

SOLUSI KREATIF DAN INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN DARING

Eddy Khairuddin

(Koordinator Pengawas Sekolah SMA/SMK/PK)

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan

email : eddy.khairuddin02@gmail.com

ABSTRAK

Pelaksanaan pembelajaran berbasis dalam jaringan (DARING) sudah dilaksanakan oleh beberapa guru di beberapa sekolah Menengah di Kalimantan Selatan sebagai bagian dari tugas pembelajaran tatap muka, namun pembelajaran berbasis DARING ini secara serempak mulai dilaksanakan di seluruh sekolah di daerah ini sejak kehadiran Covid-19 menyapa seluruh wilayah di Kalimantan Selatan.

Berdasarkan hasil survei terhadap pelaksanaan pembelajaran di seluruh sekolah pada satuan SMA/SMK/PK, Sarana pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran DARING masih terbatas pada pemakaian WhatsApp (82,7%) dan Google Classroom (24,6%) sebagai sarana utama dalam menyampaikan pesan pembelajaran, sedangkan jenis kegiatan memiliki ragam kegiatan cukup variatif, diantaranya menjawab soal 43,5,5%, memberi tugas bacaan 36,3%, mengerjakan tugas berupa unjuk kerja 35,5%, menyampaikan laporan kegiatan 12,9%, menjelaskan pembelajaran media 12,7% dan diskusi interaktif 8,9%.

Reaksi siswa secara umum atas pelaksanaan pembelajaran secara DARING semasa Pandemi Covid-19, terdapat 9.248 siswa (50,28%) menyatakan senang dan 729 siswa (3,96%) menyatakan sangat senang, sedangkan selebihnya terdapat 6.608 orang siswa menyatakan tidak senang dan 1.809 siswa menyatakan sangat tidak senang.

Kata Kunci: Solusi, Pembelajaran DARING, Kreatif, Inovatif

CREATIVE AND INNOVATIVE SOLUTIONS IN ONLINE LEARNING

ABSTRACT

The implementation of online-based learning has been carried out by several teachers in several secondary schools in South Kalimantan as part of face-to-face learning tasks, but this online-based learning has simultaneously started to be implemented in all schools in this area since the presence of Covid-19 greeted all regions in South Kalimantan.

Based on the results of a survey on the implementation of learning in all schools in SMA/SMK/PK units, the learning facilities used in online learning are still limited to the use of WhatsApp (82.7%) and Google Classroom (24.6%) as the main means of conveying messages learning activities, while the types of activities have quite a variety of activities, including answering questions 43.55%, giving reading assignments 36.3%, doing assignments in the form of performance 35.5%,

submitting activity reports 12.9%, explaining learning media 12.7% and interactive discussion 8.9%.

The general reaction of students to the implementation of online learning during the Covid-19 Pandemic, there were 9,248 students (50.28%) stated happy and 729 students (3.96%) stated that they were very happy, while the rest there were 6,608 students expressed displeasure and 1,809 students expressed very dissatisfied.

Keywords: Solution, Online Learning, Creative, Innovative

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan pembelajaran berbasis dalam jaringan (DARING) sudah dilaksanakan oleh beberapa guru di beberapa sekolah sebagai bagian dari tugas pembelajaran tatap muka, namun pembelajaran berbasis DARING ini secara serempak mulai dilaksanakan di seluruh sekolah di Kalimantan Selatan sejak kehadiran Covid-19 melanda wilayah di Kalimantan Selatan yang pada akhirnya Pemerintah Daerah mengeluarkan surat edaran melalui Surat Keputusan Gubernur Kalimantan Selatan Nomor 188.44/200/KUM/2020 tertanggal 20 Maret 2020 tentang Penetapan Status Tanggap Darurat Penanganan Corona Virus Disease Provinsi Kalimantan Selatan. SK Pergub tersebut selanjutnya ditindaklanjuti dengan beberapa edaran dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan tentang pelaksanaan pembelajaran jarak jauh pada jenjang SMA/SMK dan PK di Kalimantan Selatan.

Berdasarkan hasil pemantaun tentang praktik pembelajaran DARING yang dilaksanakan oleh beberapa sekolah termasuk sekolah binaan tentang pelaksanaan pembelajaran DARING diperoleh gambaran bahwa praktek pembelajaran DARING yang diselenggarakan oleh sekolah belum sepenuhnya dipahami dengan baik hal ini terlihat dari beberapa informasi yang diterima antara lain:

1. Padatnya jadwal pembelajaran DARING yang diberikan oleh guru selama masa Covid-19, setiap guru diberikan jadwal hingga 2 sampai 3 sesi pembelajaran setiap hari.
2. Adanya laporan orangtua siswa yang secara umum menyatakan banyaknya tugas pembelajaran yang diberikan oleh setiap guru, yang harus diselesaikan oleh setiap siswa setiap hari.
3. Beratnya beban orangtua untuk membiaya pulsa bagi anaknya, khususnya berkenaan dengan pembelajaran yang dilaksanakan oleh secara langsung melalui video conference oleh guru.
4. Beberapa guru di beberapa sekolah tidak melaksanakan pembelajaran DARING dengan alasan belum dijadwalkan oleh sekolah atau tidak mengetahui apa yang harus dilakukan karena ketiadaan sinyal untuk pemberian tugas kepada siswa.
5. Tidak semua siswa melaporkan pemberian tugas yang diberikan oleh guru dengan berbagai alasan termasuk tidak memiliki pulsa.

Beberapa fenomena pelaksanaan pembelajaran DARING tersebut adalah sebagian kecil dari berbagai masalah yang dihadapi oleh semua yang tidak hanya bersumber dari sekolah, kepala sekolah, guru, siswa dan orangtua sebagai bagian dari penyelenggaraan pembelajaran DARING di daerah ini.

