

PENINGKATAN PARTISIPASI PEMBELAJARAN MENGUNAKAN MEDIA DIGITAL

Supriyanto

SD Negeri 14 Indralaya Utara, Ogan Ilir, Sumatera Selatan

email: supriyanto591@guru.sd.belajar.id

Abstract: This study aims to increase the participation and active role of students in participating in the learning process, especially during the COVID-19 pandemic. The focus of this research is the students of grade 6.a State Elementary School 14 Indralaya Utara. Data collection techniques using questionnaires, interviews and observations. The purpose of this paper is to describe digital media facilities in class 6.a learning at State Elementary School 14 Indralaya Utara during the COVID-19 pandemic in the 2021/2022 school year. From the data obtained, it turns out that before learning using digital media was carried out, only 11 students were actively involved in participating in learning. After learning by using digital media 23 out of 25 students were actively involved in the learning process.

Keywords: covid-19 pandemic; digital media; participation

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan peran aktif peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama pada masa pandemi covid-19. Fokus pada penelitian ini adalah para peserta didik kelas VI A Sekolah Dasar Negeri 14 Indralaya Utara. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket, wawancara dan observasi. Tujuan penulisan ini adalah mendeskripsikan fasilitas media digital dalam pembelajaran kelas VI A Sekolah Dasar Negeri 14 Indralaya Utara dimasa pandemi covid-19 tahun pelajaran 2021/2022. Dari data yang diperoleh ternyata sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan media digital, hanya 11 peserta didik yang terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media digital 23 dari 25 peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: media digital; pandemi covid-19; partisipasi

Diterima: 19 Oktober 2022

Disetujui: 19 November 2022

Dipublikasi: 29 Desember 2022



© 2022 FKIP Universitas Terbuka

This is an open access under the CC-BY license

PENDAHULUAN

Dalam dua tahun terakhir, dunia dikejutkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh virus Corona atau Covid-19 (Astini, 2020). Organisasi Kesehatan Dunia atau WHO telah menetapkan Covid-19 sebagai pandemi global (Salsabila et al., 2021). Dalam masa ini juga telah terjadi perang yang melanda seluruh warga dunia, tidak terkecuali Indonesia. Musuh dalam perang ini adalah Pandemi Covid-19. Untuk mengurangi resiko tertular dan menyebarnya Covid-19 ini, banyak langkah

antisipasi yang dilakukan pemerintah Indonesia. Salah satunya adalah mengurangi mobilitas diberbagai sektor, termasuk pendidikan. Pemerintah menutup fasilitas pendidikan dan memberlakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dimana PJJ memaksa pembelajaran dilakukan dari rumah. Begitu sulit diawal penerapan PJJ ini, tidak hanya bagi orang tua dan peserta didik tetapi juga bagi guru yang mengakibatkan partisipasi peserta didik sangat rendah dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang dilaksanakan dari rumah membutuhkan teknologi sebagai media pembelajaran itu sendiri. Pada awal penerapannya banyak sekali kendala-kendala yang ditemukan dan juga dirasakan. Baik dari faktor minimnya pengetahuan masyarakat tentang teknologi sampai kebutuhan kuota internet yang dipakai. Karena secara tidak langsung, masyarakat juga terlibat sebagai pendamping dan pengawas anak-anaknya dalam mengikuti pembelajaran dari rumah. Namun seiring berjalannya waktu, masyarakat mampu beradaptasi pada situasi yang ada. Berbagai usaha tersebut dilakukan dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang efektif di masa pandemi COVID-19, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi. Dalam dunia pendidikan, teknologi turut andil dalam penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, dalam sebuah artikel jurnal yang berjudul Peran Teknologi dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi oleh Hanifah Salsabila dkk (Hanifah Salsabila et al., 2020).

