

PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI DIGITAL DALAM MEMBANTU PROSES PEMBELAJARAN DARING DI ERA PANDEMI COVID-19

Fachmi Tamzil

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan Arjuna Utara Nomor 9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat - 11510
fachmi.tamzil@esaunggul.ac.id

Abstract

Indonesia has been facing the Covid-19 pandemic since March 2020. The current situation forced Indonesian people to limit their mobility or social interaction and to keep staying at home in order to break the virus transmission. The government ordered the citizens to do all their daily activities such as working, praying, and studying from home. Due to this pandemic, public places such as worship palaces, shopping districts, and recreational venues have experienced temporary closures. Nevertheless, such places have been allowed to re-operate but with strict restrictions and safety protocols. However, schools and universities remain closed until now. Students ranging from all educational stages such as kindergarten to college students are currently studying from home. The existence of various digital learning platforms, technologies, and applications has been extraordinarily helpful in this pandemic. Even though online learning may have its disadvantages compared to face-to-face learning, it cannot be denied that online learning also has some advantages. In this journal, the author will explain the role of digital technology, the effectiveness of digital technology in helping the online learning process, and the obstacles faced by both students and educators in using digital technology during this pandemic.

Keywords : *digital technology, information technology, online learning*

Abstrak

Sejak Maret 2020, Indonesia sudah diperhadapkan dengan kondisi pandemi Covid-19. Situasi pandemi mengharuskan masyarakat Indonesia untuk lebih banyak menghabiskan waktu dirumah, membatasi mobilitas dan interaksi satu sama lain untuk memutus mata rantai penularan virus. Masyarakat diminta untuk bekerja dari rumah, beribadah dari rumah, dan belajar dari rumah. Tempat-tempat umum seperti tempat ibadah, pusat perbelanjaan, dan tempat hiburan sempat mengalami penutupan sementara walaupun saat ini sudah dibuka dengan menerapkan pembatasan dan protokol ketat. Namun sekolah- sekolah dan kampus-kampus yang sejak awal ditutup sampai saat ini masih belum diperbolehkan untuk dibuka. Peserta didik dari tingkat taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi belajar secara daring. Berbagai teknologi digital, aplikasi dan platform digital yang mendukung pembelajaran menjadi penolong dikala pandemi seperti ini. Dibandingkan dengan pembelajaran secara tatap muka tentu saja pembelajaran daring memiliki kekurangan, namun juga memiliki kelebihan. Dalam jurnal ini penulis akan menjelaskan mengenai peranan teknologi digital dalam membantu proses pembelajaran daring di era pandemi Covid-19 ini, apakah efektif dan apakah kendala yang dialami baik oleh peserta didik maupun oleh tenaga pendidik.

Kata kunci : Teknologi Digital, Teknologi Informasi, Pembelajaran Daring

Pendahuluan

Sejak Maret tahun 2020 sampai saat ini Indonesia masih saja berjibaku dengan pandemi Covid-19. Sejak dilaporkan mengenai kasus Covid-19 pertama kali pada tanggal 2 Maret 2020 hingga saat ini masyarakat Indonesia masih hidup di tengah-tengah situasi kondisi yang tidak menentu. Kegiatan vaksinasi saat ini sudah diselenggarakan secara bertahap di seluruh wilayah di Indonesia mulai dari usia 18 tahun hingga 60 tahun keatas, namun belum juga dapat menurunkan angka kasus yang terjadi setiap harinya. Per tanggal 4 Juli 2021 tercatat sebanyak 27.223 kasus positif, 1.928.274 orang dinyatakan sembuh, 60.582 orang dinyatakan meninggal. Sehingga total kasus Covid-19 di Indonesia mencapai 2.284.084 (Lotulung, 2021).