Mencermati banyaknya permasalahan yang dihadapi oleh semua orang, baik kepala sekolah, guru, siswa dan orangtua siswa atas penyelenggaraan pembelajaran DARING ini, perlu dilaksanakan pemantauan secara komprehensif oleh seluruh pengawas sebagai bahan evaluasi baik oleh Pengawas maupun oleh para Pemangku Kebijakan guna meningkatkan proses pembelajaran DARING yang bermutu atau berkualitas.

Untuk mendapatkan gambaran atas pelaksanaan pembelajaran DARING tersebut maka perlu dipersiapkan media pemantauan melalui kegiatan survei atas pembelajaran DARING oleh semua pengawas. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran secara umum atas pelaksanaan pembelajaran di daerah ini baik oleh satuan pendidikan SMA/SMK atau PK.

B. Tinjauan Pustaka

1. Peran Teknologi Dan Informasi Dalam Pembelajaran

Pembelajaran berbasis digital yang menerapkan bentuk TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) adalah pembelajaran yang mendominasi berbagai bentuk sarana/media pembelajaran di abad-21. TIK menyediakan variasi dalam penyajian konten dan membantu peserta didik untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik. Melalui peran TIK peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengerjakan berbagai proyek secara langsung dengan peserta didik lain di luar sekolah dan bahkan dengan para ahli dari negara lain. Melalui berbagai browser dan aplikasi yang tersedia untuk pendidikan, para siswa dan guru dapat meningkatkan kualitas pembelajarannya. TIK mampu memberikan tingkat fleksibilitas yang tinggi dan menyesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik, karena didukung oleh berbagai konten dan proyek yang sangat menarik.

Menjawab kehadiran berbagai media pembelajaran berbasis digital ini peran guru menjadi sangat penting, terutama dalam memfasilitasi peserta didik dalam menjembatani berbagai kompetensi yang dapat diraih melalui berbagai aplikasi pembelajaran, sehingga pembelajaran akan lebih kreatif dan bermakna. Kehadiran TIK dapat mengisi kesenjangan ini karena dapat menyediakan akses ke berbagai sumber informasi. Tidak satupun guru mampu memberikan informasi secara lengkap atas setiap mata pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Namun keberadaan TIK akan memberikan berbagai informasi secara lebih komprehensif dengan berbagai format atau sajian yang berbeda. TIK menyediakan fasilitas interaksi online, sehingga siswa dan guru dapat bertukar ide dan pandangan mereka, dan mendapatkan klarifikasi atas topik-topik yang menjadi kajian/telaahan dari para ahli, praktisi, dll, sesuai dengan topik yang menjadi bahasannya dalam pembelajaran.

2. Jenis Tugas Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif

Pembelajaran pada substansinya adalah suatu kegiatan mengkondisikan setiap siswa agar dapat belajar secara lebih baik. Aktivitas mengkondisikan dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan belajarnya dan melibatkan berbagai keterampilan adalah bagian dari upaya untuk mencapai kegiatan pembelajaran

yang kreatif dan inovatif. Heru Kurniawan (2016:66) menyatakan, pembelajaran kreatif tidak dimaknai semata-mata hanya mengajar dan menyampaikan materi kepada anak. Kegiatan kreatif adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa seperti mengamati, menanyakan, menguji coba, menemukan, menciptakan, menilai dan mengapresiasi.

Jenis penugasan dalam pembelajaran kreatif dan inovatif adalah pemberian tugas kepada siswa dengan melibatkan seluruh kompetensi yang dimiliki oleh setiap siswa dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan oleh guru. Tugas pembelajaran kreatif tidak hanya melibatkan satu kompetensi siswa saja, misalnya siswa dapat menjawab, menyebutkan, menjelaskan. Penugasan kreatif disusun oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang melibatkan keterampilan berpikir yang lebih tinggi (*higher order thinking skill*), sehingga setiap tugas yang diberikan kepada siswa akan melibatkan seluruh kompetensi siswa seperti kemampuan menggambar, merancang, mengoperasikan, berkolaborasi dan berbagai keterampilan lainnya yang termasuk dalam kelompok keterampilan belajar tingkat tinggi. Melalui tugas dan media pembelajaran kreatif yang tepat dan dirancang dengan baik oleh guru diharapkan mampu mendorong siswa kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran akan menjadi media yang menyenangkan dan bermakna bagi setiap siswa.

Eric Jensen, (2010:19) menyatakan, guru terbaik tidak dapat mengubah seorang siswa dengan IQ 100 menjadi siswa genius dengan IQ 150. Tetapi pengalaman yang diberikan kepada siswa di dalam proses pembelajaran dapat menghasilkan satu perbedaan besar. Pernyataan Jensen ini memberikan gambaran kepada kita bahwa pembelajaran harus dirancang agar dapat memberikan berbagai pengalaman belajar bagi setiap siswa. Beberapa petuah yang seyogyanya harus diingat dalam melaksanakan pembelajaran adalah, *You can tell students what they need to know very fast. But they will forget what you tell them even faster.* (Anda dapat memberitahu para peserta didik tentang apa yang perlu mereka ketahui dengan sangat cepat, tetapi mereka bahkan akan lebih cepat melupakan apa yang Anda beritahukan kepada mereka).

