

Implementasi Pembelajaran E-learning Bahasa Inggris di SMPN 1 Pangkalpinang

¹Cakrawala, ²Dina Novrieta

¹²IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

Info Artikel:**Kata Kunci:**

Pembelajaran E-Learning
Bahasa Inggris

ABSTRAK

Wabah Corona Virus Disease Covid-19 memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya pendidikan formal mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Institusi pendidikan harus bebas dari wabah atau virus. mulai dari kebersihan sekolah, kelas, peralatan atau sarana yang digunakan untuk pembelajaran harus bersih serta sarana dan prasarannya lengkap sesuai kebutuhan. Namun dengan datangnya wabah Covid-19 secara tiba-tiba, dunia pendidikan Indonesia perlu mengambil jalan yang dapat membantu kondisi sekolah dalam keadaan darurat. Sekolah perlu memaksakan diri untuk menggunakan media online. Namun pemanfaatan teknologi bukannya tanpa kendala, banyak varian permasalahan yang menghambat terlaksananya pembelajaran efektif menggunakan metode daring. Studi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan E-learning terhadap motivasi belajar bahasa Inggris di SMPN 1 Pangkal Pinang. Ada tiga komponen E-Learning yaitu teknologi, konten, dan desain pembelajaran. Ketiga komponen tersebut harus terpenuhi karena jika salah satu komponen tersebut tidak ada maka tidak ada lagi E-Learning. Guru dapat menyampaikan materi melalui Google Classroom dengan fitur-fitur yang tersedia seperti berbagi video pembelajaran, materi, suara, Power Point, dan komponen pembelajaran lainnya yang diperoleh dari Internet sehingga siswa dapat mendownloadnya. Kegiatan pembelajaran langsung yaitu siswa dibagi dalam ruang kelas namun dalam bentuk online. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan tipe kualitatif yang menggunakan metode deskriptif kualitatif. dengan Wawancara dan Dokumentasi. Penerapan sistem pembelajaran online menggunakan Google Classroom di SMPN 1 Pangkalpinang sudah berjalan dengan baik. Berjalan sesuai dengan program dari pemerintah, didukung oleh guru-guru yang bertanggung jawab dalam pelaksanaan sehari-hari di sekolah, mereka cukup baik dalam melaksanakan proses pembelajaran, walaupun masih terdapat nilai plus dalam proses pembelajaran.

Keywords:

*E-Learning
English Subject*

ABSTRACT

The Corona Virus Disease Covid-19 outbreak has presented its own challenges for educational institutions, especially formal education from basic education to tertiary level. Educational institutions should be free from outbreaks or starting viruses. from the cleanliness of the school, classes, equipment or facilities used for learning must be clean and the facilities and infrastructure complete according to needs. However, with the sudden arrival of the Covid-19 outbreak, the world of Indonesian education needs to follow a path that can help school conditions in an emergency. Schools need to force themselves to use online media. However, the use of technology is not without problems, there are many variants of problems that hinder the implementation of effective learning using online methods. This study aims to find out the implementation of E-learning to English learning at SMPN 1 Pangkalpinang. There are three components of E-Learning, namely technology, content, and learning design. These three components should be fulfilled because if one of these components is not there it is no longer E-Learning. Teachers can deliver material via Google Classroom with available features such as sharing learning videos, materials, sounds, PowerPoint, and other learning components obtained from the Internet. So students can download it. The type of research used in this research was research with a qualitative type approach that uses a descriptive qualitative method using Interviews and Documentation. The implementation of the online learning system using Google Classroom at SMPN 1 Pangkalpinang has gone well. Running in accordance with the program from the government, supported by teachers

who are responsible for daily implementation at school, they are quite good at carrying out the learning process, although there are still pluses during the learning process.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

Koresponden:

Dina Novrieta,

Email: dinanovrieta@yahoo.com

PENDAHULUAN

Istilah "Corona Virus Disease" mengacu pada penyakit yang disebabkan oleh virus corona. Pandemi Covid-19 telah menimbulkan kesulitan yang signifikan bagi lembaga pendidikan, terutama di sekolah formal mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Institusi pendidikan harus menjaga kebersihan lingkungan, memastikan bahwa sekolah, ruang kelas, dan peralatan belajar dalam keadaan bersih dan dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang diperlukan.

Biasanya, berbagai kesenjangan muncul di berbagai daerah. Kementerian Pendidikan, yang dipimpin oleh Menteri Nadiem Makarim, menekankan pentingnya meningkatkan produktivitas siswa untuk meningkatkan prospek kerja mereka setelah lulus. Namun demikian, dengan munculnya pandemi Covid-19 yang tiba-tiba, sektor pendidikan Indonesia harus mengadopsi strategi untuk mengatasi situasi mendesak yang dihadapi oleh sekolah-sekolah. Sekolah harus mendorong diri mereka sendiri untuk memanfaatkan media online.

