



## **PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI**

**Eka Sartika<sup>1</sup>**

---

### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*

Diterima Februari 2021

Disetujui Maret 2021

Dipublikasikan Mei 2021

### **ABSTRAK**

*Karena adanya pandemic Covid-19 yang menyebar keseluruhan wilayah Indonesia, maka pembelajaran yang semula dilakukan di sekolah kini digantikan dengan sistem online di rumah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat teknologi pembelajaran online pada masa pandemi. Pemanfaatan media digital sebagai salah satu alternatif harus dilakukan oleh tiap satuan pendidikan untuk mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Terdapat banyak media digital atau platform digital yang dapat dimanfaatkan oleh satuan pendidikan dalam melaksanakan pembelajaran daring di Indonesia menggunakan platform google classroom, YouTube, WAG, Zoom, serta Googlemeet. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif yang mendeskripsikan serta menunjukkan bahwa teknologi ataupun media di gital memiliki banyak sekali peran dan manfaat dalam dunia pendidikan terlebih saat pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi Covid-19 ini. Dengan metode yang di lakukan dalam penulisan artikel ini yaitu saya menggunakan metode studi pustaka dan literature.*

*Kata Kunci: Media Digital, Pembelajaran, Bahasa, Pandemi*

### **Alamat Korespondensi**

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Bahasa

dan Sastra Indonesia,

Fakultas Sastra dan Budaya,

Universitas Negeri Gorontalo

**Email:**

[eka@ung.ac.id](mailto:eka@ung.ac.id)



## **PENDAHULUAN**

Seiring dengan merebaknya pandemi Covid-19 ke seluruh belahan dunia, termasuk Indonesia, semua aktivitas kita akan dibatasi untuk mencegah penyebaran virus corona ke seluruh negara manapun, terutama Indonesia. Karena virus corona tergolong virus yang berbahaya dan dapat menular dari orang ke orang, maka pemerintah melakukan segala cara untuk segera menahan penyebaran virus corona dan mencegah korban virus bertambah. Oleh karena itu, pemerintah telah mengeluarkan beberapa pedoman yang harus dipatuhi masyarakat. Langkah pertama adalah menerapkan blokade. Disarankan juga untuk mengisolasi mandiri secara fisik, baik yang sudah dalam bahaya atau berjalan di Zona Merah. Untuk mengurangi risiko terkena virus Covid-19, salah satunya dengan menjaga jarak atau physical distancing. Pemerintah akhirnya memutuskan untuk berhenti bekerja atau belajar di rumah, karena menjauhkan orang dan menghindari pertemuan dan area ramai juga merupakan upaya untuk mengurangi risiko terkena virus Covid-19. Oleh karena itu, semua sektor yang ada, termasuk sektor pendidikan, mengalami semua kegiatan kerja dan penelitian dari rumah. Pendidikan sama seperti di sekolah, dan proses belajar mengajar harus tetap berjalan seperti biasa, tergantung pada situasi saat ini. Dengan begitu, belajar tidak akan tersesat. Di tengah wabah seperti ini, pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka atau langsung, namun Kementerian Pendidikan telah mengeluarkan kebijakan untuk memindahkan dan memudahkan sistem pembelajaran tatap muka secara online (networked/online). Sehingga ada surat edaran yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No.1 Tahun 2020.

Kebijakan yang diterbitkan tersebut menetapkan bahwa pembelajaran di sekolah dan universitas di seluruh Indonesia akan dilakukan secara online sebagai tanggapan atas pandemi Covid-19 yang telah terjadi di seluruh dunia. Dalam pembelajaran online tersebut, pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka di dalam ruangan dengan peralatan yang ada memiliki keuntungan tersendiri, karena harus dilakukan dari jarak jauh, melalui media digital komunikasi dan teknologi informasi. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, sehingga berdampak pula pada kemajuan media