Ekwal dan Shanker dalam Paul Ginnis (Paul Ginnis, 2008: 28-29) kekuatan memori seseorang tergantung kepada kekuatan dan pemrosesan input awal, yaitu:

- 10% dari apa yang mereka baca.
- 20% dari apa yang mereka dengarkan.
- 30% dari apa yang mereka lihat.
- 50% dari apa yang mereka lihat dan dengarkan.
- 70% dari apa yang mereka ucapkan.
- 90% dari apa yang mereka ucapkan dan lakukan bersama-sama.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, mengisyarakan kepada setiap pendidik dalam merancang pembelajaran khususnya baik pada pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran di masa Covid-19. Desain pembelajaran yang mampu melibatkan berbagai aktivitas yang melibatkan siswa dalam kegiatan fisik selain berbicara, mendengarkan, membaca dan melihat. Pakar pendidikan berkata, guru yang baik adalah guru yang juga bisa belajar dari muridnya. Murid

adalah “gurunya” guru. dan setiap murid adalah sebuah dunia yang unik yang perlu dipahami secara individual.

Ketika seorang guru sudah menjalankan fungsinya menjadi seorang perancang yang handal di dalam menyusun skenario pembelajaran, tidak bisa dipungkiri, akan melahirkan berbagai kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menuntut inovasi dari setiap siswa. Jenis-jenis media dan tugas pembelajaran kreatif diyakini akan dapat mendorong terbangunnya motivasi siswa dalam belajar.

3. Media Pembelajaran DARING Kreatif

Di era digital ini, penggunaan IT sangatlah penting. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu meningkatkan penggunaan IT dalam pembelajaran. Efek pandemi corona yang mengharuskan siswa belajar di rumah, mau tidak mau jadi tantangan guru untuk melaksanakan pembelajaran secara DARING atau dalam jaringan yang lebih dikenal dengan secara online.

Terdapat banyak media pembelajaran DARING yang bisa dipergunakan oleh para guru mulai dari pembelajaran campuran, pembelajaran terekam, secara langsung, kolaborasi, secara mandiri, hingga pembelajaran yang dilaksanakan secara personal dapat dipergunakan oleh dalam mendukung pembelajarannya, khususnya pembelajaran di masa Covid-19 ini. Bagi para guru perlu pemilihan secara bijak dalam memilih sarana pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Semua aplikasi memiliki berbagai kelebihan dan disesuaikan dengan peruntukannya, selain itu proses pembelajaran di era digital saat ini tak lepas dari peran internet, sehingga pertimbangan lainnya selain ketersediaan Wifi menjadi pertimbangan yang juga harus mendapatkan perhatian para guru.

Berikut adalah beberapa aplikasi interaktif yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran DARING mulai dari berbayar hingga gratis, antara lain:

a. Video Conference

Terdapat banyak media aplikasi yang dapat dipergunakan untuk pembelajaran berbasis DARING diantaranya adalah Google Hangouts Meet, Zoom Meeting, Microsoft Team, GoToMeeting, UmeetMe, WhatsApp, Slack, dan Facetime, FreeConference, Sisco WebEx, dan Jitsi. Berbagai aplikasi ini ditawarkan dengan segala kemudahan dan kelebihannya kepada pengguna dimaksudkan untuk melaksanakan kegiatan pertemuan langsung secara online. Berkat teknologi ini, interaksi tatap muka tetap dapat dilakukan meski terkendala oleh jarak. Bagi para Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas, aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk menunjang tugas sesuai dengan perannya masing-masing.

b. WhatsApp

WhatsApp Messenger adalah aplikasi yang tersedia untuk Android dan Ponsel yang dipergunakan melalui koneksi internet dan memungkinkan seseorang mengirim dan menerima pesan, panggilan, video, dokumen dan pesan suara. Dengan fasilitas WhatsApp Web memungkinkan seseorang dapat mengirim dan menerima pesan langsung dari browser komputer, selain itu melalui media ini para pengguna tidak mendapatkan biaya tambahan untuk pengiriman pesan secara internasional, sehingga wajar pemanfaatan media

WhatsApp dalam pembelajaran DARING menjadi media utama yang dipergunakan oleh para guru, khususnya pada masa Pandemi Covid-19.

Melalui media WhatsApp ini para guru dapat menyampaikan pesan dan tugas-tugas pembelajaran kepada seluruh siswa, demikian pula siswa dapat mengirim laporan pembelajaran kepada guru baik melalui WA grup atau WA pribadi guru yang bersangkutan.

c. Google Kelas

Google *Classroom* (bahasa Indonesia: Google Kelas) adalah layanan web gratis, yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas dengan cara tanpa kertas. Tujuan utama Google Classroom adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa.¹

Dengan Google Classroom memungkinkan seorang guru mengundang siswa untuk bergabung dengan kelas melalui kode pribadi, atau secara otomatis diimpor dari domain sekolah. Setiap kelas dapat membuat folder secara terpisah melalui media drive dari masing-masing pengguna. Melalui aplikasi Google Kelas setiap siswa dapat mengirimkan pekerjaan untuk mendapatkan penilaian guru dan memungkinkan pengguna mengambil foto dan melampirkan penugasan, berbagi file dari aplikasi lain, dan mengakses informasi secara offline. Selain itu para guru dapat memantau kemajuan untuk setiap siswa.

Dengan Classroom, para guru dan siswa dapat login dari komputer atau perangkat seluler apa pun untuk mengakses tugas kelas, materi pelajaran, dan masukan. Selain itu para guru dapat pula melacak progres siswa untuk mengetahui di mana dan kapan harus memberikan masukan tambahan. Dengan alur kerja yang disederhanakan, energi para guru dapat lebih difokuskan pada pemberian rekomendasi atas hasil laporan hasil pekerjaannya.

d. Quiz

Quiz berasal dari kata bahasa Inggris, dalam bahasa Indonesia disebut kuis atau “tebak”. Dalam Wikipedia dijelaskan sebagai padanan kata atau sinonim untuk permainan teka-teki. Ini adalah aplikasi yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna seperti penilaian dan survey. Bagi para pendidik, kuis dapat dipergunakan untuk pelaksanaan penilaian dan pembelajaran yang disertai umpan balik secara langsung, sehingga dapat berfungsi untuk meningkatkan pengalaman belajar para siswa. Bagi para pengawas aplikasi kuis dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan pemantauan kegiatan kepengawasan dan media untuk mendapatkan laporan kegiatan para guru seperti RPP dan sebagainya.

