulis dengan benar, dengan memperhatikan hakikat orang, binatang, dan benda. Menjelaskan dan mengajukan pertanyaan dalam konteks fungsi sosial, struktur teks, unsur kebahasaan, dan konteks. Menulis lisan adalah bidang keterampilan berbicara dengan teks yang sangat pendek dan sederhana. Silabus Bahasa Inggris SMP dalam Lampiran II Permendikbud No. 58 Tahun 2014 menyatakan bahwa teks terdiri dari sekitar 3 kalimat. Dengan kemampuan dasar ini, siswa diharapkan mampu berkomunikasi dengan baik dengan menjelaskan secara lisan sifat-sifat orang, binatang dan benda dalam bahasa Inggris dalam sekitar 3 (Tiga) kalimat sederhana.

Siswa kelas VII B SMPN 2 Sidoarjo masih lemah dalam berbicara saat menjelaskan sifat orang, binatang, dan benda. Kegagalan pencapaian kemampuan belajar seorang siswa disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya guru yang masih cenderung menggunakan metode yang kurang beragam. Sedangkan untuk siswa, mereka kurang memiliki kemampuan berbahasa Inggris. Masih banyak siswa yang kesulitan dengan kosakata, terutama dalam menjelaskan secara lisan. Juga, ketika berbicara bahasa Inggris, banyak siswa yang malu dan mengalami kecemasan.

Melihat kenyataan tersebut, peneliti merasakan perlu diadakan media Pembelajaran. Untuk membantu kesulitan belajar siswa, peneliti mengembangkan media pembelajaran sederhana. Peneliti memberi nama media tersebut *Peat Bogm*. Media *Peat Bogm* adalah kependekan dari *people animal thing board game*. Media *Peat Bogm* merupakan media papan permainan yang berisi gambar-gambar di dalamnya yang berfungsi memberikan visualisasi. Cara memainkan papan permainan ini adalah dengan menggunakan dadu dan pion pemain. Papan permainan ini dimainkan oleh dua orang pemain dan seorang juri. Suyanto (2007:117) menyatakan anak belajar

melalui permainan. Pada saat anak bermain bersama, anak-anak berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi tersebut, keterampilan berbahasa dapat dibangun, terutama keterampilan menyimak dan berbicara. Dengan menggunakan media *Peat Bogm* diharapkan siswa lebih mudah memaparkan deskripsi secara lisan tentang orang, binatang, dan benda dalam bahasa Inggris.

Peat Bogm adalah nama media yang dikreasikan oleh peneliti. *Peat Bogm* kependekan dari *people animal thing board game* (papan permainan “orang, binatang, benda”). Media *Peat Bogm* merupakan media papan permainan yang berisi gambar-gambar di dalamnya yang berfungsi memberikan visualisasi. Papan permainan dan kartu permainan merupakan jenis permainan non digital yang sudah lazim dimainkan oleh banyak orang. Dalam permainan-permainan tersebut, para pemain bertujuan untuk menjadi yang pertama yang menyelesaikan tugas mengelilingi papan atau mengumpulkan kartu paling banyak atau menjadi yang pertama yang menghabiskan kartu-kartu. Kartu-kartu permainan dan kotak-kotak di papan permainan digunakan sebagai stimuli untuk memancing sebuah pertukaran komunikasi (Hadfield, 2005:vi). Papan permainan merupakan suatu alat yang penting dalam memberikan perkembangan keterampilan dan pengetahuan secara langsung kepada semua orang di segala usia pada segala bidang (Treher, 2011: 3).

Cara memainkan media *Peat Bogm* adalah dengan menggunakan sebuah dadu dan 2 (dua) buah pion pemain. Media *Peat Bogm* dimainkan oleh dua orang pemain dan seorang juri. Suyanto (2007:117) menyatakan anak belajar melalui permainan. Pada saat anak bermain bersama, mereka berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi tersebut, keterampilan berbahasa dapat dibangun, terutama keterampilan menyimak dan berbicara. Sebuah penelitian terkait perkembangan tubuh membuktikan bahwa papan-papan permainan untuk kelompok yang didisain dengan baik tidak hanya membangkitkan semangat untuk belajar, papan-papan tersebut mendukung komunikasi, kerjasama, dan pengambilan resiko. Papan-papan permainan memberi kekuatan kepada para pemain dengan membantu membangun kepercayaan diri (Treher, 2011:4).

Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan papan permainan sebagai media pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa, terutama keterampilan menyimak dan berbicara. Selain itu dengan menggunakan media papan permainan yang menjadikan permainan sebagai kegiatan utama dan belajar sebagai muatan implisitnya, dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Karena permainan adalah kegiatan yang paling diminati oleh semua kalangan dan mereka belajar sesuatu dengan muatan permainan tersebut tanpa mereka sadari.

Bahasa Inggris bagi sebagian besar siswa di sekolah dimana peneliti mengajar merupakan mata pelajaran yang sulit dan tidak begitu penting karena mereka tidak terbiasanya dan sangat jarang menggunakan bahasa Inggris dalam berkomunikasi sehari-hari. Namun melihat makin terbukanya pasar global di Indonesia, Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) adalah bentuk integrasi ekonomi regional yang direncanakan untuk dicapai pada tahun 2015 (Sisaningsih, 2015:3), dan pentingnya bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar internasional, karena bahasa Inggris adalah bahasa yang paling banyak penggunaanya di dunia. Crystal (2002:10) mengatakan bahwa jumlah pengguna bahasa Inggris sebagai bahasa utama lebih dari 400 juta orang, sebagai bahasa kedua lebih dari 400 juta orang, dan sebagai bahasa asing sebanyak 700 juta orang. ini berarti mayoritas penduduk dunia berbicara dan menulis menggunakan bahasa Inggris. Maka pengenalan bahasa Inggris sangatlah perlu dilakukan pada siswa di bangku sekolah menengah pertama. Hal ini dikarenakan SMP merupakan jenjang akhir dari pendidikan dasar wajib belajar di Indonesia.

Pada lampiran III Permendikbud no. 58 tahun 2014, tujuan mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah menengah adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki kompetensi komunikatif dalam wacana interpersonal, transaksional, dan fungsional, dengan menggunakan berbagai teks berbahasa Inggris lisan dan tulis, secara runtut dengan menggunakan unsur kebahasaan yang akurat dan berterima, tentang berbagai pengetahuan faktual dan prosedural, serta menanamkan nilai-nilai luhur karakter bangsa, dalam konteks kehidupan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Untuk itu semua aspek pembelajaran diupayakan untuk mendekati penggunaan bahasa Inggris di dunia nyata di luar kelas. Belajar berbahasa Inggris dengan cara membiasakan diri berbahasa Inggris. “*Learning by doing*”, dan terpusat pada siswa. Oleh karena itu, salah satu hal yang tidak kalah pentingnya agar mampu berbahasa Inggris yaitu menguasai ungkapan dengan hafalan dan pembiasaan serta tidak perlu dijelaskan tata bahasanya.

Untuk menghafal ungkapan-ungkapan dalam bahasa Inggris bukan sesuatu yang mudah bagi siswa. Terlebih dengan kondisi siswa yang hanya mendapatkan kesempatan berbahasa Inggris ketika jam pelajaran Bahasa Inggris berlangsung. Cara mengajar guru yang monoton membuat siswa merasa kurang tertarik dan sangat kesulitan dalam menghafal ungkapan-ungkapan tersebut. Oleh karena itu peneliti mencoba membuat strategi baru untuk menghafal ungkapan-ungkapan

dalam bahasa Inggris yaitu dengan menggunakan media *Peat Bogm*.

Dengan melakukan permainan ini, siswa dituntut untuk mengulang-ulang ungkapan yang dipelajari. Dengan melakukan pengulangan-pengulangan tersebut secara otomatis mereka melakukan kegiatan menghafal tanpa mereka sadari melalui suasana yang menyenangkan dan menantang. Selain itu mereka sekaligus mempraktikkan langsung ungkapan-ungkapan tersebut dalam kegiatan berkomunikasi dengan pemain lainnya.

Papan permainan yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari antara lain adalah papan permainan ular tangga, monopoli, *puzzle*, halma, catur, dan lain sebagainya. *Peat Bogm* merupakan pengembangan dari papan permainan *puzzle* dan ular tangga. Bentuk *Peat Bogm* menganut papan alas permainan papan *puzzle*. Sedangkan papan permainan bagian dalamnya menganut kombinasi ular tangga untuk bagian atas papan dan *puzzle* pada bagian bawah papan.