Per tanggal 10 April 2020 pemerintah memutuskan untuk melakukan pembatasan aktivitas masyarakat, termasuk kegiatan belajar mengajar bagi para peserta didik dari jenjang taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Aktivitas belajar mengajar dilakukan secara daring (dalam jaringan), dengan berbagai media komunikasi online yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Baik peserta didik maupun para tenaga pendidik, suka tidak suka, mau tidak mau harus membiasakan diri dengan model pembelajaran jarak jauh ini yang tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan dalam sistemnya.

Walaupun Indonesia sudah menerapkan *New Normal* dan membuka tempat-tempat umum dengan menerapkan protokol kesehatan namun masih membatasi jumlah pengunjung yang datang. Terdapat beberapa sekolah di wilayah zona hijau dan kuning sudah mengadakan kegiatan tatap muka, namun terpaksa ditutup kembali dikarenakan kenaikan angka kasus Covid-19 yang semakin bertambah dan dapat membahayakan semua pihak baik guru

maupun siswa. Di saat ini mall dan tempat wisata dibuka, rumah ibadah dibuka namun hanya sekolah yang masih ditutup dan masih dilaksanakan secara daring.

Sampai kapankah pembelajaran daring ini akan terus diterapkan dengan segala kelebihan dan keterbatasannya, kita semua tidak ada yang tau. Yang jelas pembelajaran daring ini bukan hanya berdampak kepada peserta didik maupun tenaga pendidik, tapi juga berdampak pada para orang tua peserta didik. Pada jurnal ini akan dibahas detail apa saja yang menjadi kendala dalam pembelajaran daring, baik dari sisi peserta didik maupun dari sisi tenaga pendidik. Apakah pembelajaran daring ini cukup efektif. Kendala yang dialami setiap keluarga tentu berbeda, kemampuan finansial dalam memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran daring juga berbeda, daya serap pelajaran para peserta didik juga berbeda. Satu sistem ini harus diterima oleh berbagai kalangan dengan berbagai keterbatasan namun harus tetap dijalankan karena inilah satu- satunya cara agar Bangsa Indonesia tidak tertinggal dari segi pendidikan walaupun dimasa pandemi yang serba tidak menentu ini.

Metode Penelitian

Jurnal ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*literature review*) terkait dengan permasalahan yang terjadi selama pembelajaran daring dan pandemi Covid-19. Objek penelitiannya berupa jurnal-jurnal ilmiah, buku, dan artikel dalam media massa untuk melihat apakah permasalahan dan kendala yang terjadi dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 dan apakah solusinya. Bagaimana peranan teknologi pendidikan membantu para peserta didik dan tenaga pendidik dalam menghadapi kendala mereka dalam pembelajaran daring.

Hasil Dan Pembahasan

Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring (*online*) atau pembelajaran elektronik (*e-learning*) merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dengan teknologi berbasis internet. Pendidikan jarak jauh sendiri berarti pendidikan formal berbasis lembaga yang peserta didik dan instruktur berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan system telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya (wikipedia, 2020).

Pembelajaran daring di Indonesia sudah ada sebelum pandemi Covid-19 melanda Indonesia. Di beberapa sekolah dan perguruan tinggi sudah menerapkan system pembelajaran daring melalui aplikasi pendidikan umum maupun yang khusus dibuat oleh sekolah dan perguruan tinggi. Biasanya digunakan oleh peserta didik untuk mengakses tugas dan juga memudahkan pendidik untuk mengecek dan menilai tugas peserta didiknya. Pembelajaran daring saat itu belum seratus persen menggantikan metode pembelajaran luring (luar jaringan) / pembelajaran tatap muka. Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran yang mampu menjadikan peserta didik mandiri dan tidak bergantung pada orang lain. Hal ini dikarenakan melalui pembelajaran daring peserta didik akan fokus pada layar gawai untuk menyelesaikan tugas ataupun mengikuti diskusi yang sedang berlangsung. Tidak akan ada interaksi atau pembicaraan yang tidak perlu dan tidak penting. Semua yang didiskusikan merupakan hal yang penting untuk menuntaskan kompetensi yang akan dicapai. Oleh karena itu, melalui pembelajaran daring diharapkan akan menjadikan peserta didik mandiri dalam mengonstruksi ilmu pengetahuan (Syarifudin, 2020).