Terdapat banyak jenis aplikasi kuis dikembangkan baik yang dikembangkan oleh Google seperti google form, google sheet, google sites yang mendukung aplikasi ini atau yang dikembangkan oleh Microsoft seperti microsoft form, dan berbagai aplikasi lainnya seperti: Easy Test Maker, ClassMaker, Online Quiz Creator, Help Teaching, Poll Maker, Kahoot dan lain sebagainya. Kesemua aplikasi ini dengan segala kemudahan dan kelebihan yang ditawarkan dapat dimanfaatkan oleh para guru dan khususnya para pengawas dalam kerangka menunjang kegiatan kepengawasan.

e. Seesaw

Seesaw adalah sebuah platform pembelajaran yang memungkinkan setiap siswa untuk memiliki jurnal pembelajaran kolaboratif, dengan pilihan untuk berbagi konten dengan siswa lain di dalam satu kelas. Melalui aplikasi ini para guru dapat secara langsung berbagi teks, gambar, video, gambar dan link dan siswa dapat melihat secara langsung hasil pekerjaannya dalam bentuk blok sehingga sehingga kreativitas dan inovasi siswa dapat langsung terbaca. Selain itu siswa dapat melihat hasil pekerjaannya melalui android/handphone atau melalui perangkat komputer.

Seesaw dapat dimanfaatkan oleh para guru dengan menyusun langkah-langkah tata kelola *assessment for learning* untuk menilai keterampilan berpikir kritis dan komunikasi abad ke-21 dengan memanfaatkan fitur-fitur aplikasi Seesaw. Fitur-fitur Seesaw digunakan sebagai sarana pemberian dan pengumpulan tugas berupa lembar kerja serta alat pemberian umpan balik sehingga memberikan kemudahan penilaian terhadap proses belajar siswa. Selama proses penilaian guru dapat memberikan umpan balik berdasarkan lembar kerja yang diunggah pada Seesaw.

f. Microsoft Team

Microsoft Teams adalah sebuah platform komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur percakapan kerja, rapat video, penyimpanan berkas (termasuk kolaborasi pada berkas), dan integrasi aplikasi. Aplikasi ini terintegrasi dengan langganan Office-365 dan juga dapat diintegrasikan dengan produk selain buatan Microsoft.

Melalui Microsoft Teams memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dengan mudah di mana pun pengguna berada. Pengguna dapat melakukan penyesuaian untuk menambahkan catatan atau aplikasi lainnya, dapat menggunakan fitur *Conversation* atau *Chat* untuk berkomunikasi dengan rekan kerjanya, dan melakukan pengeditan pada sebuah dokumen secara bersamaan secara langsung, tanpa perlu membuka aplikasi lain, sehingga semua terpusat dalam satu tempat.

Dalam konteks pembelajaran, Microsoft Teams dapat dijadikan sebagai alat untuk merancang kelas virtual, sehingga memudahkan pendidik dan siswa, pendidik dengan pendidik lainnya, dapat berkomunikasi dan berkolaborasi untuk menghasilkan kegiatan pembelajaran secara lebih baik. Melalui aplikasi Microsoft Teams, pendidik dapat dengan mudah mendelegasikan tugas sekaligus memeriksa pekerjaan siswa dengan mudah. Demikian pula dengan kegiatan kepengawasan, Microsoft Team dapat dipergunakan oleh para pengawas untuk berkolaborasi dengan para kepala sekolah maupun dengan para guru yang menjadi binaannya.

Semua aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan oleh para Pengawas, Kepala Sekolah, dan Guru dalam kerangka membantu tugas sesuai dengan tugas menjadi tanggung jawabnya. Pemanfaatan aplikasi dalam bidang pendidikan dapat diklasifikasi atas 2 jenis, yaitu: 1) sebagai media untuk melaksanakan kegiatan tatap muka secara online, dan 2) sebagai sarana untuk menyampaikan berbagai pesan / tugas yang diberikan oleh guru. Gambaran secara umum dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. **Media Edukasi dalam Pembelajaran DARING**

PEMANFAATAN	SARANA	MEDIA PENDUKUNG
1. Media untuk tatap muka secara online	▪ WhatsApp ▪ Google Hangouts Meet ▪ Zoom Meeting ▪ Microsoft Team ▪ GoToMeeting ▪ UmeetMe ▪ Slack ▪ Facetime, ▪ FreeConference, ▪ Sisco WebEx ▪ Jitsi ▪ dll	▪ Power Point ▪ Power Point + Audio ▪ Vidio ▪ Chart ▪ Grafik ▪ Lembar Kerja ▪ Canva ▪ Prezi ▪ dll
2. Media untuk menyampaikan pesan / tugas pembelajaran	▪ WhatsApp ▪ Google Kelas ▪ Quiz ▪ Kahoot ▪ Help Teaching ▪ Seesaw ▪ Microsoft Team ▪ dll	▪ Lembar Kerja ▪ Power Point ▪ Power Point + Audio ▪ Foto ▪ Gambar ▪ Vidio ▪ Chart ▪ Grafik ▪ Canva ▪ Prezi ▪ dll

II. METODOLOGI SURVEI

Jumlah Satuan Pendidikan pada jenjang SMA/SMK dan PK di Kalimantan Selatan mencapai 195 satuan untuk SMA, 124 satuan untuk SMK dan 27 Satuan untuk SLB baik berstatus Negeri maupun Swasta dengan jumlah pendidik masing-masing adalah 4.499 guru pada jenjang SMA Negeri dan Swasta, 3.674 guru pada jenjang SMK Negeri dan Swasta dan 603 orang guru untuk satuan SLB, dengan jumlah murid masing-masing adalah 67.015 orang siswa untuk SMA, 58.144 siswa untuk jenjang SMK dan 2.425 orang siswa untuk jenjang SLB. Dan dengan jumlah Pengawas Sekolah SMA/SMK/PK sebanyak 76 orang, yang terdiri atas 52 pengawas SMA, 21 pengawas SMK dan 3 orang pengawas PK, dengan rasio sebesar 5 sampai 7 sekolah untuk 1 Pengawas.