Media *Peat Bogm* adalah papan permainan biasa yang peneliti munculkan dengan konsep yang berbeda. Menambahkan gambar pada bagian dalam setiap kotak dengan gambar-gambar orang, binatang, dan benda yang biasa dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Cara memainkan papan permainan ini adalah dengan menggunakan dadu dan pion pemain. Papan permainan ini dimainkan oleh dua orang pemain dan seorang juri.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau biasa disebut dengan istilah (*classroom action research*). Penelitian Tindakan kelas ini dipilih karena terjadi masalah pembelajaran dalam menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang, dan Benda di kelas VII-B SMPN 2 Sidoarjo. Pemilihan rancangan penelitian ini juga sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu Meningkatkan Kemampuan Siswa Menyatakan Dan Menanyakan Sifat Orang, Binatang, Dan Benda .Penelitian Tindakan kelas mampu menawarkan pendekatan dan prosedur yang mempunyai dampak langsung bentuk perbaikan dan peningkatan profesionalisme guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas.

Penelitian Tindakan kelas bersifat reflektif artinya dalam proses penelitian, guru sebagai peneliti selalu memikirkan apa dan mengapa suatu dampak Tindakan terjadi di kelas. Dengan demikian, diharapkan kualitas proses pembelajaran menjadi lebih baik. Guru dapat lebih meningkatkan kualitas pelayanannya dalam proses pembelajaran sehingga pada akhirnya prestasi atau kinerja siswa akan meningkat.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja Ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diselenggarakan di SMPN 2 Sidoarjo pada kelas VII-B. Subjek penelitian terdiri dari 35 siswa dengan komposisi laki-laki 17 siswa dan perempuan 18 siswa. Arikunto (2009) mengatakan bahwa PTK merupakan observasi terhadap suatu tindakan yang dengan sengaja dihadirkan dalam sebuah kegiatan pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas yang digunakan pada satu siklus adalah 1) Rencana tindakan (*planning*), 2) Pelaksanaan Tindakan (*Action*), 3) Observasi (*Observation*), dan 4) Refleksi (*Reflection*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus karena pada siklus yang pertama tidak ada hasil yang signifikan, sehingga peneliti memutuskan ke siklus kedua.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek aplikasi praktis media *Peat Bogm* ini adalah siswa kelas VII-B SMPN 2 Sidoarjo yang berjumlah 35 orang. Pada pertemuan pertama, peneliti lebih menekankan pada diagnosis kesulitan belajar yang dialami oleh kelas VII-B dan metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah *presentation*, *practice*, dan *play*. Dari data yang ada, hasil penilaian pada pertemuan pertama siswa kelas VII-B mata pelajaran Bahasa Inggris sebelum penerapan pembelajaran menggunakan media *Peat Bogm* menunjukkan capaian yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Setelah mengaplikasikan pembelajaran dengan menggunakan media *Peat Bogm* sebanyak dua pertemuan untuk siklus I, pada pertemuan ketiga dilaksanakan penilaian praktik berbicara. Dari penilaian praktik berbicara tersebut didapatkan perubahan capaian siswa. Untuk siklus II, pada pertemuan ketiga dilaksanakan penilaian praktik berbicara perubahan yang sangat signifikan terjadi. Hasil capaian siswa pada siklus ini mengalami peningkatan. Hasil capaian siswa yang mengalami peningkatan menunjukkan tingkat pemahaman siswa sudah meningkat selama proses pembelajaran dan ditandai dengan perolehan nilai diatas kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Pada setiap siklusnya dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan memberikan tes berupa praktik berbicara pada pertemuan ketiga. Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1
Peningkatan Hasil Belajar Siklus I

Aspek yang Diukur	Jumlah Siswa	Prosentase
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi Sangat Baik	2 siswa	5.71 %
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi Baik	14 siswa	40.00 %
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi cukup	17 siswa	48.57 %
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi kurang	2 siswa	5.71 %

Tabel 3.1 di atas menunjukkan bahwa hasil capaian siswa mengalami peningkatan tetapi belum maksimal. Pemahaman siswa terhadap materi sudah mulai sudah mulai meningkat walaupun masih ada beberapa siswa yang masih dalam kualifikasi kurang.

Berdasar hasil siklus I, guru memberikan pendekatan yang sedikit berbeda untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada siklus I seperti menjangkau siswa yang kurang berkualitas dan kurang memenuhi syarat, hal ini agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebagai hasilnya, siklus II berlangsung dengan cara yang lebih interaktif. Siswa juga menjadi terbiasa belajar menggunakan media *Peat Bogm*, yang ditunjukkan dengan penampilan mereka selama mempelajari materi ini. Meskipun masih terdapat siswa yang pasif dalam pembelajaran, namun terdapat perbedaan yang jelas dibandingkan dengan Siklus I. Hasil belajar siswa Siklus II dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2
Peningkatan Hasil Belajar Siklus II

Aspek yang Diukur	Jumlah Siswa	Prosentase
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi Sangat Baik	4 siswa	11.42 %
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi Baik	26 siswa	74.28 %
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi cukup	5 siswa	14.28 %
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi kurang	-	-

Tabel 3.2 Menunjukkan bahwa siswa dan hasil belajar telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus II berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini mungkin terjadi karena penyesuaian berdasarkan data yang diperoleh dari siklus I. Dalam hal ini guru menjadi lebih termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Peat Bogm* karena sudah memahami kelemahan siswa dan proses pembelajaran yang berlangsung pada siklus I.

Hasil penelitian tersebut menjadi dasar bahwa penerapan media *Peat Bogm* dapat secara efektif meningkatkan kemampuan untuk menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang, dan

benda. Belajar menjadi lebih nyaman dan menyenangkan sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar mata pelajaran bahasa Inggris meningkat. Secara umum dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII-B di SMPN 2 Sidoarjo mengalami peningkatan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Peat Bogm* dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menyatakan dan menanyakan tentang sifat orang, binatang dan benda kelas VII-B SMPN 2 Sidoarjo . Hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian praktik berbicara siswa kelas VII-B SMPN 2 Sidoarjo yang meningkat. Terlaksananya tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang cermat dan akurat. Pemilihan media *Peat Bogm* dapat dijadikan pertimbangan karena siswa akan menjadi aktif dalam pembelajaran.

Guru Bahasa Inggris bahkan mata pelajaran lain dapat mempertimbangkan penerapan pembelajaran dengan media *Peat Bogm* dalam pembelajarannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penerapannya pada proses pembelajaran dengan media *Peat Bogm* guru harus memperhatikan pembagian dan jumlah anggota kelompok ketika media *Peat Bogm* digunakan agar dapat berjalan baik. Siswa hendaknya diingatkan terlebih dahulu pada pertemuan sebelumnya untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran. Guru harus selalu mendampingi, khususnya pada saat penggunaan media *Peat Bogm* atau pada kegiatan permainan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 6. Jakarta : Rineka Cipta.
- Crystal, D. (2002). *The English Language: A guide tour of the language*. London: Penguin Books
- Hadfield, Jill. (2005). *Intermediate Communication Games*. --12th impression. China: Addison Wesley Longman Ltd
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Bahasa Inggris, *When English Rings a Bell*. -- Edisi Revisi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah
- Sisaningsih, Dwi. Januari (2015). *Peluang dan Tantangan Indonesia Pasar Bebas ASEAN*. Warta Ekspor, hlm 3.
- Suyanto, Kasihani K. E. (2007). *English for Young Learners*. --Edisi 1, Cetakan 1. Jakarta: Bumi Aksara
- Treher, Elizabeth N. (2011). *Learning with Board Games: Tools for Learning and Retention*, Retrieved from www.thelearningkey.com.