Namun demikian, pemanfaatan teknologi bukannya tanpa tantangan. Ada banyak kendala yang menghambat keberhasilan implementasi metode pembelajaran online, termasuk: (1) Guru dan siswa memiliki pemahaman yang terbatas tentang Teknologi Informasi. Banyak guru di Indonesia yang kurang memahami penggunaan teknologi, terutama mereka yang lahir sebelum tahun 1980-an. Mereka dibatasi oleh keterbatasan teknologi informasi dalam hal memanfaatkan media online. Demikian pula dengan para siswa yang menghadapi tantangan yang sama dengan para guru yang bersangkutan dalam hal memahami penggunaan teknologi. (2) Sarana dan Prasarana yang Kurang Memadai Biaya perangkat pendukung teknologi terbukti tinggi. Guru-guru di banyak daerah di Indonesia terus menghadapi tantangan ekonomi yang signifikan. Kesejahteraan guru dan siswa menghalangi kemampuan mereka untuk menikmati fasilitas dan infrastruktur teknologi informasi yang penting selama situasi Covid-19 yang penuh tantangan ini. (3) Akses internet terbatas di daerah-daerah terpencil di Indonesia karena jangkauan jaringan yang tidak merata. Tidak semua lembaga pendidikan, baik sekolah dasar maupun menengah, memiliki akses ke internet. Meskipun sudah ada jaringan internet, kondisi saat ini masih belum memadai untuk mendukung media online secara penuh. (4) Kegagalan untuk segera menyediakan anggaran juga menjadi penghalang, karena anggaran yang tersedia tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan kesejahteraan guru dan siswa yang masih jauh dari memuaskan. Terbukti bahwa mereka tidak mampu membeli kuota internet untuk memenuhi kebutuhan media online mereka.

Oleh karena itu, terlepas dari keterbatasan yang ada, pemerintah Indonesia telah menetapkan kebijakan melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Kementerian Agama untuk memastikan keberlangsungan proses pendidikan. Sejak pertengahan Maret 2020, telah terjadi pergeseran ke arah pembelajaran dan kerja jarak jauh, dengan individu yang diharuskan untuk melaksanakan tugas mereka dari kenyamanan rumah mereka sendiri. SMP N 1 Pangkalpinang merupakan salah satu implementasi dari kebijakan yang dituangkan dalam surat edaran Gubernur Provinsi Bangka Belitung. Kebijakan tersebut bertujuan untuk menyikapi dan mencegah penyebaran virus Covid-19 di Lingkungan Pemerintah Provinsi Bangka Belitung. Menyusul terjadinya pandemi Covid-19 pada pertengahan Maret 2020 di Indonesia, pemerintah mengambil langkah-langkah untuk memprioritaskan kesejahteraan pasien Covid-19. Hal ini termasuk menerapkan kebijakan di sektor pendidikan, di mana pembelajaran tatap muka dihentikan sementara dan digantikan dengan pembelajaran daring di semua tingkatan, mulai dari sekolah hingga perguruan tinggi. Peralihan ke e-learning atau pembelajaran daring ini bertujuan untuk memastikan keberlangsungan pendidikan di masa-masa yang penuh tantangan ini. Muhammad Yaumi¹ percaya bahwa pemanfaatan e-learning dapat sangat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

¹ Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia, 2018), hlm. 207

Kebijakan seluruh sekolah di Babel, termasuk SMP N 1 Pangkalpinang, telah menerapkan pembelajaran online. SMP Negeri (SMPN) 1 Pangkalpinang adalah Sekolah Menengah Pertama Negeri bergengsi yang terletak di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung yang indah di Indonesia. SMPN 1 Pangkalpinang menawarkan berbagai fasilitas untuk meningkatkan pengalaman belajar mengajar secara tatap muka. Fasilitas tersebut meliputi ruang kelas yang lengkap, perpustakaan, laboratorium biologi, laboratorium fisika, dan laboratorium komputer. Proses belajar mengajar di SMPN 1 Pangkalpinang juga menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dengan menerapkan e-learning, termasuk pembelajaran online.

Suatu hal yang baru tentu saja memberikan tantangan baru, dan ini adalah kesempatan yang tepat untuk terlibat dalam kegiatan intelektual. Kegiatan pembelajaran kini telah beralih dari tatap muka atau interaksi langsung ke model online dalam jaringan. Tentu saja, pemahaman yang kuat tentang materi pelajaran sangat penting bagi para pendidik dan peserta didik untuk terlibat secara efektif dengan media baru. Erjati Abas menekankan pentingnya guru mata pelajaran untuk dapat mentransfer pengetahuan secara efektif, terutama ketika menggunakan media teknologi. Hal ini dapat menjadi tantangan karena membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran dan keterampilan yang diperlukan baik dari siswa maupun guru.

Selain itu, terputusnya proses pendidikan langsung antara siswa dan guru, serta pembatalan penilaian pembelajaran, secara signifikan mempengaruhi psikologi siswa dan berujung pada penurunan kualitas keterampilan siswa. Kewajiban untuk menjamin keberlangsungan sekolah bagi seluruh pemangku kepentingan pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh berada di tangan semua pihak, terutama negara. Penulis membahas tentang implementasi E-learning pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMPN 1 Pangkalpinang.

METODE

Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif. Tempat studi ini terletak di SMP N 1 Pangkalpinang, tepatnya di Jl. Mayor Haji Muhidin, Kel. Masjid Jamik, Kec. Rangkui, Kota Pangkalpinang Prov. Kepulauan Bangka Belitung. SMP N 1 Pangkalpinang merupakan salah satu sekolah favorite dari beberapa sekolah pertama negeri di Pangkalpinang.