Pembelajaran daring tidak semudah yang dipikirkan, karena setiap modul pembelajaran dan tugas yang diakses secara daring tentunya harus dipersiapkan oleh tenaga pendidik secara matang dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta harus disesuaikan dengan kebutuhan virtual. Sebelum dapat diakses oleh peserta didik, modul atau materi pembelajaran haruslah sudah dipersiapkan dengan baik karena setiap peserta didik akan mengaksesnya secara mandiri, jadi apabila terdapat kesalahan pada modul atau materi pembelajarannya maka salah pula yang akan dimengerti oleh peserta didik. Pembelajaran daring juga terbatas pada gawai. Tanpa gawai pembelajaran daring tidak dapat diakses dan peserta didik tidak dapat menerima materi pembelajaran. Gawai yang digunakan haruslah yang dapat mengakses aplikasi-aplikasi dan *platform-platform* yang akan digunakan dalam pembelajaran. Para peserta didik harus memiliki *laptop* atau minimal *smart phone* untuk dapat mengaksesnya.

Teknologi digital saat ini sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga sudah mumpuni untuk digunakan dalam dunia pendidikan. Saat ini sudah banyak aplikasi pembelajaran dan les online yang membantu peserta didik untuk lebih menguasai materi pelajaran yang sedang dipelajari di jenjang pendidikannya, sehingga pendidikan dapat diakses tanpa batas oleh siapapun. Sebelum pandemi Covid-19 melanda, aplikasi atau *platform* pembelajaran daring sudah ada namun belum digunakan seratus persen. Pembelajaran daring saat ini dapat diakses melalui beragam *platform* seperti *e-learning*, *Google Classroom*, *Edmodo*, *Moodle*, Rumah Belajar, bahkan juga sudah banyak dalam bentuk *video conference* diantaranya seperti *Google Meet*, *Zoom*, *Visco Webex*.

Peranan teknologi digital sangat berperan penting dalam dunia pendidikan saat ini, dimana pembelajaran daring

dilakukan seratus persen. Para peserta didik dan tenaga pendidik sangat bergantung pada *platform- platform* pembelajaran, *video converence*, bahkan juga situs media sosial seperti *YouTube, Instagram, dan Facebook* juga saat ini digunakan sebagai sarana pelengkap bagi dunia pendidikan untuk menyampaikan materi-materi pembelajaran, baik oleh tenaga pendidik formal maupun non formal.

Peranan Teknologi dalam Pembelajaran Daring

Dunia IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) saat ini sudah berkembang sangat pesat. IPTEK sangat memberikan kemudahan dalam kehidupan manusia modern saat ini. Semua yang kita temui sehari-hari merupakan bagian dari perkembangan IPTEK, contohnya *smartphone*, yang dulunya hanya dapat digunakan untuk melakukan panggilan dan berkiriman pesan, sekarang kita dapat menemukan berbagai aplikasi yang sangat membantu kehidupan sehari-hari hanya dengan sebuah *smartphone*, misalnya aplikasi yang berhubungan dengan keuangan, pendidikan, agama, pekerjaan, rekreasi, dan lain sebagainya. Hanya dengan satu *smartphone* saja sudah dapat memenuhi semua kebutuhan kita akan teknologi dan informasi. Dapat kita lihat penggunaan teknologi informasi digital juga sudah banyak digunakan di berbagai tempat dan berbagai jenis bidang. Contohnya bidang perbankan, bidang pemerintahan, bidang kesehatan, bidang pendidikan, dan masih banyak lagi. Penggunaan teknologi informasi digital dalam dunia pendidikan saat ini sangat dibutuhkan disaat semua peserta didik diwajibkan untuk belajar dari rumah sebagai dampak dari kebijakan pembatasan masyarakat di masa pandemi Covid-19 ini.