Pelaksanaan pengajaran yang berlangsung dengan cara online. Menjadi kejutan bagi para orang tua yang biasanya disibukan dengan aktifitas di luar rumah, kini ditambah mendampingi anak belajar dari rumah. Problem psikologis anak-anak peserta didik yang terbiasa belajar bertatap muka langsung dengan guru-guru mereka. Hal seperti ini belum pernah terjadi sebelumnya. Akibatnya serba kebingungan, sebab infrastruktur informasi teknologi sangat terbatas (Aji, 2020). Teknologi digital di era industri 4.0 telah berkembang pesat hingga saat ini, dan telah membawa perubahan sehingga sangat mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan manusia, termasuk didalamnya terdapat bidang pendidikan. Hoyles dan Lagrange dalam (Putrawangsals, 2018) menekankan bahwa pemanfaatan terhadap teknologi digital di masa sekarang ini dinilai sangat berpengaruh terhadap sistem pendidikan. Hal ini dikarenakan adanya poin efektifitas, daya tarik dan efisiensi dalam pendidikan ditawarkan dengan sistem pembelajaran berbasis teknologi digital tersebut. Sesuai perkembangannya, pelaksanaan pendidikan yang ada di Indonesia harus diubah dari sistem luring (luar jaringan) atau *offline* menjadi daring (dalam jaringan) atau online.

Pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan akan mudah terwujud jika partisipasi peserta didik dalam pembelajaran terwujud. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa dicapai semaksimal mungkin. Proses belajar tidak dapat berjalan tanpa partisipasi dan keaktifan anak didik yang belajar. Bobot partisipasi peserta didik secara daring sangat fluktuatif. Ada yang berpartisipasi dengan kategori rendah, sedang dan tinggi. Partisipasi siswa sangat penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Menurut Taniredja et al., (2013) partisipasi siswa adalah penyertaan mental dan emosi siswa dalam situasi kelompok yang mendorong siswa untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan siswa bagi tercapainya prestasi belajar yang memuaskan.

Peserta didik SD Negeri 14 Indralaya Utara sebelum masa Pandemi, melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan model pembelajaran yang berupa

penugasan mencatat dan mengerjakan latihan melalui *Group WhatsApp* kelas. Pembelajaran seperti ini ini membuat para peserta didik sangat bosan, akibatnya banyak peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam pembelajaran dan tidak mengumpulkan tugas. Hal inilah yang menjadi tantangan bagi guru untuk selalu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif. Agar partisipasi peserta didik dalam pembelajaran tetap terjaga. Walaupun pembelajaran dilaksanakan dari rumah atau daring, partisipasi dan keaktifan peserta didik guru perlu senantiasa guru jaga. Keaktifan siswa dapat tercipta melalui penerapan media pembelajaran yang menarik termasuk menggunakan media digital, menginggit masa pandemi pembelajaran dilaksanakan secara daring.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran daring adalah memanfaatkan platform Media digital. Platform Media digital ini masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan dalam media pembelajaran sangat kurang. Platform Media digital ini biasa menggunakan Laptop atau smartpone dan dapat dilaksanakan dimanapun berada. Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud untuk melaksanakan pembelajaran berbasis media digital. Dengan tujuan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga penulis mengambil judul “PENSIL METAL (Peningkatan Partisipasi Pembelajaran Menggunakan Media Digital)”. Tujuan yang akan penulis sampaikan adalah mendeskripsikan PJJ di Masa Pandemi Menggunakan Digital di kelas enam SD Negeri 14 Indralaya Utara tahun ajaran 2021-2022.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang dirancang untuk menggambarkan keadaan sosial apa adanya tanpa melihat hubungan yang ada. Penelitian ini dirancang untuk menjelaskan peningkatan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran pada masa pandemi covid-19 dengan menggunakan media digital. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket, wawancara, dan observasi. Jenis angket yang digunakan yaitu angket langsung tertutup berisi 14 pertanyaan 8 di antaranya diberi alternatif jawaban “ya” atau “tidak” dan isian singkat. Angket yang digunakan diberikan kepada seluruh peserta didik. Adapun wawancara dilakukan kepada peserta didik dan orang tua/wali peserta didik. Observasi dilakukan pada bulan Juli 2021.