pembelajaran yang digunakan sekarang ini meskipun dengan penanaman yang berbeda-beda (Yaumi, 2018). Teknologi dan informasi tersebut menjadi solusi untuk pembelajaran yang dilakukan sekarang ini. Media pembelajaran telah maju dan berkembang seiring dengan lahirnya revolusi komunikasi yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran, selain media yang sudah ada sebelumnya seperti guru, buku teks dan papan tulis (Yaumi, 2018). Namun teknologi pembelajaran bisa hadir di sini dalam bentuk media yang membantu masyarakat untuk mempermudah kegiatannya, apalagi di masa pandemi yang sedang kita alami saat ini khususnya di bidang pendidikan.

Ada banyak teknologi media pembelajaran berupa platform yang digunakan di semua tingkat institusi, sekolah dan perguruan tinggi untuk mengefektifkan proses pembelajaran yang dilakukan. Seperti Google Classroom, E-learning, YouTube, WAG, Zoom, Googlemeet dan platform lainnya yang mampu menjadi penunjang fasilitas belajar dari rumah. Media pembelajaran disebut juga sebagai alat atau sumber belajar yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa (Yunanta, 2019).

## **METODE**

Berdasarkan tujuan dan masalah yang diteliti, penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah studi tentang konteks alam tertentu, menggunakan berbagai metode ilmiah untuk meneliti fenomena pengalaman yang diteliti secara keseluruhan, dengan menjelaskannya dalam kata-kata atau bahasa. Penelitian deskriptif merupakan salah satu bentuk penelitian kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengumpulkan fakta, situasi, variabel, dan fenomena yang terjadi selama penelitian dan menyajikannya secara apa adanya. Alasan peneliti menggunakan penelitian kualitatif karena banyak yang belum dipahami dalam penelitian ini, sehingga memerlukan penelitian yang cermat, permasalahan yang muncul sangat kompleks.



## HASIL

- a) Pembelajaran Daring Adanya virus yang muncul secara tiba-tiba yang menyerang hampir diseluruh dunia termasuk Indonesia membuat setiap aktivitas manusia baik ekonomi, sosial bahkan pendidikan juga mengalami dampak yang sangat signifikan. Didalam pendidikan, semua pembelajaran dilakukan secara daring/ online. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan perangkat pedagogi atau alat bantu pendidikan yang memungkinkan harus menggunakan akses internet dan teknologi informasi yang baik untuk menjadi fasilitas dalam pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui interaksi yang dilakukan (Roida, 2020).
- b) Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang digunakan dalam dunia pada lingkup pendidikan yang mampu mempermudah didalam sebuah pembelajaran yang sedang berlangsung terutama pada saat masa pandemi seperti sekarang ini (Roida, 2020). Google Classroom digunakan oleh semua orang pada tingkat pendidikan yang berbeda, termasuk tingkat SD, SMP, SMA/SMK/ sederjat, dan perguruan tinggi. Google Classroom tidak hanya mudah untuk digunakan, namun juga sangat efisien, dan tidak terlalu rumit untuk mengakses dan menggunakan pembelajaran dari guru, dan guru menggunakan platform ini dalam proses pembelajaran jarak jauh selama pandemi ini. Gmail, Youtube, Google Drive, Google Maps, dan Google Translate merupakan fitur-fitur pendukung yang ada pada platform google classroom. Di antara fitur yang dimiliki oleh google classroom adalah assignments (tugas), grading (pengukuran), communication (komunikasi), time-cost (hemat waktu), archieve course (arsip program), kode kelas tampilan, mobile application (aplikasi seluler), dan privacy (keamanan pribadi) (Islami, 2020).
- c) E-learning merupakan salah satu bentuk media atau platform pembelajaran yang didukung dengan pemanfaatan teknolgi informasi dan komunikasi. Serta bisa digunakan untuk penunjang pembelajaran daring seperti sekarang ini (Hanum, 2013). E-learning merupakan salah satu platform yang digunakan untuk mendukung transisi pendidikan di berbagai jenjang, termasuk SD, SMP, SMA, dan