Teknologi di dalam dunia pendidikan memberikan manfaat dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Peran teknologi pendidikan diantaranya

sebagai berikut: (1) Teknologi pendidikan sebagai alat pendukung desain pengetahuan, (2) Teknologi pendidikan sebagai sarana informasi untuk mencari tahu pengetahuan yang mendukung peserta didik, (3) Teknologi pendidikan sebagai media dalam memfasilitasi peserta didik dalam mengemukakan argumen, (4) Teknologi pendidikan mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, (5) Teknologi pendidikan sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pendidikan. Disamping itu peran teknologi pendidikan menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran, terlebih pada masa pandemi seperti saat ini. Munculnya Covid-19 mengharuskan segala aktivitas dilakukan dirumah, termasuk kegiatan belajar mengajar. Sebagai bentuk upaya pemutusan rantai penularan virus Covid-19, kegiatan pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka langsung oleh pendidik dan peserta didik dilakukan secara daring. Dengan begitu teknologi menjadi bagian terpenting dalam membantu proses pembelajaran daring (Hanifah Salsabila et al., 2020).

Teknologi memberikan kemudahan kepada pendidik serta peserta didik dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. Berbagai macam platform disediakan dengan maksud mempermudah pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, diantaranya mempermudah pendidik dalam melakukan penilaian terhadap peserta didik meskipun tidak dilakukan secara tatap muka langsung, dengan memanfaatkan berbagai platform seperti :

1. Google Classroom

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. *Google Classroom* digunakan oleh setiap orang dari ruang

lingkup/jenjang pendidikan yang berbeda-beda baik dari tingkat SD, SMP, SMA/SMK maupun Perguruan Tinggi. Disamping mudah didalam menggunakannya *Google Classroom* juga sangat efisien dan tidak terlalu rumit pada saat kita akan mengakses dan menggunakannya untuk melakukan pembelajaran yang diberikan oleh guru maupun dosen yang menggunakan platform ini didalam proses pembelajaran jarak jauh dimasa 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), *archive course* (arsip program), kode kelas tampilan, *mobile application* (aplikasi seluler), dan *privacy* (keamanan pribadi).

2. E-learning

E-learning merupakan salah satu bentuk media atau *platform* pembelajaran yang didukung dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Serta bisa digunakan untuk penunjang pembelajaran daring seperti sekarang ini. *E-learning* merupakan salah satu *platform* yang digunakan untuk menunjang berjalannya suatu pendidikan dari berbagai jenjang baik dari SD, SMP, SMA, maupun Perguruan Tinggi. Akan tetapi perlu kita ketahui juga bahwasanya *e-learning* masih terbilang sangat baru sehingga perkembangan definisi dan implementasi dari sistem *e-learning* ini masih beragam dan masih belum mempunyai standar yang pokok. Dengan adanya *e-learning* tentu pembelajaran menjadi lebih efektif dan fleksibel bisa di akses dimana saja dan kapan saja asalkan ada paket internet yang mampu menjadi penunjang. Pembelajaran dengan *e-learning* dapat diakses dimanapun kita berada dan kapan saja, tetapi perlu kita ketahui semua bahwasannya pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* ini

memerlukan sinyal internet atau hanya dapat dilakukan dengan sistem dalam jaringan yang mampu menjadi pendukung.

3. Zoom

Zoom adalah aplikasi pertemuan dengan video dan berbagi layar dengan jumlah peserta hingga 100 anggota bahkan sampai 1000 lebih yang dapat bergabung di dalam aplikasi ini. Aplikasi *video conference* ini memiliki durasi waktu saat kita melakukan meeting dengan yang orang lain. Meskipun demikian, aplikasi ini sangat membantu untuk mereka yang ingin melakukan diskusi secara langsung menggunakan ruang virtual karena memiliki kapasitas ruang yang cukup besar dalam sekali pertemuan. *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 kamera yang kita miliki didalam menggunakan *platform zoom* ini.