Values of Islamic Education in Ustadzah Oki Setiana Dewi Youtube Lecture

Abid Nurhuda¹, Nur Aini Setyaningtyas²

¹State Islamic University Raden Mas Said Surakarta – abidnurhuda123@gmail.com

²State Islamic University Raden Mas Said Surakarta – nurainityas97@gmail.com

Abstrak— Islamic education has experienced ups and downs since ancient times along with the emergence of various kinds of challenges of the times. especially in today's era where everything is digital and technological, so most only want increased interaction, technology orientation and acceleration. Even though the true purpose of Islamic education is to give birth to complete human beings, namely faith and noble character, so that one of the steps to overcome this is by utilizing technology in spreading various positive impacts through social media. This includes spreading Islamic education through the YouTube channel, and one of the lecturers who uses this technology is Ustadzah Oki Setiana Dewi. The purpose of this study is to describe the values of Islamic education in his YouTube lecture entitled "Ceramah Lebih Panjang Oki Setiana Dewi | Jangan Ceritakan Aib Pasangan Di Sosmed". The method used is descriptive qualitative with data collection techniques observation and documentation then listened to, recorded and analyzed the contents to conclude. The results showed that the values of Islamic education in Ustadzah Oki Setiana Dewi's Youtube Lectures included the values of aqidah/faith related to the criteria for women who were longed for by heaven, then the values of sharia which were related to worship and mu'amalah and finally the moral values that includes morality to Allah, oneself and also others.

Kata Kunci — The Value of Islamic Education, Youtube, Oki Setiana Dewi

1. INTRODUCTION

Islamic education has experienced ups and downs from the past until now when it is growing. This is in line with the emergence of various kinds of challenges of the times, Raya(2018) argues that at that time some people preferred public schools to Islamic education because they thought that public schools were more promising in the future, especially in terms of work. Because of the community's opinion, madrasas were formed in which there were general and religious lessons which were hoped to be able to prepare students who could be independent in industry, transmigration, and the economy as well as metamorphose Islamic boarding schools into institutions like madrasas that were integrated between religious and general knowledge.

Anwar & Salim (2018) said that Islamic education itself actually aims to give birth to a complete human being, namely faith and noble character so that it is not limited to increasing intellectual intelligence alone. The mindset and assumptions of the community regarding schools at the beginning still exist until now, especially in this current era where nothing is completely digital and technology so that most of them only want increased interaction, technology orientation and acceleration. So one of the steps to overcome this in Islamic education is to utilize technology and involve and support social media to spread various positive impacts. Including in the religious field, namely by preaching to spread Islamic education through the YouTube channel.

Kindarto & Community (2008) believes that YouTube is a website portal where registered users can upload, share and share videos on the server so that they can be viewed by the general public around the world. Herwibowo (2008) said that YouTube's growth was very fast and tempestuous starting in 2006 during the summer, and was in the fifth position of the order of the most popular websites over the MySpace portal. A survey in July 2006 has also been released that every day there is a video that is watched up to 100 million times at once plus 65,000 new videos uploaded on YouTube every 24 hours. Meanwhile Zuhri & et al (2020) argues that in addition to the popularity of the YouTube website, it turns out that there are several negative elements such as prank content, violence, sexual odors, and so on. In addition, there are several positive impacts such as adding insight, developing creativity and making it easier for the public to obtain detailed information.

As for Sulaeman, Fazri, & Fairus (2020) argues that YouTube is a phenomenal and influential site in the world that has internet access. In addition, it is also a means of disseminating information that is packaged so effectively according to the interests of each user. Tiarto (2019) said that the use of YouTube as a popular social media has a positive consequence, namely the spread of Islamic education with da'wah activities because it makes it easier for people to watch video lectures according to the material and ustaz/ustazah needed because a lot of study themes have been uploaded. And the hope is that the public can get the values of Islamic education from the da'wah and YouTube lectures that they have watched. The opportunity to use YouTube was also used by Ustadzah Oki Setiana Dewi who is a writer, actress and charismatic preacher from the city of Batam, Riau Islands. He also has a youtube account with a total of 2, 62 million subscribers and specifically on the video page with the title " Ceramah Lebih Panjang Oki Setiana Dewi | Jangan Ceritakan Aib Pasangan Di Sosmed Oki Setiana Dewi's" has gained more than 300 thousand views, then 10 thousand likes and 2 thousand more comments.

The link from the youtube video actually contains his old lecture about 2 years ago at the Al-Muhajirin mosque in Magelang with the theme of women missing heaven, then in the video it is told that there was a wife who when she was slapped by her husband she did not tell her parents about the incident. where at that time they visited his house so that it touched his husband's heart and was no longer angry with his wife. The people who watched Ustadzah Oki's lecture immediately responded and some thought that he had legalized domestic violence, but there were also those who thought that in the content of the lecture there was no word that allowed domestic violence. Then two opinions arose in the community regarding the story of his lecture at the Al-Muhajirin Magelang mosque. Some are pro and some are con. the content went viral in the early to mid-February 2022, even MUI intervened to comment on his lectures. Therefore, the author is interested in studying in depth related to his content which raises the pros and cons so that it can be obtained what are the true values of Islamic education in Ustadzah Oki Setiana Dewi's youtube lecture? And the author limits specifically to the content of his old lecture which was re-uploaded on February 3, 2022 on his personal YouTube channel which reaps the pros and cons in the community because it seems that it allows domestic violence. Therefore, the author is interested in studying in depth related to his content which raises the pros and cons so that it can be obtained what are the true values of Islamic education in Ustadzah Oki Setiana Dewi's youtube lecture? And the author limits specifically to the content of his old lecture which was re-uploaded on February 3, 2022 on his personal YouTube channel which reaps the pros and cons in the community because it seems that it allows domestic violence.

2. RESEARCH METHOD

The method used in this research is descriptive qualitative which means that according to Sugiono (2017) is research with a natural design and emphasizes more on revealing the meaning of a phenomenon as it is than generalizations. Meanwhile, the primary data source used is the video lecture of Ustadzah Oki Setiana Dewi which was uploaded on February 3, 2022 on his You Tube with a duration of 09:26 minutes. While the secondary data are books, journals, internet, web and others as a complement. The data was collected using documentation and observation techniques, then listened to and recorded. Then the contents are analyzed and the last is concluded.

3. RESULT AND DISCUSSION

Value

Sa'diyyah (2020) said that the value comes from the English word value, meanwhile when viewed from Latin, it comes from the word valare. Meanwhile, according to the KBBI, it is interpreted as an estimated price. If the price is associated with a certain object or thing, then it has various interpretations, meanings and meanings because vocabulary often develops over time and the growth of the speaker. Meanwhile Adisusilo (2013) said that Value is a quality that becomes dignity because it is useful in animating one's actions so that they are colorful and become a reference, goal and starting point in life that is upheld.

Lubis (2009) said that the value of a thing when it is done is closely related to what is appropriate and inappropriate. Meanwhile, according to Darmodiharjo & Shidarta (2006)said that

values are divided into 2 types, namely instrumental which is related to the means to achieve goals and intrinsic which is related to values that have existed from the start.

From the explanation above, it can be said that value is a price or quality that causes an object to be dignified and upheld because it becomes a reference in determining whether it is appropriate to do so or not and includes intrinsic and instrumental values.

Islamic education

Hasbullah (2012) argues that education comes from the Greek word "pedagogie" which refers to giving direction and guidance to each child individually. Meanwhile in English it is defined as educate which means providing assistance for the growth and development of children and students organically. As for Abuddin Nata (2003) said that education can be interpreted narrowly with guidance or direction given to children to adults. Meanwhile, in a broad sense, education is defined as the process of human development in instilling good values so that it becomes part of the personality so that it is useful for society.

Meanwhile Achmadi (2008) argues that Islamic education is a process of changing behavior by trying to continue to develop human nature so that it is complete and according to norms. Whereas Roqib (2009) Islamic education is the process of changing behavior in society or the environment in order to form individuals who have good personalities and like to spread benefits to others.

From some of the opinions above, it can be said that Islamic education is the provision of direction and guidance for students to become adults in developing their nature so that they become complete, complete and perfect human beings so that they have good personalities and can be useful for others.

Islamic Education Goals

Abuddin Nata (2003) argues that universal education aims to develop all human potential, which means a process of complete devotion to God and humanity in the broadest sense and that can take the form of individuals or groups to achieve goodness and perfection. Whereas Arifin, 2018) argues that the purpose of Islamic education itself is divided into 2 main things, namely first, the purpose of Islamic education is to gain understanding and knowledge. Second, it aims to improve the quality of worship and behavior in a person.