Perguruan Tinggi. Namun perlu diketahui juga bahwa e-learning masih tergolong baru, sehingga perkembangan definisi dan implementasi sistem e-learning ini masih beragam dan kurang memiliki standar dasar. Dengan e-learning, pembelajaran tentunya lebih efektif dan fleksibel, serta dapat Anda akses kapan saja, di mana saja dengan paket internet yang mendukung. Karena belum ada standar definisi dan implementasi yang baku dari e learning sehingga memiliki definisi yang bervariasi, adapun yang mengatakan bahwa E-learning kependekan dari electronic learning (Sohn, 2005). Definisi e-learning menurut The ILRT of Bristol University (2005) e-learning sebagai penggunaan teknologi elektronik untuk mengirim, mendukung, dan meningkatkan pengajaran, pembelajaran, dan penilaian pada saat proses pembelajaran berlangsung.

- d) WhatsApp merupakan salah satu media komunikasi yang paling familiar dan bahkan sangat populer di telinga kita, platform yang kita gunakan saat ini baik untuk kepentingan pribadi maupun sosial. Aplikasi ini dimiliki oleh hampir semua pengguna gadget. Selain berpotensi untuk komunikasi jarak jauh, platform tersebut juga dapat digunakan sebagai media pendukung proses pembelajaran, misalnya di masa pandemi saat ini. Platform ini merupakan alat untuk komunikasi jarak jauh berupa percakapan dengan teks, gambar, suara, dan video. WhatsApp mampu terhubung dengan teman serta keluarga kita yang ada dimanapun dan kapanpun ketika kita memiliki jaringan yang baik yang mampu menjadi pendukung untuk kita mengaksesnya (Roida, 2020).
- e) Zoom adalah aplikasi konferensi berbagi video dan layar yang dapat menampung hingga 100 anggota dan hingga 1000 atau lebih anggota yang dapat berpartisipasi dalam aplikasi ini. Aplikasi konferensi video ini memiliki periode pertemuan dengan orang lain. Namun, aplikasi ini memiliki kapasitas ruang yang cukup untuk rapat, yang sangat berguna bagi siapa saja yang ingin mendiskusikan ruang virtual secara langsung.

Zoom merupakan aplikasi komunikasi dengan menggunakan video sehingga pada saat digunakan untuk proses pembelajaran maka kita akan merasa bahwa kita



sedang tatap muka secara langsung karena kita mampu melihat orang yang jauh dengan menyalakan camera yang kita miliki didalam menggunakan platform zoom ini (Astini, 2020).

## **PEMBAHASAN**

Pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi tergantung pada peran pengajar sebagai fasilitator bukan hanya sebagai pemberi informasi saja, tetapi juga memberikan kemudahan dalam pembelajaran (Hanum, 2013). Dalam proses belajar dan mengajar yang dilakukan dengan memanfaatkan dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi ini merupakan salah satu bimbingan dari pengajar untuk senantiasa memfasilitasi pembelajaran yang efektif bagi pembelajar didalam melakukan pembelajaran dimasa pandemi Covid19 (Munir, 2009). Didalam pembelajaran jarak jauh yang kita laksanakan sekarang tidak dapat dipungkiri bahwasannya saat menggunakan teknologi informasi komunikasi yang ada baik guru maupun murid masih sangat rendah didalam penguasaan teknologi yang ada. Teknologi sekarang hidup secara berdampingan dengan kita namun tidak semua orang mampu menggunakan teknologi yang ada dengan maksimal dan mampu memahami setiap manfaat dan fungsi dari teknologi yang digunakan tersebut dengan baik. Kepemilikan perangkat pendukung teknologi juga menjadi masalah tersendiri yang kita alami pada saat masa pembelajaran jarak jauh ini. Masih terdapat guruguru maupun siswa yang tidak memiliki perangkat teknologi sebagai fasilitas penunjang dari kegiatan belajar mengajar pada sistem daring, seperti halnya laptop dan gadget. Jikapun mereka memiliki fasilitas pendukung tersebut namun terkadang laptop maupun gadget yang mereka miliki itu kurang memadai untuk digunakan dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan (Aprilia, 2020). Permasalahan yang muncul tidak hanya berasal dari siswa, namun juga dari guru, orang tua, maupun pihak-pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Misalnya materi mata pelajaran yang belum selesai disampaikan kepada siswa kemudian guru mengganti dengan tugas yang lainnya (Argubi, 2020). Saat pembelajaran online berlangsung, banyak siswa yang mengeluhkan banyaknya