Pada studi ini, sampel yang digunakan yakni dari peserta didik dari kelas tujuh sampai dengan kelas sembilan di SMP N 1 Pangkalpinang yang mana keseluruhannya dalam proses belajar menggunakan model pembelajaran *e-learning* dan jenis teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh penulis yaitu *propotional sampling*. *Propositional sampling* yaitu merupakan teknik yang dapat digunakan pada populasi berserata, populasi area, ataupun populasi cluster yang dapat menggunakan perwakilan berimbang.² Dari strata ini, penulis harus mengetahui jumlah individu yang tergabung didalam struktur strata tersebut, karena mungkin saja setiap unit strata memiliki jumlah individu jumlah individu yang berbeda. Sesuai dengan penjelasan diatas maka pertimbangannya adalah sebagai berikut:

Tabel I. Jumlah Sampel Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Tingkat Pendidikan	Total
Tingkat 7	35
Tingkat 8	35
Jumlah	70

Penulis menggunakan presentase untuk menakar pembagian yang berimbang dengan menetapkan masing-masing unit diwakili 10% jumlah seluruh unit. Kemudian ditambah 2 guru Bahasa Inggris dan 1 kepala sekolah.

Tekhnik pengumpulan data yang dilakukan dalam studi ini menggunakan tekhnik sebagai berikut:

(1) Wawancara. Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan wawancara terstruktur, untuk memperoleh data-data tentang implementasi pembelajaran e-learning di SMPN 1 Pangkalpinang dalam belajar Bahasa Inggris

(2) Dokumentasi. Data dokumen dapat berupa tulisan atau gambar. Metode dokumentasi dalam studi ini digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan sekolah yang mencakup lokasi, jumlah guru Bahasa Inggris, jumlah peserta didik, maupun sarana dan prasana di SMPN 1 Pangkalpinang.

Menurut Bogdan dan Bikleen, analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat

² Priyango Karunia Rahman and E T P Lussiana, "Analisis Tingkat Efektivitas Sistem Informasi Akademik IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung," *Edugama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan* 7, no. 1 (2021): 1-17.

diceritakan pada orang lain³. Dengan analisis tersebut, dapat diperoleh gambaran tentang Implementasi E-learning Pembelajaran Bahasa Inggris di SMPN 1 Pangkalpinang. Agar proses tahapan analisis data dilakukan secara mendalam dan terinci peneliti melakukan Langkah-langkah model Miles dan Huberman sebagai berikut:⁴

- a. Reduksi Data dapat diartikan sebagai upaya proses seleksi sebagian data yang diperoleh dari catatan lapangan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi sebagai bagian dari pemusatan permasalahan yang diteliti.
- b. Penyajian data merupakan proses mengklasifikasikan dan sesuai dengan kelompok dari reduksi data dan kemudian disajikan dalam laporan yang sistematis dan mudah dipahami. Penyajian data dilaksanakan setelah data yang diperlukan diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.
- c. Pengambilan keputusan Setelah proses reduksi data dan penyajian data terselesaikan, maka selanjutnya adalah proses pengambilan data. Pada tahap ini peneliti mengambil keputusan terhadap data yang diambil dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dibuat dalam bentuk laporan secara sistematis dengan cara menghubungkan dan memilih data yang mengarah pada pemecahan masalah tentang Implementasi E-learning Pembelajaran Bahasa Inggris di SMPN 1 Pangkalpinang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep E-Learning

Keberadaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan merupakan hal penting yang mana perlu juga diperimbangkan. Teknologi dan media dapat banyak berperan dalam pembelajaran. Menurut Janawi,⁵ ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam penggunaan teknologi dan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Sistem pembelajaran.
Guru dapat melakukan pengelompokan pembelajaran yaitu menjadi beberapa kategori yaitu belajar melalui siaran, belajar di kelas, belajar menggunakan internet, dan dapat melalui komputer.
- b. Citra Visual
Dalam penggunaan citra visual ini bertujuan agar dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/ foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, poster, kartun, dan lainnya.
- c. Multimedia
Dalam penggunaan teknologi di dunia pendidikan saat pembelajaran dapat melibatkan pelajar dalam multi pengalaman indrawi untuk mempromosikan belajar.
- d. Pembelajaran jarak jauh
Pembelajaran yang dilakukan dengan alat komunikasi seperti radio, telephone, dan televisi (siaran langsung, dengan kabel, atau satelit).
- e. Pusat pembelajaran
Seorang guru dapat melakukan cara umpan balik saat dalam pembelajaran.

E-learning adalah teknologi yang mendorong upaya pendidikan dengan menyampaikan materi ajar kepada siswa melalui internet, intranet, atau media jaringan komputer lainnya (Darin E. Hartley, 2001:1). E-learning mengacu pada penggunaan perangkat elektronik komputer untuk kegiatan pembelajaran asinkron, yang memungkinkan individu untuk mengakses materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik mereka. Dong (sebagaimana dikutip dalam Kamarga, 2002). "Hal ini mengacu pada kegiatan pendidikan yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja." Pembelajaran tidak memiliki batasan waktu. *E-Learning* terdiri dari tiga komponen penting: teknologi, konten, dan desain pembelajaran. Ketiga komponen tersebut harus dipenuhi, karena ketiadaan salah satu komponen tersebut akan menjadikannya bukan *E-Learning*.