As for Syafe'i (2015) argues that the goals of Islamic education include:

1. Foster pride in the history and culture of Islam.
2. Instilling the 6 pillars of faith in students
3. Cultivating self-confidence, optimism, self-sacrifice, and responsibility.
4. Introducing the correct aqidah, shari'a and morals to students in accordance with Islamic teachings
5. Cultivate the spirit of practicing religious sciences voluntarily
6. Grounding the Qur'an in the personality of students so that he is able to practice it.
7. Growing awareness of students to adhere to the principles of religious teachings and noble character
8. Educate the desires and instincts so that young people are fortified with the values of decency, morals, morality and aqidah.

Thus, it can be said that the core purpose of Islamic education is to develop all human potential so that they can serve Allah and take part in humanitarian matters in the broadest sense so that one's practice of worship or behavior is of higher quality.

Scope of Islamic Education

Muchtar (2012) argues that the scope of Islamic teachings is divided into 7 elements, including:

1. Faith education, which includes the six faiths, namely believing in Allah, believing in angels, believing in Allah's Books, believing in Prophets / Apostles, believing in the Hereafter and believing in destiny. In addition, you must also carry out good worship such as Hajj, fasting, zakat, and so on. Or those who are ghair mahdoh are like doing good to others.
2. Moral education, namely guidance so that someone is noble and behaves well from an early age. The material studied is usually related to simple morals such as patience, humility, gratitude and others. Also madzumah morals such as betrayal, lies and others where this morality must be shunned and avoided.

3. Physical Education, which fosters the body so that all existing potential can develop. And coaching that was sunnahed by the Prophet, among others, swimming, riding, archery and so on.
4. Intellectual Education, where coaching related to this mindset is very useful in solving problems and challenges of life in a person.
5. Education of the heart and soul, where the heart is closely related to speaking the truth, while soul building is useful so that a person is firm in attitude.
6. Social education, coaching related to how to behave towards other people or in society because it is not enough to only rely on oneself/individually.
7. Sexual education, which provides sexuality lessons according to their age and mental maturity, such as when the bed is separated between a man and a woman or otherwise.

Basic Islamic Education

Muhaimin (2010) argues that Islam is a perfect religion where every teaching process aims to improve the Muslim personality and every movement has a rationale. So the basis as well as the foundation that provides the purpose and direction of Islamic education is the Al-Qur'an and As-Sunnah/Hadith.

1. The Qur'an is a guide as well as a guide for those who believe and are pious because there is definitely no doubt in it.
2. As-Sunnah is everything that is identified with the Prophet in the form of words, deeds, traits or provisions in which hadith is included so that it can be a mercy for the universe.

Islamic Education Values

Umar (2010) said that the teachings of Islam itself have 3 main value pillars, namely:

1. The values of Aqeedah are matters related to belief and faith and this is the principle as well as the basis of every human being to unite God and is absolute truth. Such as faith in Allah, angels, books, messengers, the last day and destiny, whether good or bad.
2. Sharia values, which contain the rules and teachings revealed by God to humans. This usually includes 2 main things namely worship such as prayer, fasting and others. As well as muamalah things which contain related to human relations such as buying and selling, helping, marriage and so on.
3. Moral values, which are closely related to ethics, morals and attitudes and behaviors that adorn a person. Izzan & Saehudin (2012) said that this morality includes 4 things, namely the first morality to God such as loving him, always remembering him and others. Then the two akhlaq to themselves such as being honest, maintaining self-respect and others. The three morals to others such as deliberation, helping the poor and others. Then the last is morality to nature where humans are encouraged to take care of animals, plants, and objects around them.

Youtube

The content on youtube according to Cahyono & Hassani (2019) usually made by individuals where the shows will be easily accessed by anyone, anywhere and anytime, the important thing is that there is an internet network. This is different from television where each program has its own schedule, besides that YouTube also has several characteristics including: there is no duration limit for uploading videos, a system that is paid for if you get adsense, there are offline features, simple editing and accurate security.

Islamic Education Values in Ustadzah Oki Setiana Dewi's Youtube Lectures

From repeatedly observing and watching snippets of lectures that took place at the Al-Muhajirin mosque in Magelang 2 years ago and re-aired on Youtube Ustadzah Oki Setiana Dewi for a duration of 09:26 related to a wife who hides her husband's disgrace, causing pros and cons in society (<https://www.youtube.com/watch?v=YqQxIhk5c> accessed on 09 March 2022), researchers found several values of Islamic education that can be used as lessons, including:

1. The value of Aqidah or faith, this is illustrated by his delivery at minutes 0:19-0:55 which reads that there are 4 criteria for women/wives who are longed for by heaven as mentioned by Rosululloh, namely performing the obligatory prayers 5 times a day, fasting Ramadan, being obedient. husband and maintain self-respect and family. If the women have fulfilled

these 4 things, heaven will be guaranteed by Allah azza wajalla and they will be allowed to choose from whichever door they want. This is if in the opinion of Bukhari Umar, it is part of the value of Aqidah because it relates to believing in the words and treatises brought by the Prophet Muhammad.

2. The value of sharia, which is related to mu'amalah, is described at 0:56-1:40 minutes in which he conveys and reminds that right and wrong in a relationship with fellow human beings are normal, especially if you are a husband and wife. But it will be a problem if 1 mistake made by the husband makes a man bring up 1000 other mistakes by the wife so that it seems as if the man/husband has never done anything good to his wife. So it was conveyed in his lecture that this was one of the reasons why the inhabitants of Hell were mostly women because they very easily forgot the kindness of their husbands and did not even want to thank him so that they entered the category of people who did not want to be grateful. In addition, this minute is also a continuation of the previous minute where it was mentioned that the woman who is missed by heaven is the one who performs the obligatory prayers 5 times a day and fasts Ramadan. If these two things are in accordance with Bukhari's opinion, then they enter the value of the Shari'a which is related to worship, namely the relationship between humans and God.

Akhlaq values described at 1:41-4:15 minutes, he said that the 4th condition/criteria is related to maintaining self-respect, that is, it is not easy to suu'dzon to others. This trait is also if it is adjusted to the opinion of Bukhari Umar then it enters the morality section to oneself. In addition, this also applies to the relationship between husband and wife so that when one of them doesn't tell you, or comes home too late, he doesn't immediately get angry and judge his partner, where does it come from? Who with? and or use other cornering questions. Negative thinking or suudzon can cause a partner to vent or complain to other people, so that he indirectly indulges in disgrace to his own household. This is of course very dangerous because if the disgrace has spread then only regret remains, because it is not necessarily in accordance with the original reality. Meanwhile in the follow-up minutes starting from 4:16-9:26 there he gave a lot of examples related to how to deal with a problem as an adult, namely it is not easy to complain let alone complain to others because the best solution is to complain and pray to Allah in between prayers that soar to the sky, this also comes from the morals to Allah. In addition, not everyone wants to know what the problems are in our lives, especially if there are domestic problems, of course it would not be appropriate for parents to interfere unless the problem cannot be resolved and requires an intermediary/judge to intervene, then it is permissible, provided that it does not cause greater danger or conflict between husband and wife. The origin of the existence of household problems / problems, is to be given the best solution, namely by discussing it internally with the family itself without involving other people, even parents, with the aim of having the flexibility to choose a way out as well as to practice dealing with things in an adult way, this is also included from the morals to others.

4. CONCLUSION

Based on the above explanation, it can be said that the Islamic Educational Values In Ustadzah Oki Setiana Dewi's Youtube Lectures are the values of aqidah which are related to faith and related to the criteria for women who are longed for by heaven as conveyed by Rosululloh so that believing in the message brought by the Prophet is included in the pillars. faith, then the value of the Shari'a' which includes worship such as obligatory prayers or fasting in Ramadan and also relates to mu'amalah such as being obedient to your husband when you become a wife by not easily bringing up the ugliness or mistakes of your husband and lastly is the moral value which includes morality to Allah, namely pray to him when problems are hit, especially in the household, then morality to yourself is like it is not easy to be suspicious of others, be a partner who is always grateful, and maintain self-respect and morality to others, namely by not easily spit out household disgrace to the public while at the same time solving every household problem with an adult, elegant attitude and not causing madhorot / other greater dangers.