tugas yang diberikan guru kepada siswa dalam menyelesaikan home study yang berlangsung sejak Maret 2020 hingga saat ini.

Masalah lain yang muncul adalah akses informasi dapat dibatasi dan diblokir oleh jaringan, sehingga menunda pencarian informasi selama proses pembelajaran. Aplikasi pembelajaran online saat ini masih banyak siswa yang kesulitan mengakses internet, menghalangi mereka untuk mengikuti proses pembelajaran dan mengejar tugas guru. Pandemi yang sedang berlangsung ini mempengaruhi proses pembelajaran di mana sektor ekonomi yang tidak proporsional ini berlangsung. Di masa pandemi saat ini, baik orang tua maupun guru perlu mengeluarkan uang untuk membeli kuota Internet untuk melanjutkan proses pembelajaran, tetapi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pada akhirnya, memberikan kuota Internet kepada guru, dosen, tenaga pengajar dan siswa hingga mahasiswa ditujukan untuk mengurangi biaya delegasi yang mahal baik dari pendidik (guru dan dosen) dan siswa (siswa dan mahasiswa).

Namun, pembelajaran berbasis dari rumah oleh setiap siswa memudahkan orang tua untuk memantau atau mengawasi secara langsung perkembangan belajar anak-anaknya, yang mungkin kurang dalam pemberian pengawasan dan pengawasan terhadap anak dimasa pandemi ini. Apalagi anak SD tidak sekolah seperti biasa, jadi belajar di rumah seperti liburan. Oleh karena itu, anak sangat membutuhkan pendidikan dari orang tuanya tentang apa yang terjadi selama ini. Orang tua memiliki tugas dan peran untuk membimbing anaknya agar mengikuti pembelajaran online ini dengan baik. Hal ini memungkinkan anak tidak hanya bermain karena tidak datang ke sekolah. Diperlukan komunikasi yang intensif antara guru dengan siswa, siswa dengan orang tua, dan guru dengan orang tua agar kegiatan belajar siswa di rumah tetap konsisten.

Banyak sekali model pembelajaran sedang berlangsung selama pandemi saat ini. Pembelajaran jarak jauh juga menggunakan berbagai platform yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, seperti Google Classroom, E-Learning, Zoom, Google Meet, dan Whatsapp, yang dapat mendukung proses pembelajaran bahkan di masa pandemi. Itu adalah kasus baru-baru ini. Pandemi ini membuat pembelajaran menjadi tidak efektif, terutama bagi siswa yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Pada dasarnya,



mereka tidak terlalu mengenal platform pembelajaran untuk mendukung pembelajaran di rumah dan mengharuskan orang tua untuk menemani mereka selama proses pembelajaran. Namun, ada beberapa platform, seperti WAG dan Google Classroom, yang biasanya ringan dan mudah digunakan.