Teknologi informasi memainkan peran penting dalam pendidikan karena memanfaatkan teknologi saat ini, sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam materi pelajaran. Ada beberapa jenis E-Learning, seperti Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), Pengajaran Berbasis Web, Pengajaran Berbantuan Komputer, Pembelajaran Berbasis Teknologi, dan Pembelajaran Online. Setiap bentuk pembelajaran tersebut memiliki pola unik yang membedakannya dengan yang lain. Masing-masing memanfaatkan media elektronik sebagai sarana untuk

³ Bogdan dan Biklen, dikutip dari Lexy J. Meleong. *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung PT Remaja Rosdakarya, 2000) ,Hlm 248.

⁴ Miles dan Hiberman yang dikutip dari Sugion, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, kualitatif dan R & D*) Bandung; Alfabeta, 20017, Hlm 261.

⁵ Janawi, *Kompetensi Guru Citra Guru Profesional*, (Bandung: Buku Beta, 2019), hlm. 108

menyebarkan konten pendidikan. Individu tertentu harus membuat koneksi ke internet untuk mendapatkan akses ke materi. Beberapa manfaat dari e-learning antara lain: Manfaat dari pendekatan ini termasuk berkurangnya jejak ekologis, aksesibilitas yang lebih besar terhadap pendidikan berkualitas tinggi dengan biaya yang lebih rendah, pengalaman belajar yang fleksibel dan menyenangkan, model pembelajaran yang lebih individual dan partisipatif, dan fokus pada pendidikan yang berpusat pada siswa.

E-learning memiliki kelebihan dan kekurangan. Kekurangannya meliputi potensi penipuan, plagiarisme, dan pelanggaran hak cipta. Selain itu, guru harus memastikan bahwa mereka terlibat dalam interaksi yang responsif dan berkelanjutan dengan siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang kebutuhan mereka. Selain itu, perlu untuk menggunakan alat yang dapat membatasi akses yang tidak sah ke proses pembelajaran.

A. Model Pembelajaran *Online*

Istilah model pembelajaran selalu diartikan sama dengan pendekatan pembelajaran. Bahkan suatu model pembelajaran sering dinamakan dengan nama pendekatan pembelajaran. Pada kenyataannya model pembelajaran memiliki arti yang lebih luas dari pada pendekatan, metode, strategi, dan teknik. Menurut Ngalmun,⁶ Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman untuk planning pembelajaran di kelas. Lebih sederhananya, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat digunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara langsung atau tatap muka di dalam kelas dan untuk menentukan material atau perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, media, tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar).

Model pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik akan memberikan pengaruh tersendiri, dengan menyesuaikan kondisi dan keadaan. Pendidik yang menggunakan suatu pola sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dengan sesuai, maka proses dalam pembelajarannya akan berhasil sesuai yang diharapkan. Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Husen,⁷ mengutip pendapat dari Joyce mengenai istilah model pembelajaran yaitu "*Earch model guides us as we design instruction to help students achieve various objectis*". Artinya sertiap model yang digunakan, dapat mengarahkan pendidik dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Sama halnya dengan Joyce, Weil mengatakan "*Models of teaching are really modeling of learning. As we help student acquire information, ideas, skills, value, ways of thinking and means of expressing themselves, we are also teaching them how to learn*". Artinya model pembelajaran merupakan model belajar.

Model pembelajaran menduduki posisi yang cukup penting dalam komponen sistem pembelajaran, karena tanpa adanya sebuah model pembelajaran yang digunakan, maka komunikasi tidak akan pernah tercipta. Pembahasan pada penelitian ini yaitu tentang model pembelajaran *online*. Menurut Meda Yuliani dkk,⁸ yang mana dalam hal ini pembelajaran melibatkan unsur teknologi dan informasi, yang mana dapat meningkatkan pengembangan pada aktivitas peserta didik. Selain itu juga harus memahami bagaimana sistem pembelajaran *online* dapat dipadukan secara efektif berjalan beriringan dengan sistem pembelajaran yang sudah berjalan dan harus ada kaitan antar keduanya.

Pembelajaran *online* berbasis TIK akan dapat berjalan secara efektif, jika peran pendidik (Guru) dalam pembelajaran adalah bertugas sebagai fasilitator pembelajaran bukan hanya sebagai pemberi materi atau informasi. Sebuah proses pembelajaran yang memanfaatkan TIK juga dikemukakan oleh Purnomo Hadi, dkk,⁹ dalam jurnalnya mengutip pendapat Munir yang mejelaskan bahwa proses pembelajaran dengan memanfaatkan TIK merupakan bimbingan dari pengajar agar dapat memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Kemudian juga masih dalam jurnal yang sama mengutip dari pendapat Calk dan Mayer mengatakan bahwa pembelajaran *online* dapat memberikan dampak positif terhadap peserta didik karena kegiatan belajar dapat berlangsung secara *asynchronous* melalui perangkat elektronik komputer maupun *smartphone* sehingga materi pembelajaran yang didapatkan sesuai dengan kebutuhannya.