REFERENCES

- Abuddin Nata. (2003). *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Bandung: Angkasa.
- Achmadi. (2008). *Ideologi Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Adisusilo, S. (2013). *Pembelajaran Nilai-Karakter Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pembelajaran Afektif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anwar, S., & Salim, A. (2018). Pendidikan Islam dalam Membangun Karakter Bangsa di Era Milenial. *At-Tadzkiyyah : Jurnal Pendidikan Islam*, 9 (2), 233-247.
- Arifin, Y. (2018). *Pemikiran Emas Para Tokoh Pendidikan Islam*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Cahyono, G., & Hassani, N. (2019). Youtube Seni Komunikasi Dakwah Dan Media Pembelajaran. *Al-Hikmah : Jurnal Dakwah*, 13 (1), 23-38.
- Darmodiharjo, D., & Shidarta. (2006). *Pokok-Pokok Filsafat Hukum Apa dan Bagaimana Filsafat dan Hukum di Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hasbullah. (2012). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Herwibowo, Y. (2008). *YouTube*. Yogyakarta: B-First.
- Izzan, A., & Saehudin. (2012). *Tafsir Pendidikan*. Banten: PAM Press.
- Kindarto, A., & Community, S. (2008). *Belajar Sendiri YouTube* (Jakarta: PT. Elex. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Lubis, M. (2009). *Evaluasi Pendidikan Nilai*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muchtar, H. J. (2012). *Fikih Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin. (2010). *Rekonstruksi Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Raya, M. F. (2018). Sejarah Orientasi Pendidikan Islam di Indonesia (Dari Masa Kolonial Hingga Orde Baru). *Jurnal Pendidikan Islam*, 8 (2) November, 228-242.
- Roqib, M. (2009). *Ilmu Pendidikan Islam: Pengembangan Pendidikan Alternatif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat*. Yogyakarta: LKIS.
- Sa'diyyah, H. (2020). *Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam Multikultural*. Surabaya: CV Jagad Media Publishing.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaeman, A. R., Fazri, A., & Fairus, F. (2020). Strategi Pemanfaatan Youtube Dalam Bidang Dakwah Oleh Ulama Aceh. *Communication*, 11 (1), 81-93.
- Syafe'i, I. (2015). Tujuan Pendidikan Islam. *Al-Tadzkiyyah : Jurnal Pendidikan Islam*, 6 (2), 151-166.
- Tiarto, E. H. (2019). *Cara Berdakwah Pemuda Masa Kini*. Sukabumi: CV Jejak.
- Umar, B. (2010). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Amazah.
- Zuhri, S., & et, al. (2020). *Teori Komunikasi Massa Dan Perubahan Masyarakat*. Malang: PT Cita Intans Selaras.

Penerapan Media Komunikasi Digital sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19

Ricky Firmansyah¹, Beben Kadar Solihat²

¹ARS University – ricky@ars.ac.id

²SMP Negeri 5 Cipongkor

Abstrak— Demi mencegah penyebaran Covid-19, WHO mengimbau agar menghentikan kegiatan yang dapat menyebabkan kerumunan. Pada bidang pendidikan, pembelajaran tatap muka yang dihadiri banyak siswa dalam kelas perlu ditinjau ulang pelaksanaanya agar tidak menyebabkan kerumunan. Pelaksanaan pembelajaran online memungkinkan siswa dan guru melaksanakan pembelajaran dari rumah masing-masing sehingga mengurangi kontak langsung. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran dan mengirim tugas yang diberikan tanpa harus bertemu secara fisik. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dimana peneliti merangkum berbagai penelitian dengan topik yang sesuai dari berbagai sumber dan bukti, baik dari hasil penelitian buku ataupun pendapat ahli. Pembelajaran daring yang dilakukan dengan menggunakan berbagai media komunikasi digital WhatsApp sebagai media pembelajaran daring dinilai kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran karena minimnya penjelasan yang komprehensif dari guru, begitu juga untuk aspek afektif dan psikomotorik. Meskipun banyak keterbatasan dari penggunaan WhatsApp, namun WhatsApp tetap menjadi pilihan guru dan orang tua dalam pembelajaran daring. Pembelajaran daring sebaiknya tidak melunturkan minat belajar siswa. Guru harus mampu memberikan tugas yang bervariasi agar siswa tidak mudah bosan. Pembelajaran daring melalui WhatsApp ini perlu dievaluasi secara menyeluruh dengan memperhatikan kapasitas guru dan kemampuan orang tua. Peningkatan sistem belajar daring memerlukan upaya serius dari semua pihak.

Kata Kunci — Covid-19, komunikasi digital, media pembelajaran, WhatsApp

1. PENDAHULUAN

Desember 2019 di Wuhan, ibukota provinsi Hubei China menjadi awal kemunculan penyakit Coronavirus Disease 2019 (COVID-19). COVID-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut coronavirus 2 (SARS-CoV-2). Virus ini menyebar secara global, mengakibatkan pandemic coronavirus 2019-20 yang sedang berlangsung. Gejala umum yang ditemui antara lain demam, batuk, dan sesak nafas. Gejala lain yang mungkin terjadi adalah nyeri otot, diare, sakit tenggorokan, kehilangan bau, dan sakit perut. Saat ini sebagian besar kasus mengakibatkan gejala ringan, namun beberapa berkembang menjadi pneumonia virus dan kegagalan multi-organ. Kebanyakan orang yang terinfeksi COVID-19, akan mengalami penyakit pernapasan ringan hingga sedang, bahkan menyebabkan sulit bernafas bahkan meninggal dunia. Virus ini dapat sembuh dengan sendirinya dengan imunitas tubuh. Namun, lansia lebih rentan terkena virus ini terlebih yang telah memiliki penyakit bawaan seperti diabetes, pernapasan kronis dan kanker (Siahaan, 2020).

Akibat adanya virus ini, masyarakat di dunia harus tetap diam di rumah untuk memutus mata rantai virus corona agar tidak semakin menyebar. Hal ini menyebabkan aktivitas masyarakat di berbagai negara termasuk Indonesia menjadi terganggu yang mengakibatkan Pandemi Virus Corona (Siahaan, 2020). Demi mencegah penyebaran virus Covid-19, World Health Organization (WHO) memberi himbauan agar acara-acara yang dapat menyebabkan kerumunan massa dihentikan. WHO memberikan rekomendasi bahwa, menjaga jarak (social distancing) dapat mencegah penularan Covid-19. Oleh karena itu dalam bidang pendidikan, pembelajaran tatap muka yang dihadiri banyak siswa dalam kelas perlu ditinjau ulang pelaksanaanya agar tidak menyebabkan kerumunan. Pelaksanaan pembelajaran online (dalam jaringan, daring) memungkinkan siswa dan guru melaksanakan pembelajaran dari rumah masing-masing sehingga mengurangi kontak langsung. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran dan mengirim tugas yang diberikan tanpa harus bertemu secara fisik. Hal ini dapat mengurangi adanya kerumunan massa di sekolah/kampus seperti yang terjadi pada pembelajaran tatap muka (Nuriansyah, 2020).

Perkembangan di era teknologi komunikasi digital telah menghadirkan berbagai jenis media komunikasi, bahkan diantaranya adalah komunikasi luar angkasa dan kemiliteran yang sangat kompleks, hingga smartphone yang dapat digunakan dengan mudah dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan itu, teknologi digital telah membuat smartphone ini mampu bertukar apa saja mulai dari komunikasi berupa teks hingga video. Pertukaran ini sering dilakukan dalam kehidupan sosial, sehingga lahirlah istilah "media sosial", yaitu platform yang menghubungkan manusia di seluruh penjuru dunia secara digital (Anwar & Rusmana, 2017). Dalam era digital ini juga terdapat bentuk komunikasi baru yang dapat dilakukan secara instan melalui jaringan internet menggunakan aplikasi smartphone yang dikenal dengan media komunikasi digital.

Penelitian terkait yang pertama dilakukan oleh Putri pada tahun 2020 dengan judul Budaya Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pembelajaran Daring di UIN Walisongo Semarang). Budaya komunikasi virtual sebagai suatu kebiasaan baru yang dilakukan pada masa pandemic covid-19 secara virtual atau tidak langsung dengan melalui media sosial. Dalam dunia virtual Computer Mediated Communication (CMC) seseorang dapat saling berinteraksi meskipun tidak dalam lokasi yang sama, namun ekspresi, emosi seseorang tidak terwakilkan seluruhnya karena proses komunikasi hanya melalui layar (face-to screen). Adanya pandemi Covid-19 dinilai mengubah pola komunikasi masyarakat. Dimana komunikasi yang biasanya dapat dilakukan secara tatap muka, kini harus dilakukan secara virtual karena adanya kebijakan social distancing dari pemerintah. cara berkomunikasi tidak hanya bisa dilakukan dengan face to face saja. Akan tetapi dapat dilakukan secara virtual untuk memudahkan dan memanfaatkan adanya media sosial yang ada. Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan library research. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui budaya komunikasi virtual pada masa pandemi Covid-19. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa media komunikasi virtual yang sering digunakan dalam agenda rapat ataupun pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 seperti zoom, skype for business dan gotomeetings (Putri, 2020).