Secara geografis Kalimantan Selatan berada di bagian tenggara pulau Kalimantan, memiliki kawasan dataran rendah di bagian barat dan pantai timur, serta dataran tinggi yang dibentuk oleh Pegunungan Meratus di tengah, dengan sebaran sekolah yang cukup merata hingga daerah terluar, dan daerah

perbatasan. Beberapa sekolah sangat sulit dijangkau dan memerlukan waktu sehari-hari baik melalui transformasi darat maupun laut.

Meskipun rasio sekolah pembinaan mencapai 7 satuan pendidikan untuk setiap pengawas bukan berarti pelaksanaan pemantauan terhadap kegiatan sekolah dapat dengan mudah dilaksanakan. Untuk melaksanakan kegiatan pemantauan pelaksanaan pembelajaran secara DARING, khususnya di masa Pandemi Covid-19 ini, baik kendala secara geografis maupun kendala karena ketiadaan sarana dan fasilitas internet yang ada di daerah tersebut.

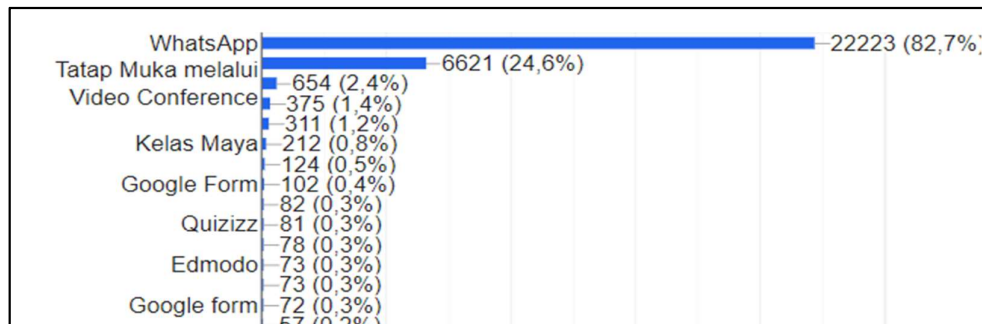
Survei atas pembelajaran DARING terhadap satuan pendidikan SMA/SMK dan PK di Kalimantan Selatan dilaksanakan secara bersama oleh seluruh Pengawas Pembina dengan form yang sama. Format pemantau terhadap pembelajaran DARING ini akan dikenakan kepada seluruh guru dan siswa yang menerima pembelajaran DARING di sekolah. Media pendukung survei untuk guru adalah menggunakan bantuan aplikasi Google Form sedangkan untuk siswa menggunakan aplikasi Microsoft Form. Survei terhadap guru dilaksanakan mulai tanggal 11 April 2020 sekitar 20 hari efektif pembelajaran hingga ditutup pada tanggal 17 Mei 2020, sedangkan survei dengan responden siswa mulai dilaksanakan pada 4 Mei 2020 sampai tanggal 17 Mei 2020.

Jenis pertanyaan yang diberikan kepada dikelompokkan atas 2 bagian yaitu: 1) identitas guru dan sekolah, 2) media pembelajaran yang dipergunakan oleh guru selama masa Covid-19 dan 3) jenis-jenis tugas pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan 3 pertanyaan yang bersifat semi tertutup, sedangkan pertanyaan yang diberikan kepada siswa dikelompokkan atas, yaitu: 1) identitas responden, 2) penyelenggaraan pembelajaran DARING, 3) proses pembelajaran DARING, 4) evaluasi terhadap guru dalam pembelajaran DARING, dan 5) reaksi siswa, dengan jumlah item pertanyaan sebanyak 25 item.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN SURVEI

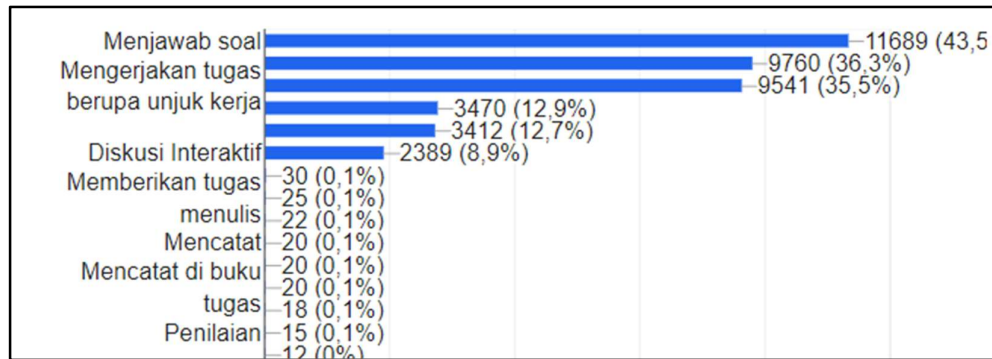
A. Hasil Survei

Data hasil survei yang masuk melalui aplikasi google form sampai tanggal 17 Mei 2020 mencapai 26.872 ribu tanggapan, menggambarkan pemilihan media pembelajaran yang dipergunakan guru dan jenis-jenis kegiatan yang diberikan oleh setiap guru pada saat melaksanakan pembelajaran DARING di sekolah, seperti yang digambarkan grafik berikut :