B. Aspek-Aspek Sistem Pembelajaran *Online*

1. Aspek Pengembangan Pembelajaran *Online*

⁶ Ngalmun, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Parama Ilmu, 2017), hlm. 56

⁷ Husen, Universitas Islam Lamongan, "Pengaruh Model Pembelajaran Tematik Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II" VI, no. 02 (n.d.).

⁸ Meda Yuliani dkk, *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 2

⁹ Purnomo Hadi dan Susilo1 and M. Ghofar Rohman, "Efektivitas Sistem Pembelajaran Online Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Web Di Era Milenial," *Seminar Nasional Sistem Informasi*, no. September (2019), <https://doi.org/https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/272>.

Menurut Romi Satria Wahono,¹⁰ mengatakan dalam pengembangan sistem pembelajaran *online* itu perlu diuji cobakan yaitu terdapat tiga aspek:

a. Rekayasa Perangkat Lunak

Rekayasa perangkat lunak atau sering disebut dengan *software engineering* merupakan sebuah bahasan “wajib” bagi para praktisi maupun akademisi di bidang teknologi informasi. Berdasarkan buku yang ditulis oleh Soetam Rizky Wicaksono,¹¹ mengutip dari Bjorner, disebut bahwa RPL atau rekayasa perangkat lunak lebih bertujuan ke arah sebuah efisiensi pengerjaan perangkat lunak dan mampu memuaskan pengguna dengan asumsi telah mampu memecahkan masalah yang dihadapi oleh pengguna.

b. Desain Pembelajaran

Menurut Rothwell dan Kazanas dalam buku yang berjudul Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran: disesuaikan dengan kurikulum 2013 ditulis oleh Muhammad Yaumi,¹² bahwa desain pembelajaran berarti lebih dari menciptakan pembelajaran secara harfiah. Artinya, desain pembelajaran berhubungan dengan konsep yang luas dalam menganalisis permasalahan kinerja manusia secara sistematis, mengidentifikasi akar permasalahan, menawarkan pemecahannya, dan melaksanakan solusi yang didesain untuk meminimalisir konsekuensi yang tidak diinginkan dari tindakan korektif.

c. Komunikasi Visual

Komunikasi visual merupakan bagian dari media komunikasi yang berwujud visual, yang menjadi bagian dari proses komunikasi. Dalam hal ini, diperlukan pemahaman tentang media, komunikasi, dan visual. Media berarti sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak.¹³

2. Aspek penilaian dalam pembelajaran *online*

Dalam pembelajaran *online* juga bukan hanya terdapat aspek pengembangan *online*, namun ada aspek lain yang akan membantu proses pembelajaran *online* agar berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan yaitu aspek penilaian sesuai dalam pembelajaran *online* yang bertujuan untuk mengetahui bahwa sistem yang digunakan baik dan layak. Maka perlu digunakan sistem penilaian yang baik dengan beberapa aspek penilaian, yaitu:¹⁴

a. *Usefulness* (Kemudahan)

Kondisi saat ini yang tidak memungkinkan peserta didik untuk bertatap muka, maka perlu adanya penilaian yang memudahkan. Seorang guru perlu adanya penilaian sesuai dengan tes penilaian yang terdapat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

b. *Satisfaction* (Kepuasan)

Menurut LoveLock dan Wirtz kepuasan adalah suatu sikap yang diputuskan berdasarkan pengalaman yang didapatkan.¹⁵ Dengan hal itu kepuasan dapat diartikan sebagai suatu keadaan yang dirasakan seseorang setelah dia mengalami suatu kinerja/ hasil yang telah memenuhi berbagai harapannya.

Seorang pendidik dalam memberikan nilai saat pembelajaran *online* tentunya perlu mengetahui aspek-aspek penilaian terlebih dahulu. Penilaian yang diberikan berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka. Melalui pembelajaran *online* pendidik boleh mengacu kepada aspek penilaian yang dituliskan di atas. Dalam penelitian ini aspek pemberian nilai diberikan pada saat pembelajaran *online* era new normal. Sejauh mana pendidik dapat menempatkan pemberian nilai kepada anak didiknya.

¹⁰ Romi Satria Wahono, <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran>, diakses pada pukul 08.0014 Oktober 2020.

¹¹ Soetam Rizky Wicaksono, *Rekayasa Perangkat Lunak*, (Seribu Bintang, 2017), hlm. 27

¹² Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 5

¹³ Toto Haryadi and Dimas Irawan Ihya' Ulumuddin, "Penanaman Nilai Dan Moral Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Storytelling Melalui Media Komunikasi Visual," *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia 2*, no. 01 (2018): 56–72, <https://doi.org/10.33633/andharupa.v2i01.1018>.