Dalam hal ini, jaringan internet sangat penting dalam proses pembelajaran yang sebenarnya, karena siswa tidak akan memiliki akses ke platform untuk belajar tanpanya. Tidak meratanya distribusi jaringan internet di Indonesia tentu menjadi kendala lain bagi masyarakat yang tinggal di daerah sulit jaringan dan desa-desa terpencil. Situasi saat ini tentunya kita lebih dekat dengan teknologi karena manfaatnya pada masa sekarang ini sangat efektif demi keberlangsungan pembelajaran, karena sistem pembelajaran saat ini membutuhkan teknologi agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan fleksibel dalam menghadapi berbagai kendala, seperti internet dan gadget. Tentu ada beberapa faktor yang bisa mendukung saat membahas efektivitas penggunaan teknologi untuk belajar di masa pandemi Covid19 saat ini. Seperti halnya pembelajaran yang menggunakan Google Classroom yang digunakan diberbagai kalangan karena memang google classroom itu sangat mudah digunakan dibanding platform lain dan mampu diterima disetiap kalangan baik siswa, mahasiswa, gurumaupun dosen. Selain google classroom, masih banyak platform sebagai penunjang pendidikan, ada elearning yang lebih dulu dikenal dan juga digunakan dalam proses belajar dan mengajar sebelum pandemi Covid-19 ada.

Berbagai platform aplikasi pendukung pembelajaran seperti Google Classroom banyak digunakan dan digunakan oleh para pendidik untuk menunjang kinerja pembelajaran, namun hal ini tidak mudah diakses oleh media pembelajaran melalui WhatsApp. Dari segi keluwesan, banyak orang tua yang berperan sebagai pemantau di rumah memilih kemudahan belajar melalui media yang sudah familiar ini, terutama pada pendidikan SD dan SMP.

## **SIMPULAN**

Teknologi informasi dan komunikasi yang saat ini berkembang sangat pesat dapat dimanfaatkan untuk mendukung terselenggaranya pembelajaran jarak jauh dan proses



pembelajaran. Teknologi berperan dalam mengefektifkan proses pembelajaran dan menjaga segala sesuatunya tetap berjalan dengan baik di masa pandemi ini. Dengan cara ini, teknologi yang ada memiliki berbagai manfaat yang dapat digunakan tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk akses pembelajaran yang tepat pada platform yang ada dan untuk menghindari kegagalan tentang teknologi.

Harapannya, teknologi informasi saat ini akan membawa manfaat lebih di masa depan, khususnya bagi dunia pendidikan. Dan semua pendidik harus mampu menguasai kemajuan teknologi agar proses pembelajaran yang dilakukan dalam teknologi yang dijelaskan akan mengalami kemajuan dan berkembang dengan baik. Hal ini efektif untuk pendidikan sebagai media pembelajaran yang menarik. Seiring dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang, maka perlu terus menerus meningkatkan pengembangan diri semua pendidik dan peserta didik dalam kemajuan teknologi agar dapat mengikuti perkembangan zaman.



## DAFTAR RUJUKAN

- Aprilia Dewi Astuti, D. P. (2020). *Efektivitas Penggunaan Media Belajar Dengan Sistem Daring Ditengah Pandemi Covid-19*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Argubi, A. H. 2020. *Transformasi Pendidikan Di Tengah Pandemi Covid-19 dan Revolusi Industri 4.0. (Online)*. Diakses pada tanggal 29 Oktober 2020 melalui [https://kahaba.net/opini/76985\\_/transformasi-pendidikan-ditengah-pandemi-Covid-19-dan-revolusi-industri-4-0.html](https://kahaba.net/opini/76985_/transformasi-pendidikan-ditengah-pandemi-Covid-19-dan-revolusi-industri-4-0.html),
- Ceraolo C, Giorgi FM. (2020). *Genomic variance of the 2019-n CoV coronavirus*. *Journal Med Virol*, 9(2), 522– 8.
- Hanum, N. S. (2013). *Keefektifan Elearning Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 92.
- Hasanah, dkk. 2020. *Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi COVID-19*. Jurnal Pendidikan, 1(1).
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak jauh berbasis teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.