Grafik 1. Penggunaan media DARING

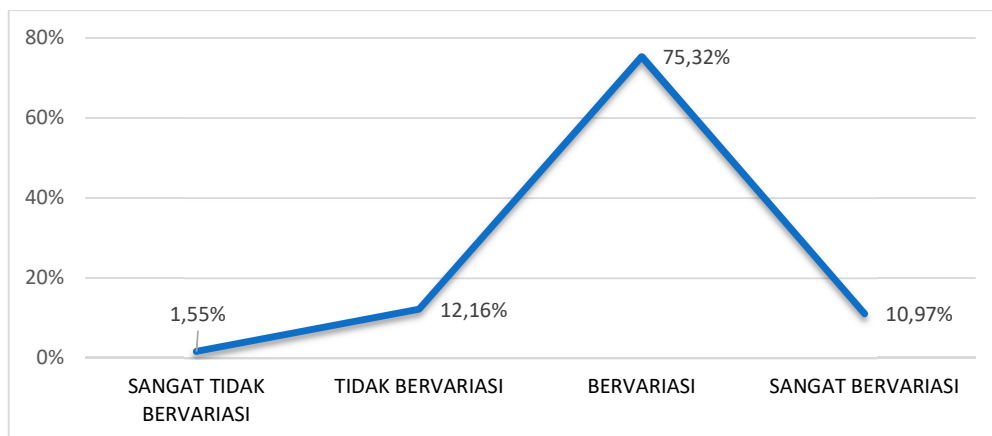
Berdasarkan grafik tersebut, pembelajaran DARING melalui sarana WhatsApp mencapai 82,7%, melalui Google Classroom 24,6%, dan pembelajaran DARING yang menggunakan video converence mencapai 2,4% dan selebihnya < 1% menggunakan berbagai aplikasi lainnya seperti google form dan edmodo. Sedangkan untuk aktivitas kegiatan utama yang dilaksanakan dalam pelajaran DARING dapat dilihat pada grafik berikut ini :



Grafik 2. Jenis Tugas dalam Pembelajaran

Berdasarkan grafik tersebut, jenis penugasan yang diberikan oleh guru, terdapat 43,5% memberikan tugas dalam bentuk penyelesaian soal, memberikan tugas bacaan mencapai 36,3%, memberikan tugas berupa unjuk kerja, 35,5%, menyampaikan laporan kegiatan 12,9%, melaksanakan kegiatan diskusi interaktif mencapai 8,9% dan lainnya adalah beberapa kegiatan yang dapat dikelompokkan kedalam jenis-jenis kegiatan sebelumnya.

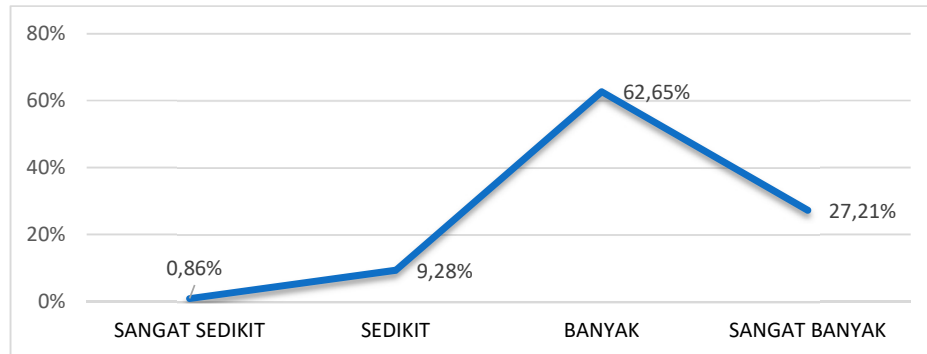
Selanjutnya berdasarkan survei yang diberikan kepada siswa melalui media Microsoft Form mulai tanggal 10 Mei 2020 hingga tanggal 17 Mei 2020 diperoleh respon terhadap pembelajaran DARING adalah sebagai berikut:



Grafik 3. Model Interaksi Pembelajaran DARING

Berdasarkan grafik 3, siswa yang menyatakan bahwa model interaksi pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru yang menyatakan bervariasi sebanyak 75,32% dan sangat bervariasi sebanyak 10,97%, sedangkan selebihnya menyatakan tidak bervariasi sebanyak 12,16% dan sangat tidak bervariasi sebanyak 1,55%.

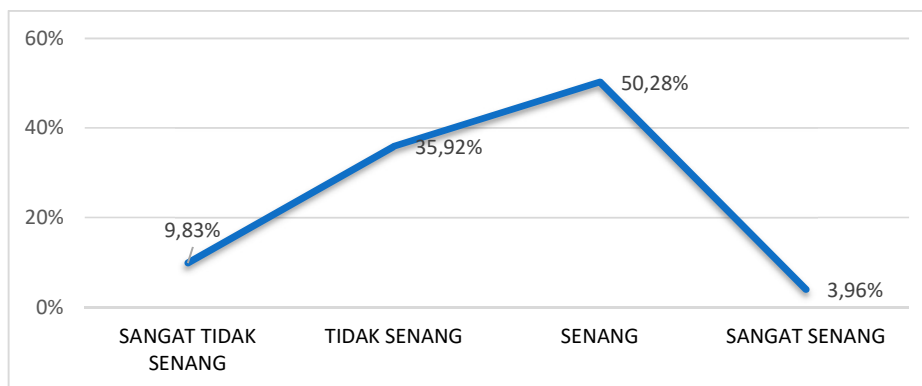
Sedangkan tanggapan siswa terhadap jumlah penugasan guru, dapat dilihat pada grafik berikut :



Grafik 4. Jumlah Penugasan Guru

Berdasarkan grafik tersebut, siswa yang menyatakan jumlah penugasan yang diberikan guru dalam pembelajaran DARING banyak sebanyak 62,65% dan sangat banyak sebanyak 27,21%, sedangkan selebihnya menyatakan sedikit sebanyak 9,28% dan sangat sedikit sebanyak 0,86%.