¹⁴ Purnomo Hadi, "Efektivitas Sistem Pembelajaran Online" ..., hlm. 24

¹⁵ Surya Dailiyati, *KEBIJAKAN RETRIBUSI KEBERSIHAN DALAM MENINGKATKAN KEPUASAN MASYARAKAT*, (Surabaya: Jakad Publishing, 2015), hlm. 98

C. Variasi kegiatan pembelajaran *online*

Menurut Jamaluddin, dkk¹⁶ dalam mewujudkan inovasi pembelajaran *online* yang bervariasi dan menyenangkan ada beberapa variasi yang dapat dilakukan, yaitu :

a. Pembelajaran melalui ceramah / virtual

Kegiatan ini memberikan penerangan atau penjelasan guru kepada peserta didik melalui metode ceramah, kemudian peserta didik mencatat seperlunya atau hal yang pentingnya saja dari materi yang diberikan oleh guru. Agar lebih jelas dalam menyampaikan materi maka guru boleh menambahkan bahan ajar menggunakan media yang dapat menarik perhatian peserta didik. Pembelajaran ceramah dapat dilakukan secara *online* atau virtual yaitu dapat menggunakan aplikasi *zoom*, *google class meet*, *webex*, guru juga dapat membuat video pendek tentang penjelasan materi yang akan disampaikan secara singkat dikirim melalui *whats app*, *youtube* dan guru dapat mengulang rekamannya. Tentu dalam hal ini guru sangat dituntut untuk dapat menggunakan teknologi ketika proses pembelajaran berlangsung dan memiliki *handphone* atau gadget yang membantu guru untuk pembelajaran *online* dan tidak lupa juga harus memiliki *internet*.

b. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*

Fasilitas yang ada di internet dengan pengaturan pembelajaran *online* yaitu terdapat aplikasi yang digunakan bernama *Google Classroom*.¹⁷ Guru dapat menyampaikan materi melalui *Google Classroom* dengan fitur yang tersedia seperti berbagi video pembelajaran, materi, suara, *PowerPoint*, dan komponen belajar lainnya yang didapat diperoleh dari Internet. Sehingga peserta didik dapat mendownloadnya. Dalam aplikasi ini sama halnya dengan kegiatan belajar secara langsung yaitu peserta didik dibagi dengan ruangan kelas namun dalam bentuk *online*.¹⁸

Di masa *New Normal* ini sangat efektif. Guru dan peserta didik dapat berdiskusi bersama dengan komentar yang diberikan oleh peserta didik pada kolom yang tersedia secara *online*. Apabila ada hal penting yang ingin disampaikan oleh guru, maka guru dapat memberikan pengumuman di dalam aplikasi ini, dan peserta didik langsung dapat menerimanya di *Gmail*. Aplikasi ini dapat menyediakan kuis yang diberikan oleh guru dan dikerjakan langsung oleh peserta didik bahkan nilai dari kuis tersebut dapat diketahui secara langsung. Tugas yang telah dikerjakan oleh peserta didikpun dapat dilihat nilainya melalui aplikasi ini. Sehingga ini sangat efektif dan efisien dalam pembelajaran *online*.

c. Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif ini dapat digunakan juga oleh guru dalam kegiatan kelompok. Miftakhul Huda memberikan pendapat yang didasarkan teori dari Robert Slavin dan Shlomo Sgaran dalam pembelajaran kooperatif peserta didik melalui kegiatan kelompok ini dapat bekerjasama sehingga memberikan motivasi yang tinggi dari pada peserta didik belajar sendiri.¹⁹ Untuk melakukan pembelajaran *online* secara kooperatif bisa digunakan melalui pembagian kelompok, kemudian siswa berdiskusi dengan kelompoknya mengenai tugas yang telah diberikan. Peserta didik dapat berdiskusi dengan jumlah 5-8 orang menggunakan aplikasi *WhatsApp group* sehingga peserta didik dapat berkomunikasi dengan teman sekelasnya.

d. Pembelajaran dengan *game quiz*

Game quiz ini dapat dilaksanakan dengan secara *online* dan peserta didik akan lebih senang untuk mempelajari materi yang telah disampaikan. Guru dapat membuat group atau kelompok dalam *game quiz* dan juga guru dapat melakukan secara individu. Peserta didik langsung dapat mengetahui skor dan kesalahan dalam pelatihan *game quiz* tersebut. Guru dapat mengambil materi dari internet ataupun membuat materi sendiri untuk dikirimkan kepada peserta didik.

Pendidik dalam menggunakan *game quiz* ini dapat menyediakan kode yang akan dimainkan, sehingga saat peserta didik hadir langsung diberikan kodenya dan *game* dapat dimainkan kemudian pendidik juga dapat memantau langsung jalannya kegiatan tersebut. Pembelajaran *game quiz* ini tidak membuat peserta didik merasa bosan bahkan peserta didikpun merasakan kesenangan dengan dapat mengetahui kemampuan yang mereka miliki.

e. Pembelajaran yang menghasilkan karya/ produk

Menurut Regina Ade Darman,²⁰ guru harus membekali peserta didiknya dengan pendidikan dan keterampilan, bukan hanya keterampilan dalam bertahan hidup namun juga keterampilan dalam

¹⁶ Jamaludin, A. Nururrochman Hidayatulloh, *Belajar Dari Covid-19: Perspektif Sosiologi, Budaya, Hukum, Kebijakan Dan Pendidikan*, (Jakarta: Aku Menulis, 2020), hlm. 6

¹⁷ Meda Yuliani dkk, *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan...*, hlm. 6

¹⁸ Erna Pujiasih, "Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5, no. 1 (2020): 42-48.

¹⁹ Pujiasih.