Dalam melakukan penelitian dilakukan langkah penelitian dengan teknis analisis data yang peneliti gunakan adalah model menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 246): reduksi data, display data, dan verifikasi data. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan analisis data kualitatif. Statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan hasil pengumpulan data secara deskriptif. Salah satu jenis statistik deskriptif yang digunakan adalah distribusi frekuensi. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan data secara lebih dalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada beberapa kebijakan dari sekolah terkait persiapan kegiatan pembelajaran selama pandemi Covid 19. Kebijakan tersebut meliputi persiapan kegiatan belajar mengajar dan kegiatan selama pembelajaran.

Kebijakan Persiapan KBM

Pertama, SD Negeri 14 Indralaya Utara mengambil kebijakan tentang pelaksanaan pembelajaran disekolah yang semula tatap muka menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sehingga diharapkan aktifitas belajar siswa tetap berjalan melalui Belajar Dari Rumah (BDR) sesuai instruksi dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Ogan Ilir. Kedua, Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh membutuhkan kesiapan perangkat, sarana prasarana dan skill yang cukup dibidang IT baik guru, siswa dan orang tua siswa. Ketiga, mengikuti pelatihan Zoom Meeting, Whatsapp, Google Classroom, Google Form, Link Three, Wordwall, Liveworkshets, dan Educaplay.

Keempat, dalam pelaksanaan PJJ, kelas VI SD Negeri 14 Indralaya Utara mengambil kebijakan dengan memilih metode Pembelajaran Jarak Jauh, *Zoom Meeting*, *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Google Form*, *Link Three*, *Wordwall*, *Liveworkshets*, dan *Educaplay*. Kelima, Terkait dengan pulsa atau paketan yang digunakan oleh guru dan siswa, telah ada bantuan dari pemerintah pusat berupa bantuan pulsa serta mandiri. Keenam, jadwal pelaksanaan PJJ kepada siswa sudah dijadwalkan oleh bagian kurikulum, juga jadwal guru WFH dan saat guru piket ke sekolah agar kondisi sekolah tetap kondusif dengan tetap menerapkan protokol kesehatan selama masa pandemi Covid-19.

Kebijakan Mengajar

Kepala sekolah mengambil kebijakan semua Pegawai Wajib masuk 5 hari kerja/WFH, mulai hari Senin sampai dengan hari Jumat mulai pukul 07.00 s.d.12.00. sedangkan pembelajaran daring bersifat fleksibel bagi peserta didik.

Platform Media Sosial

Sekolah juga mengambil kebijakan terkait platform yang digunakan untuk pembelajaran selama pandemi Covid 19. Platform pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru selama PJJ meliputi: *Zoom Meeting*, *Whatsapp*, *Google Classroom*, *Google Form*, *Link Three*, *Wordwall*, *Liveworkshets*, dan *Educaplay*.

Penilaian

Penilaian yang perlu dilakukan oleh guru meliputi penilaian sikap. Penilaian sikap dapat dilakukan melalui kegiatan observasi dan dituliskan dalam jurnal pengamatan penilaian. Penilaian yang kedua, pengetahuan. Penilaian pengetahuan dapat dilakukan dengan cara memberikan tes melalui *Google Form*. Penilaian keterampilan dilakukan dengan cara mempraktikkan membuat poster hemat energi listrik.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran dan materi ajar berbasis digital berupa video pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan *games edukasi*.

Kebijakan Pelaksanaan KBM

Pelaksanaan pembelajaran selama masa pandemi selalu terkondisi melalui *WhatsApp Group* kelas. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan melalui *Zoom Meeting*. Dengan variasi pembelajaran menggunakan Linktree. Pada akun linktree ini termuat beberapa aplikasi penunjang yang dapat meningkatkan keaktifan partisipasi

dalam pembelajaran.