4. Google Meet

Google meet merupakan fitur dari google yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan kegiatan perkantoran ataupun belajar mengajar secara online dengan menggunakan fitur panggilan video berkualitas tinggi untuk grup yang dapat mencapai 250 orang. *Google Meet* sangat berperan penting dalam kegiatan belajar. Apalagi penggunaannya mudah, tidak perlu di download sangat membantu mengurangi ruang penyimpanan pada *smartphone*.

Seperti penjelasan diatas maka *Google Classroom, E-learning, Zoom, dan Google Meet* merupakan salah satu media *platform* digital dalam melakukan forum diskusi *online*, untuk melakukan submit ujian dapat melalui *google form*, serta pengadaan kuis dapat melalui *website* ataupun aplikasi. Teknologi juga membantu peserta didik dalam memperoleh materi-materi pelajaran yang kemungkinan tidak di peroleh selama pembelajaran jarak jauh

berlangsung dengan mengakses berbagai macam *website* serta aplikasi seperti, *edutafsi.com*, *wolframalpha.com*, *slide share* dan masih banyak lagi. Selain itu, teknologi juga berperan dalam meningkatkan kreativitas pendidik maupun peserta didik, pendidik dapat berinovasi dalam penyampaian materi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai situs media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, *YouTube*, dan lain sebagainya. Sama halnya dengan pendidik, peserta didik dapat memanfaatkan berbagai situs media sosial dalam memenuhi tugas yang diberikan. Dalam hal ini teknologi dapat memberikan manfaat dalam menunjang keberhasilan pembelajaran daring ditengah pandemi seperti saat ini. Keberhasilan pembelajaran daring tidak hanya dipengaruhi dari peran teknologi internet saja, tetapi juga dipengaruhi dari kualitas Sumber Daya Manusia. Teknologi internet tidak akan memberikan pengaruh yang signifikan apabila sebagai operator atau pengguna tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan yang baik dalam penggunaan dan pengelolaan teknologi. Untuk itu pemahaman mengenai teknologi menjadi faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran daring. Teknologi internet dalam pembelajaran daring berperan sangat penting, dikarenakan tanpa adanya teknologi internet dapat menghambat pembelajaran yang dilakukan secara online. Teknologi internet juga berpengaruh bagi siswa atau mahasiswa untuk mencari bahan pembelajaran yang kurang mereka pahami. Teknologi internet dapat memberikan manfaat yang banyak dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

Tantangan Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19

Pembelajaran daring atau *online learning* merupakan solusi terbaik bagi para peserta didik agar tetap bisa menuntut ilmu di masa pandemi seperti ini. Akan tetapi, pembelajaran daring pasti memiliki tantangan tersendiri baik untuk peserta

didik maupun tenaga pendidik. Tantangan seperti merupakan hal yang lumrah dikarenakan tidak ada hal yang luput dari kelebihan dan kekurangan. Tantangan-tantangan pembelajaran daring antara lain :

1. Media Pembelajaran.

Media Pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Tafonao, 2018). Sampai saat ini masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan cara konvensional pada pembelajaran daring, seperti menerangkan materi melalui video dengan menggunakan slide presentasi, dimana tenaga pendidik menerangkan secara satu arah tanpa ada interaksi dua arah dengan peserta didik. Cara ini membuat peserta didik cenderung bosan dan kurang memperhatikan, apalagi jika penjelasan yang diberikan kurang dipahami. Peserta didik tentu akan merasa kesulitan dalam menguasai materi pembelajaran, terutama tipe pembelajar kinestetik yang mempelajari sesuatu tidak hanya dengan melihat dan mendengar saja tapi dengan mempraktekkan dengan contoh langsung. Kendala dalam media pembelajaran ini akan membuat peserta didik kesulitan menguasai materi pembelajaran sehingga kegiatan belajar-mengajar tidak kondusif dan tentu akan mempengaruhi prestasi belajar.