²⁰ Regina Ade Darman, "Jurnal Edik Informatika MEMPERSIAPKAN GENERASI EMAS INDONESIA TAHUN 2045 MELALUI PENDIDIKAN BERKUALITAS Jurnal Edik Informatika" 2 (2017).

berpikir kritis, inovatif, dan karakter. Dengan hal itu, guru harus mampu mendesain, dan merancang pembelajaran dengan berkualitas agar peserta didik mampu menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari atau permasalahan yang sedang dihadapi. Contohnya guru dapat memberikan sebuah materi pelajaran tentang dari bahaya pandemi Covid-19, terjadinya bencana alam, dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar, yang mana dalam contoh ini dapat membentuk karakter peserta didik dengan baik. Dalam pembelajaran menghasilkan karya guru dapat memberikan tugas dengan melalui hasil karya peserta didik, contohnya ialah membuat pamflet tentang bahaya virus Corona, karya foto, dan video. Intinya sesuatu yang dapat dihasilkan secara visual dan kemudian dikumpulkan kepada pendidik melalui aplikasi pembelajaran *online google classroom*.

Pada saat ini guru dituntut untuk dapat menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran *online* terutama guru Bahasa Inggris dan guru juga harus dapat menggunakan internet agar memudahkan dalam proses pembelajaran. Guru bukan hanya dituntut untuk menggunakan teknologi saja, bahkan guru juga dituntut untuk menguasai berbagai media-media dan aplikasi yang terdapat di internet sehingga guru mampu mengelola keterampilan yang dimiliki ketika memberikan pelajaran kepada peserta didik melalui pembelajaran *online*.

DISKUSI

Berdasarkan hasil wawancara kepada para narasumber, studi ini mendapatkan temuan sebagai berikut (1) bagaimana cara kamu mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris selama daring; dengan mencatat dan memahami materi dan tugas pelajaran berdasarkan melalui *google classroom* dan penjelasan guru melalui Guru memberikan catatan, tugas melalui *google classroom*, (2) bagaimana perasaan kamu Ketika mendapat informasi bahwa pembelajaran di sekolah dialihkan dengan pembelajaran di rumah secara daring? Siswa banyak memberikan respon bahawasanya pembelajaran daring kurang efektif untuk membuat siswa memahami materi pelajaran dikarenakan keterbatasan penjelasan dari Guru, (3) bagaimana pendapat kamu saat guru menerangkan pembelajaran Bahasa Inggris selama daring? Guru memberikan materi atau ringkasan materi dalam bentuk *powerpoint* atau *slideshow* juga Video dan dikirimkan kepada siswa melalui aplikasi *google classroom* dan *Whatsapp* serta *Zoom* dimana guru memberikan penjelasan secara langsung kepada siswa, (4) apakah selama daring siswa harus selalu mengerjakan tugas dan mengumpulkan tugas tepat waktu? Banyak siswa walau tidak semua mengerjakan dan mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (5) apakah selama pembelajaran daring ini kamu sepenuhnya mengikuti pembelajaran? Dalam hal kedisiplinan, pembelajaran daring tidak sepenuhnya mendukung hal tersebut dimana waktu yang diberikan kepada siswa sangat fleksibel, (6) apakah dalam mengerjakan tugas kamu pernah dibantu sama orang tua dalam mengerjakannya? Kebanyakan siswa belum bisa mandiri karena mendapat bantuan dari orang tua, (7) apakah sarana prasarana kamu selama pembelajaran daring sudah memadai? Sarana untuk melaksanakan pembelajaran daring sudah memadai di daerah perkotaan, (8) apakah guru selalu melakukan evaluasi saat pembelajaran daring berakhir? Evaluasi sebagai bentuk refleksi terhadap pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa sudah dilaksanakan oleh guru, (9) apakah selama daring kamu pernah mendapatkan bantuan dari sekolah sebagai penunjang berlangsung pembelajaran selama daring? Karena keterbatasan informasi yang didapat oleh siswa, hanya sebagian siswa yang sudah merasakan bantuan dari pihak sekolah, (10) bagaimana perasaan siswa Ketika pembelajaran dapat dilakukan secara tatap muka langsung dengan guru? Siswa sepakat pembelajaran tatap muka jauh lebih efektif untuk menambah dan meningkatkan pengetahuan mereka tentang materi pembelajaran Bahasa Inggris.

Guru berpendapat bahwasanya; (1) apa pendapat bapak/Ibu Ketika pada masa pandemic Covid-19 ini system pembelajaran kosakata Bahasa Inggris secara konvensional diganti dengan pembelajaran secara daring? Untuk pembelajaran Kosakata Tidak terlalu sulit karena untuk penilai kosakata bisa melalui video (anak merekam video yang melafalkan kosakata), (2) bagaimana menurut bapak/Ibu perbedaan antara pembelajaran daring dengan pembelajaran konvensional di sekolah SMP 1 Pangkalpinang? jika pembelajaran daring, guru kurang efektif dalam hal penilaian (nilai kurang murni karena waktu daring tugas bisa saling contek dll), (3) bagaimana cara bapak/Ibu menyiapkan materi pembelajaran selama daring? guru menggunakan *google classroom*, dengan memberikan video pembahasan materi (4) bagaimana bapak/Ibu menyiapkan media pembelajaran selama daring? mencari video yang sesuai dengan materi, namun harus video memenuhi persyaratan, mudah difahami oleh anak, (5) apakah dalam proses pembelajaran daring berlangsung bapak/Ibu merasa kesulitan dalam menggunakan media teknologi saat melaksanakan proses mengajar selama daring? tidak, (6) apakah selama pembelajaran daring bapak/Ibu merasa kurang dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik? iya, (7) bagaimana tanggapan bapak/Ibu daya tanggap peserta didik terlihat kurang saat melakukan pembelajaran secara daring itu? untuk pembelajaran daring kurang efektif, karena tatap muka saja masih ada anak yang kurang faham solusinya guru memberikan no wa untuk anak yang ingin bertanya, (8) apakah bapak/Ibu merasa