Penelitian terkait yang kedua dilakukan oleh Ardiyanti pada tahun 2020 dengan judul Komunikasi Media Yang Efektif Pada Masa Pandemi Covid-19. Komunikasi media pada pandemi Covid-19 mendapat penilaian negatif. Beberapa penilaian negatif tersebut terkait pernyataan blunder pemerintah dan respons negatif masyarakat terhadap komunikasi yang dilakukan pemerintah terkait pandemi Covid-19 di Indonesia. Penelitian ini membahas bagaimana komunikasi media yang efektif pada pandemi Covid-19. Komunikasi media masih belum efektif karena terlalu memberikan keyakinan yang berlebihan dan belum adanya konsistensi. Oleh karena itu DPR RI hendaknya mendorong pemerintah untuk meningkatkan efektivitas dalam melakukan komunikasi media pada pandemi Covid-19. Terkait hambatan utama yaitu kontroversi antara privasi pasien v.s. kepentingan mencegah meluasnya pandemi, DPR RI hendaknya melakukan inventarisasi ketentuan apa saja yang saling bertentangan dalam UU dan dilakukan penyelarasan atas berbagai ketentuan tersebut dengan mempertimbangkan budaya masyarakat dalam menghadapi pandemi Covid-19 (Ardiyanti, 2020).

Penelitian terkait yang ketiga dilakukan oleh Rohmah pada tahun 2020 dengan judul Media Sosial Sebagai Media Alternatif Manfaat dan Pemuas Kebutuhan Informasi Masa Pandemi Global Covid 19 (Kajian Analisis Teori Uses And Gratification). Terdapat dua permasalahan dalam penelitian ini yaitu apa sajakah peran penting manfaat dari media sosial yang diberikan di masa pandemic Covid-19 dianalisis menggunakan Teori Uses and Gratification dan bagaimana media sosial dapat menjadi pemuas kebutuhan pilihan masyarakat dalam proses komunikasi massa dianalisis menggunakan Teori Uses and Gratification. Untuk menjawab pertanyaan tersebut peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan analisis teori Uses and Gratification. Dari 50 orang sampel acak di instagram menunjukkan hasil bahwa 80% orang menyetujui bahwa media sosial bermanfaat sebagai sosial informasi, 93% orang menyetujui media sosial sebagai media informasi Covid 19, 83% orang menyetujui bahwa informasi di media sosial dapat membantu sesama, 80% orang menyetujui bahwa media sosial mampu memuaskan sebagai pelarian dari rutinitas dan masalah pribadi di masa Covid-19, 85% menyetujui media sosial dapat memuaskan dalam pencarian informasi Covid-19 dan 92% menyetujui bahwa informasi di media sosial memuaskan untuk melakukan sesuatu (Rohmah, 2020).

Pemanfaatan media komunikasi digital sebagai media pembelajaran di masa pandemi covid-19 ini membutuhkan kesiapan dari segi sumber daya manusianya baik itu guru, staf maupun siswa. Penelitian ini fokus kepada bagaimana pemanfaatan media komunikasi digital Whatsapp sebagai media pembelajaran di masa pandemi covid 19 pada jenjang sekolah dasar.

1.1. Media Komunikasi Digital

Media komunikasi digital adalah media komunikasi yang mengirim dan menerima pesan dalam bentuk data digital. Media komunikasi digital didukung dengan jaringan internet yang memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dengan biaya yang murah. Media komunikasi digital dianggap efisien, praktis, ekonomis, dengan penyampaian dan penerimaan pesannya yang cepat. Namun, ada juga kelemahan dari media ini, yaitu informasi yang diterima harus benar-benar diteliti lagi fakta dan kebenarannya. Saat ini, media komunikasi digital tidak lagi bersifat privasi karena banyak generasi milenial yang menyampaikan informasi secara terbuka menggunakan media sosial. Komunikasi dalam media sosial juga disebut media komunikasi digital karena menggunakan jaringan internet. Media komunikasi digital dapat berupa media informasi saja seperti; media komunikasi berbasis messenger, whatsapp, line, beetalk, kakaotalk, dan lain-lain. Selain dimanfaatkan dalam komunikasi sehari-hari, media komunikasi digital ini juga sering dimanfaatkan untuk mengembangkan bisnis. Media sosial sering dipakai sebagai media promosi bisnis online. Media komunikasi digital ini memiliki keunggulan sistem kerja penyampaian pesan yang otomatis dan dapat dikirim dengan kapasitas data yang cukup besar dalam bentuk data dan media penyimpanannya tidak terbatas apabila menggunakan jaringan internet (Ambar, 2017).

1.2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat, metodik serta teknik yang dimanfaatkan sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa agar komunikasi dan interaksi dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah lebih efektif. Syarat utama dalam pemilihan media yaitu media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Misalnya apabila tujuan atau kompetensi murid bersifat menghafalkan serangkaian kata maka media yang tepat untuk digunakan adalah audio. Namun apabila tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai adalah memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Jika tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video dapat digunakan. Selain itu, terdapat kriteria lain yang bersifat melengkapi (komplemen), diantaranya: biaya, ketepatgunaan; kondisi peserta didik; ketersediaan; dan mutu teknis (Satin, 2014).

1.3. Pandemi Covid-19

Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut coronavirus 2 (SARS-CoV-2). Virus ini menyebar secara global, mengakibatkan pandemic coronavirus 2019-20 yang sedang berlangsung. Gejala umum yang ditemui antara lain demam, batuk, dan sesak nafas. Gejala lain yang mungkin terjadi adalah nyeri otot, diare, sakit tenggorokan, kehilangan bau, dan sakit perut. Saat ini sebagian besar kasus mengakibatkan gejala ringan, namun beberapa berkembang menjadi pneumonia virus dan kegagalan multi-organ. Kebanyakan orang yang terinfeksi COVID-19, akan mengalami penyakit pernapasan ringan hingga sedang, bahkan menyebabkan sulit bernafas bahkan meninggal dunia. Virus ini dapat sembuh dengan sendirinya dengan imunitas tubuh. Namun, lansia lebih rentan terkena virus ini terlebih yang telah memiliki penyakit bawaan seperti diabetes, pernapasan kronis dan kanker. Akibat adanya virus ini, masyarakat di dunia harus tetap diam di rumah untuk memutus mata rantai virus corona agar tidak semakin menyebar. Hal ini menyebabkan aktivitas masyarakat di berbagai negara termasuk Indonesia menjadi terganggu yang mengakibatkan Pandemi Virus Corona.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Studi literatur menjadi cara peneliti untuk merangkum berbagai penelitian dengan topik yang sesuai. Latar belakang dilakukannya studi literatur adalah banyaknya hasil penelitian di luar sana yang seringkali menunjukkan hasil yang beragam. Dalam studi literatur, peneliti menggunakan berbagai sumber dan bukti, baik dari hasil penelitian buku ataupun pendapat ahli. Selain itu, di era digital ini, memungkinkan penelitian-penelitian berkualitas dipublikasi dan diakses secara luas. Manurut Siswanto (2010), penelitian-penelitian yang ada ini memungkinkan akademisi untuk melihat dari atas tentang apa yang sudah dilakukan dan sejauh mana ilmu pengetahuan berkembang oleh karena itu terdapat istilah *standing on the Giant shoulder* dimana analogi *giant* atau raksasa mengacu pada kumpulan penelitian yang telah dilakukan selama berabad-abad. Penelitian-

penelitian yang telah dipublikasi dan tersimpan dalam database ini memiliki data-data berharga yang menunggu untuk digunakan.