2. Faktor Lingkungan

Pembelajaran daring memang merupakan hal yang sangat efektif di masa seperti ini. Akan tetapi, pembelajaran daring tidak dapat menggantikan pembelajaran tatap muka seutuhnya dikarenakan peserta didik membutuhkan lingkungan belajar seperti sekolah maupun universitas. Mereka membutuhkan lingkungan fisik seperti ruang kelas, gedung sekolah, perpustakaan, taman sekolah, laboratorium, dan lapangan sekolah. Mereka juga membutuhkan lingkungan non fisik seperti suasana belajar

itu sendiri, tenang, lelah, ramai, dan keriuhan bersama teman-teman (Tafonao, 2018). Diam dan belajar di rumah dapat memicu rasa bosan dan mengakibatkan kurangnya semangat belajar bagi peserta didik. Apabila lingkungan tempat mereka belajar daring kurang mendukung akan mempengaruhi semangat belajar dan mempengaruhi prestasi belajar mereka.

3. Teknologi

Pembelajaran daring tanpa teknologi tidak akan berjalan sama sekali. Namun, masih banyak tenaga pendidik yang masih tidak mau atau belum memanfaatkan teknologi seutuhnya, contohnya seperti masih banyak tenaga pendidik yang hanya memberikan tugas tanpa adanya penjelasan materi pembelajaran melalui tatap maya. Selain itu, ketersediaan teknologi juga menjadi masalah. Kurangnya fasilitas yang memadai bagi para tenaga pendidik juga dapat memengaruhi keberlangsungan proses belajar-mengajar. Misalnya teknologi yang dimiliki tenaga pendidik terbatas, jaringan internet yang kurang memadai di lokasi tenaga pendidik. Hal serupa dialami oleh Dra. Hj. Azizah, seorang guru Madya pada MTsN 4 Kampar, beliau mengungkapkan kendala dalam pembelajaran seperti keterbatasan jaringan yang disediakan gratis oleh pemerintah, penggunaan aplikasi e-learning yang berkendala karena diakses secara langsung oleh banyak orang, aplikasi lain yang belum dapat diterapkan seperti *google classroom* dan *zoom* serta jauhnya lokasi dari jaringan internet (Dra. Hj. Azizah, 2020).

4. Pola Pikir Peserta didik

Banyak peserta didik yang merasa kurang maksimal dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh para tenaga pendidik. Beberapa disebabkan oleh rasa malas dan bosan yang muncul dikarenakan “belajar di rumah”, kurangnya interaksi dua arah dan tanya jawab mengenai materi pembelajaran akibat dari

terbatasnya jadwal tatap maya yang ditentukan, sehingga para peserta didik kurang memahami materi pembelajaran dan tidak dapat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Rasa bosan dan malas akan menyebabkan peserta didik jatuh dalam godaan untuk bermain game ataupun media sosial di gawai yang dirasa lebih menyenangkan dibandingkan harus belajar dan kurang paham dengan materi pembelajarannya. Tidak sedikit juga yang pada saat melakukan tatap maya statusnya aktif di dalam kelas namun tidak diketahui keberadaannya karena tidak ada interaksi dari peserta didik tersebut. Pada akhirnya belajar menjadi hal yang kurang diminati dan kurang menyenangkan.

5. Kendala pada Tenaga Pendidik

Pembelajaran daring dapat memungkinkan para tenaga pendidik bertatap muka dengan peserta didik melalui dunia virtual. Namun, terkadang para tenaga pendidik tidak menyampaikan materi semaksimal mungkin sehingga seringkali membuat peserta didik menjadi kebingungan dalam memahami materi. Hal ini bisa saja disebabkan oleh adanya kendala-kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil, maupun kendala karena kurangnya interaksi dan tanya-jawab pada saat pembelajaran tatap muka berlangsung. Keberhasilan pembelajaran daring tidak hanya dipengaruhi dari peran teknologi internet saja, tetapi juga dipengaruhi dari kualitas Sumber Daya Manusia. Teknologi internet tidak akan memberikan pengaruh yang signifikan apabila SDM sebagai operator atau pengguna tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan yang baik dalam penggunaan dan pengelolaan teknologi (Hanifah Salsabila et al., 2020).