kurang dalam memantau proses pembelajaran peserta didik selama daring? iya, (9) bagaimana cara bapak/Ibu mengevaluasi hasil pembelajaran Bahasa Inggris selama dilakukan pembelajaran secara daring? memberikan Latihan soal melalui geogole classroom, untuk nilai keterampilan guru meminta siswa membuat video, (10) apakah selama daring sarana prasarana bapak/Ibu saat mengajar sudah memadai? video sesuai dengan materi, (11) apa saja aplikasi yang ibu gunakan dalam pembelajaran daring? spread sheet, google classroom, google meet, google formulir, zoom, quiz, (12) apakah saat melaksanakan proses pembelajaran daring bapak/Ibu sudah memastikan bahwa peserta didik juga sudah memadai dalam penyediaan sarana prasarana sebagai kelengkapan saat melaksanakan pembelajaran daring? sudah (pihak sekolah mendata siswa yang mempunyai hp atau laptop atau internet.

Pembelajaran E-learning seyogyanya memerlukan penyesuaian dan waktu dalam proses pelaksanaannya. Dengan sosialisasi dari pihak terkait tentang pentingnya pembelajaran E-learning yang terkait dengan tingginya kebutuhan akan teknologi untuk menunjang segala bidang termasuk pendidikan maka sekolah dalam hal ini guru dan siswa akan terus mempersiapkan, menyesuaikan dan membiasakan diri terhadap era baru dalam dunia pendidikan.

Kesimpulan

Dengan melihat hasil data temuan di lapangan peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa selama system pembelajaran daring di SMPN 1 Pangkalpinang dilihat dari siswa menyatakan pada prinsipnya pembelajaran sistem daring Bahasa Inggris di SMPN 1 Pangkalpinang berjalan sesuai dengan program dari pihak pemerintah didukung dengan pihak guru selaku pelaksana harian yang bertanggung jawab di sekolah sudah cukup baik dalam melaksanakan proses pembelajaran walaupun masih ada plus minusnya selama proses pembelajaran berlangsung. Ditambah lagi dengan kepala sekolah yang pro aktif ikut berperan aktif untuk menyukseskan pembelajaran di sekolah ini sudah cukup baik.

REFERENSI

- Bidang, Penelitian, Komputer Sains, V Informatika, Regina Ade Darman, Penelitian Bidang, Komputer Sains, and V Informatika. "Jurnal Edik Informatika MEMPERSIAPKAN GENERASI EMAS INDONESIA TAHUN 2045 MELALUI PENDIDIKAN BERKUALITAS Jurnal Edik Informatika" 2 (2017).
- Bungin, Burhan. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: KENCANA, 2014.
- Dailiyati, Surya. *KEBIJAKAN RETRIBUSI KEBERSIHAN DALAM MENINGKATKAN KEPUASAN MASYARAKAT*. Surabaya: Jakad Publishing, 2015.
- Haryadi, Toto, and Dimas Irawan Ihya' Ulumuddin. "Penanaman Nilai Dan Moral Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Storytelling Melalui Media Komunikasi Visual." *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 2, no. 01 (2018): 56-72.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v2i01.1018>.
- Jamaludin, A. Nururrochman Hidayatulloh, I Ketut Sudarsana. *Belajar Dari Covid-19: Perspektif Sosiologi, Budaya, Hukum, Kebijakan Dan Pendidikan*. Jakarta: Aku Menulis, 2020.
- Janawi. *Kompetensi Guru Citra Guru Profesional*. Bandung: Buku Beta, 2019.
- Lamongan, Universitas Islam. "Pengaruh Model Pembelajaran Tematik Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II" VI, no. 02 (n.d.).
- Meda Yuliani dkk. *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Muhammad Yaumi. *Prinsi-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Ngalimun. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu, 2017.
- Pujiasih, Erna. "Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5, no. 1 (2020): 42-48.
- Rahman, Priyango Karunia, and E T P Lussiana. "Analisis Tingkat Efektivitas Sistem Informasi Akademik IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung." *Eduagama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan* 7, no. 1 (2021): 1-17.
- Susilo1, Purnomo Hadi dan, and M. Ghofar Rohman. "Efektivitas Sistem Pembelajaran Online Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Web Di Era Milenial." *Seminar Nasional Sistem Informasi*, no. September (2019).
<https://doi.org/https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/272>.
- Wicaksono, Soetam Rizky. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Seribu Bintang, 2017.
- Yaumi, Muhammad. , *Media Dan Teknologi Pembelajaran, (Jakarta: Prenadamedia, 2018), Hlm. 207*. Jakarta: Prenadamedia, 208AD.