Untuk reaksi siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran DARING dapat dilihat pada grafik berikut :



Grafik 5. Reaksi Siswa atas Pelaksanaan Pembelajaran DARING

Berdasarkan grafik 5, reaksi siswa secara umum atas pelaksanaan pembelajaran secara DARING oleh guru semasa Pandemi Covid-19, terdapat 9.248 siswa (50,28%) menyatakan senang dan 729 siswa (3,96%) menyatakan sangat senang, sedangkan selebihnya terdapat 6.608 orang siswa menyatakan tidak senang dan 1.809 siswa menyatakan sangat tidak senang.

B. Pembahasan Hasil Survei

Berdasarkan hasil survei terhadap pelaksanaan pembelajaran DARING, 82,7% guru menggunakan sarana aplikasi pembelajaran WhatsApp, melalui Google Classroom 24,6%, dan sarana pembelajaran lainnya adalah penggunaan media video conference mencapai 2,4%. Pemberian tugas merupakan pilihan utama guru dalam melaksanakan pembelajaran DARING. Terdapat adanya kecendrungan memanfaatkan bahan-bahan ajar yang berisi atas sekumpulan tugas dalam bentuk sekumpulan soal yang harus dijawab dan dikerjakan oleh siswa sebagai bagian dari proses pembelajaran utama dalam pembelajaran DARING dan siswa mendapatkan nilai atas setiap pekerjaan yang telah dilaksanakan. Namun demikian sarana pembelajaran utama yang dipergunakan masih banyak didominasi oleh pemanfaatan media aplikasi WhatsApp, sarana pembelajaran berbasis quiz pada umumnya belum sepenuhnya dimanfaatkan dan digunakan oleh para guru dalam membantu kelancaran pembelajaran di masa Covid-19.

Berdasarkan hasil survey atas pelaksanaan pembelajaran DARING di daerah ini, secara umum dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Survei Atas Pelaksanaan Pembelajaran DARING

TUGAS PEMBELAJARAN	SARANA YANG DIGUNAKAN	REAKSI SISWA
- Menjawab soal: 45,5% - Memberi tugas bacaan: 36,2% - Mengerjakan tugas berupa unjuk kerja: 35,5% - Menyampaikan laporan kegiatan: 13% - Menjelaskan pembelajaran media: 12,6% - Diskusi interaktif: 9,6%	- WhatsApp: 82,7% - Google Classroom: 24,6% - Video Conference: 2,4% - Lainnya: < 1%	Model interaksi pembelajaran DARING: - Bervariasi: 75,32% - Sangat bervariasi: 10,97% Jumlah Penugasan: - Banyak: 62,65% - Sangat Banyak 27,21% Reaksi siswa: - Senang: 50,28% - Sangat senang: 3,96%
Jenis tugas pembelajaran yang dilaksanakan dalam pembelajaran DARING: KREATIF	Media pembelajaran masih terbatas pada pemakaian WhatsApp sebagai media utama dalam menyampaikan pesan2 pembelajaran. Media Pembelajaran: BELUM KREATIF	- Reaksi siswa atas pembelajaran menunjukkan hal yang baik. - Jumlah penugasan tergolong sangat banyak - Reaksi siswa sebagian menyatakan rasa

TUGAS PEMBELAJARAN	SARANA YANG DIGUNAKAN	REAKSI SISWA
		senang dan sebagian lainnya menunjukkan rasa ketidaksenangan
Solusi : Jenis kegiatan pembelajaran yang dipergunakan guru perlu ditunjang dengan media / aplikasi edukasi lainnya agar media penyampaian atau pelaporan kegiatan juga menggunakan / mampu membangun kreatifitas dan inovasi siswa. Beberapa Aplikasi edukasi yang mampu memfasilitasi dan membangun kreatifitas dan inovasi siswa dalam kerangka pembelajaran DARING antara lain adalah: SEESAW, KAHOOT, HELP TEACHING		

Berdasarkan data pelaksanaan pembelajaran DARING di atas, pemberian tugas pembelajaran dengan menggunakan sarana WhatsApp mendominasi kegiatan para guru di daerah ini. Praktek pembelajaran dengan pemberian tugas dalam setiap praktik pembelajaran tidaklah salah. Pertanyaan-pertanyaan yang perlu mendapatkan penjelasan adalah: 1) Apakah pemberian tugas merupakan metode pembelajaran yang paling efektif digunakan untuk siswa? 2) Seberapa lama waktu yang dipergunakan untuk menjawab tugas dalam satu sesi pembelajaran? Pertanyaan yang lebih spesifik adalah 3) Apakah pemilihan metode pemberian tugas sudah tepat untuk mencapai standar kompetensi yang ingin dicapai oleh guru? 4) Apakah pemberian nilai merupakan umpan balik yang paling efektif yang dapat dikenakan kepada siswa? Pertanyaan lainnya adalah terkait dengan kondisi dan beban belajar siswa selama mengerjakan tugas, khususnya pada masa Covid-19, yaitu: Apakah setiap tugas yang diberikakan mampu menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan sehingga dapat mendorong terbangunnya siswa yang kreatif dan inovatif? Tentu masih banyak pertanyaan-pertanyaan yang dapat dilontarkan untuk mengangkat persoalan tersebut.

Beberapa pertanyaan tersebut dapat dijadikan bahan refleksi oleh para guru dalam memilih jenis tugas dan sarana yang akan dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran sehingga layak dipergunakan untuk pembelajaran berbasis DARING. Selain itu dapat pula dijadikan bahan pertimbangan atau pedoman oleh para guru agar pemberian tugas yang dilaksanakan dalam pembelajaran DARING menjadi suatu karya kreatif dan inovatif.