Saat *Zoom Meeting* guru bisa langsung berinteraksi dengan peserta didik. Penyajian materi berupa powerpoint dan video pembelajaran juga bisa diputar secara langsung. Karena pembelajaran menggunakan *Zoom Meeting* tidak mungkin dilaksanakan setiap hari, maka guru dituntut untuk menyiapkan pembelajaran dengan alternatif media digital yang lain. Disini guru memanfaatkan aplikasi *Liveworksheet* untuk penerapan LKPD interaktif.

Menggunakan *Wardwall* dan *Educaplay* untuk penerapan games edukasi untuk meningkatkan antusias dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Sedangkan untuk penilaian pengetahuan bisa memanfaatkan *Google Form* untuk melaksanakan penilaian harian. Aplikasi *Google Clasroom* juga dapat dimanfaatkan untuk penugasan dan memberikan materi pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik. Berikut beberapa dokumentasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media digital yang dilaksanakan di kelas VI SD Negeri 14 Indralaya Utara.

Tabel 1. Hasil observasi aktivitas peserta didik

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase Keaktifan
Peserta didik Aktif	23	92 %
Peserta didik Belum Aktif	2	8 %
Jumlah	25	100%

Hasil observasi aktivitas peserta didik pada Tabel 1 diperoleh dari 25 siswa, 23 siswa aktivitasnya termasuk kategori sangat tinggi dengan nilai persentase 92% dan 2 siswa aktivitasnya termasuk kategori sangat rendah dengan nilai persentase 8%.

Tabel 5. Perbandingan hasil belajar

Kriteria	Jumlah	Persentase
Sebelum Tindakan	56,00	61 %
Setelah Tindakan	87,20	92 %
Peningkatan	24,20	31 %

Hasil pembelajaran sebelum tindakan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 56,00, dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 61%. Rata-rata hasil belajar setelah tindakan mengalami kenaikan menjadi 87,20 dengan persentase ketuntasan sebesar 92%. Dengan demikian tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan rata-rata hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan dalam pelaksanaan PJJ di masa pandemi menggunakan media digital di SD 14 Indralaya Utara Tahun Pelajaran 2021/2022 mengalami peningkatan partisipasi dalam pembelajaran, yang disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya keterlibatan orang tua lebih tinggi dalam mendampingi belajar siswa, lebih efektif dan efisien, hubungan orang tua dan anak lebih dekat, terjadinya interaksi sosial antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Faktor kemudahan akses media digital merupakan salah satu faktor partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan kepada Bapak Amsunardi, S.Pd selaku kepala SD Negeri 14 Indralaya Utara yang telah memfasilitasi dana, sarana, dan prasarana dalam menyiapkan media digital dalam pembelajaran. Terimakasih pula penulis ucapkan kepada orang tua/wali peserta didik yang berperan aktif mendampingi proses pembelajaran para peserta didik di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. H. S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran, *Jurnal Sosial & Budaya Syar-i*, Vol. 7 (5).
- Astini. 2020. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi COVID-19." *Lampuhyang* 11 (2): 13–25.
- Kemendikbud, (2016), Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Putrawangsals, Susilahun. Uswatun Hasanah. 2018. "Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0: Kajian Dari Perspektif Pembelajaran Matematika." *ATSIQ Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan* 16 (1): 43–44.
- Rustarmadi. 2002. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Salsabila, Unik Hanifah. dkk. 2020. "Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi COVID-19." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 17 (2): 188–98.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukaryanti. dkk. 2021. "Pentingnya Media Pembelajaran Digital Dalam Mensukseskan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Masa Pandemi." In *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV*, 185–90.
- Sumarni, Assidiqi. 2020. "Pemanfaatan Platform Digital Di Masa Pandemi COVID-19." In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 298–303.
- Taniredja, Tukiran dkk. 2013. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.