Kesimpulan

Di masa pandemi Covid-19 ini, teknologi informasi digital sangat dibutuhkan oleh dunia pendidikan. Baik oleh tenaga pendidik maupun peserta didik.

Tenaga pendidik dapat mempersiapkan materi pembelajaran melalui platform digital seperti *Youtube*, mereka juga dapat membagikan materi pembelajaran yang sudah direkam dalam bentuk video di aplikasi *Youtube*. Aplikasi e-learning dengan mudah dijangkau oleh peserta didik maupun oleh tenaga pendidik. Memberi tugas dan mengumpulkan tugas begitu mudahnya, dimanapun dan kapanpun. Semua dapat dilakukan selama memiliki gawai dan jaringan internet yang baik. Namun kendalanya adalah tidak semua peserta didik memiliki gawai yang sesuai untuk mengaplikasikan *platform-platform* tersebut, kendala kuota internet yang dibutuhkan setiap hari, bahkan jaringan internet yang sampai saat ini menjadi kendala utama dalam pembelajaran daring ini. Belum lagi kendala SDM yang kurang menguasai dunia digital dan kurang kreatif dalam membuat materi pembelajaran maupun menjelaskan materi pembelajaran secara kaku sehingga dapat kurang dipahami oleh peserta didik. Peserta didik harus mandiri dan kreatif dalam belajar, bahkan mencari materi pembelajaran yang sama di internet yang dapat menambah pengertiannya terhadap materi pembelajaran tersebut. Belum lagi kendala rasa malas dan bosan yang melanda para peserta didik.

Setiap hal pasti memiliki sisi baik dan buruknya, ada kelebihan dan kekurangannya. Dalam pembelajaran daring ini selain memiliki banyak kelebihan juga tidak luput dari kekurangan-kekurangan. Saran penulis terhadap kendala dan kekurangan tersebut yaitu pemerintah dapat memperluas dan memperkuat jaringan internet sehingga peserta didik dan tenaga pendidik tidak terkendala saat melakukan proses belajar mengajar. Juga bagi tenaga pendidik diharapkan dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Bagi para pembuat konten-konten pendidikan baiklah

terus berkarya agar semakin banyak peserta didik yang terbantu dalam mempelajari materi pembelajaran. Bagi para peserta didik diharapkan selalu kreatif dalam belajar, tidak malas untuk belajar melalui berbagai aplikasi yang sudah tersedia. Semoga kedepannya setiap kendala dalam pembelajaran daring ini satu persatu dapat diatasi dengan baik, dan di tengah kondisi pandemi covid-19 ini proses belajar mengajar dapat selalu dilaksanakan dengan baik dan semakin baik dari hari kehari.

Daftar Pustaka

- Dra. Hj. Azizah. (2020). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DI ERA PANDEMI COVID-19. Stit-Alkifayahriau.Ac.Id. <https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/implementasi-pembelajaran-daring-di-era-pandemi-covid-19/>
- Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Lotulung, G. (2021, Juli 4). UPDATE 4 Juli: Bertambah 27.233, Kini Ada 2.284.084 Kasus Covid-19 di Indonesia. *Nasional.Kompas.com*. <https://nasional.kompas.com/read/2021/07/04/17030281/update-4-juli-bertambah-27233-kini-ada-2284084-kasus-covid-19-di-indonesia>
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan

Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34.
<https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan the Role of Instructional Media To Improving. *Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 105.

wikipedia. (2020). *Pendidikan jarak jauh*. In id.wikipedia.org.
https://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan_jarak_jauh