3. RESULT AND DISCUSSION

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim mengungkapkan bahwa Indonesia kesulitan untuk beradaptasi dengan pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19. Hal ini disebabkan karena berbagai kendala dalam proses pembelajarannya. Diantaranya ialah akses internet yang masih minim dan pasokan listrik yang tidak merata di wilayah Indonesia. Masyarakat yang berada di daerah terpencil masih tidak bisa melepaskan sosok “pengajar” di depan kelas meski metode pembelajaran yang digunakan telah berubah. Mereka menganggap guru atau pengajar dinilai sempurna jika mengajar di depan kelas. Seiring dengan berubahnya metode pembelajaran yang terjadi di Indonesia, pola komunikasi antara guru dan siswa juga mengalami perubahan. Dengan adanya metode pembelajaran yang dilakukan secara daring ini dapat memudahkan komunikasi antara pengajar dan peserta didik. Dimana waktu dan tempat bukan lagi menjadi hambatan. Penguasaan teknologi harus secara mutlak dimiliki oleh setiap guru dan siswa, bukan hanya sebatas mengetahui saja, namun harus bisa juga menggunakan fitur media untuk mencapai integritas pesan disampaikan tanpa interaksi tatap muka secara fisik. Namun demikian, tidak setiap pengajar dan peserta didik mampu dalam hal tersebut. Metode pembelajaran daring ini juga mempengaruhi segala aspek komunikasi. Hal itu tidak lepas dari macam-macam hambatan (Putri & Irwansyah, 2021).

Perlu disadari bahwa kesiapan guru dan siswa dalam keberlangsungan proses pembelajaran daring menjadi acuan ideal atau tidaknya proses penyampaian dan penyerapan materi pembelajaran. Mengingat perubahan sistem belajar mengajar dari tatap muka menjadi pembelajaran secara online (dalam jaringan, daring) yang sangat mendesak sehubungan dengan Pandemi Covid-19 ini, memaksa setiap guru dan siswa untuk lebih dapat menggunakan teknologi khususnya media pembelajaran. Guru maupun orang tua memiliki peran penting untuk melakukan pendampingan ketika proses pembelajaran daring berlangsung agar setiap materi yang disampaikan dapat tepat sasaran dan diterima dengan baik oleh siswa. Keterbukaan dari guru dalam menerima berbagai saran dan masukan dari orang tua siswa akan meningkatkan semangat belajar siswa. Berbeda jika seorang guru pasif dalam proses belajar mengajar, hal tersebut akan berpengaruh negatif secara psikologis terhadap siswa dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilaksanakan (Habibah, Dkk, 2020).

Pembelajaran daring memiliki tujuan yaitu memenuhi standar pendidikan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang dapat menghubungkan antara siswa dengan guru. Dengan cara ini, diharapkan siswa dapat mengakses materi pelajaran melalui internet kapan saja dan dimana saja. Berbagai platform telah menyediakan media belajar daring seperti Google Classroom, Edmodo, Rumah Belajar, hingga WhatsApp. Kebanyakan guru sekolah dasar (SD) di daerah mengaku kesulitan menggunakan berbagai macam platform media daring yang tersedia untuk pembelajaran, sehingga mereka lebih memilih untuk memanfaatkan media komunikasi digital WhatsApp (WA) yang sudah lebih familiar dan sering mereka gunakan. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nur (2020) bahwa pada tingkat sekolah dasar, WhatsApp merupakan media yang paling banyak digunakan. WhatsApp menjadi media komunikasi digital yang paling banyak dipilih oleh guru dan orang tua murid sebagai pendukung dalam pembelajaran siswa. Komunikasi pada WhatsApp Group dinilai tidak memakan kuota yang banyak sehingga dapat menekan biaya. WhatsApp dapat melakukan pengiriman gambar, voice note dan video (Nur, 2020).

Penggunaan WhatsApp sebagai media belajar daring kurang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan kurangnya penjelasan yang komprehensif, sederhana, dan detail dari guru, rendahnya aspek afektif dan psikomotorik pada pembelajaran, sinyal internet yang tidak merata, kesibukan dan latar belakang pendidikan orang tua. Pembelajaran melalui WhatsApp perlu dievaluasi menyeluruh dengan mempertimbangkan kapasitas guru dan kemampuan orang tua. Peningkatan sistem belajar daring berbasis jaringan membutuhkan upaya yang serius dari semua pihak. Meskipun banyak keterbatasan dari penggunaan media WhatsApp, namun WhatsApp tetap menjadi pilihan guru dan orang tua dalam melakukan pembelajaran daring. Namun sayangnya, penggunaan WhatsApp tersebut cenderung dimanfaatkan untuk memberikan tugas saja. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Kantor Kementerian Agama Kabupaten

Pemalang pada 20 Juli 2020 bahwa pada jenjang SD/MI, interaksi guru dan siswa yang terjadi di WhatsApp umumnya guru hanya memberikan tugas kepada siswa mengenai kegiatan membaca dan menghitung. Alasannya adalah bahwa pada kurikulum 2013 jenjang SD/MI, sistem pembelajarannya adalah berbasis TEMATIK yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran yang memiliki kesamaan tema. Guru menginformasikan kepada orang tua melalui WhatsApp Grup (WAG) Kelas yang beranggotakan para orang tua/wali murid dan wali kelas yang bersangkutan. Guru biasanya menugaskan siswa untuk mengerjakan berbagai latihan atau soal yang terdapat dalam buku cetak TEMATIK. Pengumpulan tugas dilakukan dengan dikumpulkan dengan cara di foto, yang kemudian dikirim ke WhatsApp grup kelas (Kantor Kementerian Agama Kabupaten Pemalang, 2020).

Bagi guru yang selama ini terbiasa melaksanakan pembelajaran secara tatap muka, tentu saja kondisi ini mengakibatkan adanya ketidaksiapan persiapan pembelajaran. Perubahan yang terjadi secara cepat dan mendadak sebagai akibat dari penyebaran Covid-19 membuat semua kalangan dipaksa untuk memahami penggunaan dan pemanfaatan teknologi. Namun, tidak semua guru siap menyikapi kondisi ini. Hal ini terbukti dengan adanya guru yang hanya memanfaatkan WhatsApp hanya untuk memberikan tugas tanpa menyampaikan pengajaran. Dalam satu semester, jarang sekali ada pertemuan secara virtual untuk menyampaikan materi ajar apalagi untuk melihat perkembangan siswa atau berkomunikasi dengan orang tua. Padahal menurut Rigiandi (2020), saat ini teknologi menjadi satu-satunya cara yang mampu menghubungkan guru dan siswa dalam pembelajaran tanpa melakukan tatap muka. Jika kegiatan pembelajaran tatap muka dapat memanfaatkan orang, benda-benda sekitar, lingkungan dan segala sesuatu yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran, maka pada pembelajaran daring, media yang dapat disajikan guru menjadi virtual. Pembelajaran daring dapat dilakukan melalui integrasi berbagai sumber belajar seperti dokumen, gambar, video, dan audio dalam pembelajaran. Materi belajar dapat dimanfaatkan siswa dengan melihat atau membaca. Sumber belajar seperti inilah yang menjadi modal utama dalam mengembangkan pembelajaran daring. Karena, jika guru mengemas pembelajaran semenarik mungkin dan sesuai dengan karakteristik siswa, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai meskipun dalam kegiatan daring (Rigiandi, 2020).

WhatsApp menjadi media yang paling banyak dipilih oleh guru dan orang tua murid sebagai pendamping dalam pembelajaran anak. Komunikasi texting pada WhatsApp Group tidak membutuhkan kuota yang besar sehingga biaya rendah. WhatsApp dapat melakukan pengiriman gambar, voice note dan video. WhatsApp memiliki jumlah pengguna sangat besar, di Indonesia terdapat 143 juta pengguna pada tahun 2019. Penggunaan media komunikasi digital WhatsApp juga disinggung pada Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19), walaupun tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan aplikasi komunikasi sejenis. Tepatnya di halaman 24 pada tabel langkah-langkah pelaksanaan PJJ daring oleh pendidik di bagian nomor 1 pra pembelajaran disebutkan bahwa siapkan nomor telepon orang tua/wali peserta didik atau peserta didik dan buat grup WhatsApp (atau aplikasi komunikasi lainnya) sebagai media interaksi dan komunikasi.