IV. PENUTUP

Pandemi corona telah mengharuskan kita untuk di rumah saja mengikuti himbauan pemerintah dalam rangka memutus mata rantai penularan corona. Bekerja pun harus dilaksanakan dari rumah. Bagi guru, bekerja dari rumah untuk menjembatani siswa belajar di rumah diperlukan kreativitas dan inovasi khususnya dalam menyusun berbagai tugas-tugas pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa melalui pembelajaran DARING. Tugas-tugas yang

telah dirancang secara kreatif dan inovatif perlu pula ditunjang dengan sarana/media kreatif agar setiap tugas yang disampaikan menjadi semakin menarik dan menumbuhkan sikap kreatifitas dan inovasi siswa dalam belajar. Beberapa sarana/media edukasi yang dapat membangun kreatifitas siswa antara lain SEESAW, KAHOOT, HELP TEACHING, dan media lainnya sesuai dengan kebutuhannya.

Sebagai renungan untuk mengakhiri tulisan ini, apa yang mampu menciptakan perbedaan besar dalam hidup seorang anak? apakah isi dari materi yang mereka pelajari? apa artinya isi/materi bagi kebanyakan siswa? apa yang mengubah kehidupan siswa? adalah benar bahwa isi materi bisa membantu siswa lebih siap untuk tingkat kelas berikutnya. Benar bahwa kedalaman pengetahuan latar belakang, keterampilan, atau skema yang dipelajari bisa mendorong mereka secara akademis ke kelas berikutnya. Dan juga benar bahwa semakin baik guru mengajar, semakin kecil kemungkinan mereka putus sekolah atau gagal menamatkan sekolah.

Tetapi sesungguhnya ada jauh lebih banyak hal yang dapat membantu terjadinya proses perkembangan dan proses perubahan hidup bagi seorang anak. Jika demikian apa yang mampu mengubah guru sebagai alat pengangkut isi materi menjadi guru yang unggul yang mampu mentransformasi kehidupan? Tidak hanya sebagai *transfer of knowledge* tetapi bagaimana guru mampu melalui aktivitas *transfer of knowledge* akan terbentuk pula *transform of value*.

Pentingnya **Relasi, perhatian dan kepedulian** terhadap anak dari seorang guru itulah yang dapat membantu siswa dalam mengantarkan menjadi seorang pembelajar, membimbing dan mengarahkan berbagai perilaku efektif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Keterampilan guru dalam mengemas dan mendesain rancangan pembelajaran melalui media kreatif dan inovatif tentu tidak bisa diabaikan khususnya dalam mengemas pembelajaran berbasis DARING, sehingga pembelajaran DARING tidak hanya sebagai upaya untuk melakukan transfer atas berbagai pengetahuan kepada setiap siswa tetapi dapat pula membangun perilaku efektif siswa dalam pembelajaran.

Mengingat bahwa, seorang guru tidak hanya mengajarkan apa yang terdapat dalam kurikulum. Mendefinisikan, mengembangkan, menginterpretasikan standar kompetensi dan mengolah berbagai aktivitas sesuai dengan perkembangan usia dan mental anak menjadi tujuan pembelajaran adalah bagian dari tugas guru yang tak terpisahkan dengan komponen sukses pembelajaran lainnya. Apa yang dipikirkan oleh guru, yang dipercayai, dan yang dilakukan di kelas, pada akhirnya akan membentuk model pembelajaran yang akan dijalani dan diperoleh oleh peserta didik. Diperlukan pertimbangan yang matang dan bijaksana dalam menentukan dan memilih berbagai aktivitas dalam pembelajaran. Apakah model dan aktivitas yang dipilih akan mampu mengantarkan peserta didik secara efektif dan tepat sasaran kepada pencapaian tujuan akhir dari sebuah proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Egan, Kieran, (2009) *Pengajaran yang Imajinatif*, Jakarta: Indeks,
- Gathercole, Susan E & Tracy Packiam Alloway, (2009) *Memori Kerja & Proses Belajar; Panduan Praktis bagi Guru*, Jakarta; Indeks,
- Ginnis, Paul, (2008) *Trik dan Taktik Mengajar; Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*, Jakarta: Indeks,
- Jensen, Erec, (2010) *Guru Super dan Super Teaching*, Jakarta: PT.Index.
- Khalsa, SiriNam S. (2008) *Pengajaran Disiplin dan Harga Diri*, terj. *Teaching Dicipline & Self Respect: Efective Strategies, Anecdotes, and Lessons for Succesfull Classroom Management*. Jakarta: PT.
- Kurniawan, Heru, (2016) *Sekolah Kreatif, Sekolah Kehidupan yang Menyenangkan untuk Anak*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Partin, Ronald L(2009) . *Kiat Nyaman Mengajar di Dalam Kelas*, Jakarta
- <https://id.wikipedia.org/w/index.php?sort=relevance&search=Google+classroom&title=Istimewa%3APencarian&profile=advanced&fulltext=1&advancedSearch-current=%7B%7D&ns0=1>, diakses tanggal 17 Mei 2020
- <https://id.wikipedia.org/w/index.php?sort=relevance&search=kuis&title=Istimewa:Pencarian&profile=advanced&fulltext=1&advancedSearch-current=%7B%7D&ns0=1>, diakses tanggal 17 Mei 2020
- <https://id.wikipedia.org/w/index.php?sort=relevance&search=Microsoft+Teams&title=Istimewa:Pencarian&profile=advanced&fulltext=1&advancedSearch-current=%7B%7D&ns0=1>, diakses tanggal 17 Mei 2020
- <https://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/guru/1/150000>, diakses tanggal 17 Mei 2020