Selain itu, menurut Hartatik (2020) selain hanya menyampaikan tugas melalui grup WhatsApp, sebenarnya guru juga dapat menyampaikan materi-materi yang harus dipelajari oleh siswa. Guru harus mampu memberikan tugas siswa yang bervariasi agar mereka tidak mudah bosan. Materi dapat diberikan dalam bentuk rekaman suara, link youtube, dan foto. Guru seharusnya dapat berkreasi dengan aplikasi WhatsApp agar siswa tetap bersemangat belajar secara daring di masa pandemi ini. Guru harus mampu menciptakan kegiatan belajar yang kreatif dan menyenangkan, meski berada di rumah siswa tetap memiliki semangat untuk belajar dan tidak merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran daring selama masa pandemi. Guru tetap dapat menerapkan model pembelajaran yang diinginkan melalui WhatsApp seperti flipped classroom, problem based learning, sole, project based learning, dan model pembelajaran lainnya. Contoh pembelajaran tersebut bisa membantu memvariasikan kegiatan pembelajaran kepada siswa. Diharapkan siswa tidak cepat bosan dan tetap semangat dalam kegiatan belajar mengajar secara daring di masa pandemi ini (Hartatik, 2020).

Hal lain yang tidak kalah penting selain teknis pelaksanaan dan pembelajaran adalah penilaian, mengingat pembelajaran daring ini ternyata menimbulkan masalah baru dalam hal penilaian siswa. Mengacu kepada kurikulum 2013, penilaian kegiatan pembelajaran termasuk diantaranya adalah afektif, kognitif dan psikomotor yang harus diberikan secara adil. Menurut

Rigianti (2020) adil pada penilaian memiliki arti bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang sama pada sistem penilaian, tidak berarti setiap siswa mendapat nilai yang sama, akan tetapi mendapat nilai yang sesuai dengan kemampuan belajar masing-masing. Kenyataan yang ada saat pembelajaran daring ini ternyata bahwa hampir semua siswa memperoleh nilai yang baik saat menjawab soal. Ini tentu saja menjadi tanda tanya bagi guru, apakah siswa betul-betul memahami pembelajaran atau mendapatkan bantuan dari orang tua/orang lain saat mengerjakan tugas. Sehingga guru tidak dapat menilai ketercapaian pembelajaran secara objektif sesuai dengan kemampuan siswa. Dari segi afektif, guru pun mengalami kesulitan dalam penilaian, karena biasanya penilaian afektif dapat terjadi begitu saja secara alamiah saat siswa berinteraksi, berkomunikasi, dan bersosialisasi dengan teman. Pembelajaran daring menjadikan siswa kehilangan sosialisasi dengan siswa lain secara langsung. Hal ini menjadi kendala bagi guru pada saat melakukan penilaian afektif, begitu juga untuk penilaian psikomotor. Akhirnya, yang dapat dilakukan untuk melakukan penilaian pengetahuan adalah dengan cara melihat kemampuan siswa dalam mengerjakan soal yang telah dibuat oleh guru yang sesuai dengan indikator. Untuk penilaian keterampilan, guru dapat menilai dengan teknik unjuk kerja. Siswa menulis cara untuk jawaban yang telah mereka dapatkan dengan menuliskan langkah-langkahnya. Guru tidak dapat melihat proses pembelajaran dan keaktifan murid, sehingga penilaian hanya berdasarkan hasil akhir (Nur, 2020).

4. KESIMPULAN

Pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan berbagai media komunikasi digital, salah satunya yang paling banyak digunakan adalah WhatsApp. Media komunikasi digital yang paling banyak digunakan untuk mendukung pembelajaran saat pandemi ini, tetapi siswa masih merasa kesulitan untuk memahami materi dan guru juga sulit dalam menilai siswa secara objektif. Pemanfaatan WhatsApp sebagai media pembelajaran daring dinilai kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ini disebabkan karena minimnya penjelasan yang detail, sederhana namun komprehensif dari guru. Aspek afektif dan psikomotorik juga minim dalam pembelajaran. Selain itu, sinyal internet yang tidak stabil, kesibukan dan latar belakang pendidikan orang tua juga ikut mempengaruhi proses pembelajaran. Meskipun banyak keterbatasan dari penggunaan media WhatsApp, namun WhatsApp tetap menjadi pilihan guru dan orang tua dalam melakukan pembelajaran daring. Meskipun demikian pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi ini sebaiknya tidak melunturkan minat belajar peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Guru harus mampu memberikan tugas siswa yang bervariasi agar mereka tidak mudah bosan. Jangan hanya memberikan tugas itu-itu saja misal hanya mengerjakan lembar kerja siswa (LKS) tanpa adanya penyampaian materi ajar oleh guru secara langsung melalui media daring. Pembelajaran daring melalui WhatsApp ini perlu dievaluasi secara menyeluruh dengan memperhatikan kapasitas guru dan kemampuan orang tua. Peningkatan sistem belajar daring memerlukan upaya serius dari semua pihak.

REFERENCES

- Ambar, A. (2017, September 29). 15 Macam-macam Media Komunikasi – Fungsi. Dipetik April 25, 2021, dari Pakar Komunikasi: <https://pakarkomunikasi.com/macam-macam-media-komunikasi>
- Anwar, R. K., & Rusmana, A. (2017). Komunikasi Digital Berbentuk Media Sosial Dalam Meningkatkan Kompetensi Bagi Kepala, Pustakawan, Dan Tenaga Pengelola Perpustakaan Sekolah/Madrasah Di Desa Kayuambon, Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat. *Dharmakarya*, 6(4).
- Ardiyanti, H. (2020). Komunikasi Media Yang Efektif Pada Pandemi Covid-19. *Info Singkat*, 12(7), 25-31.
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-13.

- Hartatik, Budi. (16 Agustus 2020). *Manfaat Whatsapp dalam Pembelajaran Daring*. Dipetik 26 April 2021, dari Radar Semarang: <https://radarsemarang.jawapos.com/rubrik/untukmu-guruku/2020/08/16/manfaat-whatsapp-dalam-pembelajaran-daring/>
- Kantor Kementerian Agama Kabupaten Pemalang. (20 Juli 2020). *WhatsApp Menjadi Tren Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi*. Dipetik 26 April 2021, dari Kementerian Agama Kantor Wilayah Provinsi Jawa Tengah: <https://jateng.kemenag.go.id/warta/artikel/detail/whatsapp-menjadi-tren-alternatif-media-pembelajaran-jarak-jauh-di-masa-pandemi>
- Nur, Sabilia. (30 Desember 2020. *Sudah Tepatkah WhatsApp Menjadi Media Daring Pilihan Siswa Sekolah Dasar?*. Dipetik 28 April 2021, dari Kumparan:<https://kumparan.com/sabilanl161/sudah-tepatkah-whatsapp-menjadi-media-daring-pilihan-siswa-sekolah-dasar-1usg0d68rNb/full>
- Nuriansyah, F. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(2).
- Putri, F. A. (2021). Budaya Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pembelajaran Daring di UIN Walisongo Semarang). *Jurnal Komunika Islamika: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Kajian Islam*, 7(2), 253-269.
- Putri, A. N. A., & Irwansyah, I. (2021). EFEKTIVITAS KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAAN ONLINE. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 54-63.
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Banjarnegara. *Elementary School*, 7 (2), 297–302.
- Rohmah, N. N. M. (2020). Media Sosial Sebagai Media Alternatif Manfaat dan Pemuas Kebutuhan Informasi Masa Pandemi Global Covid 19 (Kajian Analisis Teori Uses And Gratification). *Al-Ilam: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 4(1), 1-16.
- Satin, U. (2014). Media Pendidikan, Peran dan Fungsinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 1(1), 131-144.
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan, 20(2).
- Siswanto, S. (2010). Systematic review sebagai metode penelitian untuk mensintesis hasil-hasil penelitian (sebuah pengantar). *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*, 13(4), 21312.

TENTANG JPVR

Jurnal Pendidikan Vokasi Raflesia (JPVR) merupakan jurnal ilmiah yang mempublikasikan hasil penelitian serta studi literatur terkait dunia pendidikan khususnya pada pendidikan Vokasi. **JPVR** terbit setiap 6 (enam) bulanan yaitu pada bulan April dan Oktober setiap tahunnya.

Penerbit: LPPM Politeknik Raflesia
Jl. S. Sukowati, No.28
Rejang Lebong, Bengkulu
39114

E-ISSN (*Online*)

ISSN 2776-3978



P-ISSN (Cetak)

ISSN 2776-3897

