

Interaktivitas Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19

Indah Lestari

IAIN Palopo

indahles1998@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui Interaktivitas pembelajaran di masa pandemi covid 19 dan mengetahui faktor yang berpengaruh terhadap Interaktivitas dalam pembelajaran di masa pandemi covid 19 di SD Islam Datok Sulaiman Kota Palopo. Desain penelitian kualitatif, penelitian ini berusaha menguraikan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi Interaktivitas pembelajaran di masa pandemic di SD Islam Datok Sulaiman Kota Palopo; 1) Metode Pembelajaran, hal ini menjadi sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran, tidak tercapainya sebuah tujuan pembelajaran diakibatkan kurangnya metode pembelajaran yang strategis dalam transformasi pengetahuan kepada siswa. 2) Kedua Pemahaman Terhadap Materi, pemahaman materi siswa adalah kunci idealnya kualitas interaksi atau Interaktivitas guru dan murid. 3) Ketiga, Orang Tua, yang merupakan guru pertama saat ini (Situasi pandemic Covid 19) dirumah, pendisiplinan siswa adalah tugas utama orang tua saat ini. 4) Lingkungan adalah baik dan buruknya lingkungan seorang murid akan membentuk sikap dan perhatian murid terhadap sebuah pembelajaran.

Kata Kunci: Interaktivitas, Pembelajaran Daring, Pandemi Covid 19

Pendahuluan

Penyebaran pandemic virus covid 19 telah memberikan tantangan bagi lembaga pendidikan di negara ini. berbagai kebijakan untuk mengantisipasi penyebaran virus pemerintah mengeluarkan peraturan tentang pembatasan sosial berskala besar atau *social distancing*. Kondisi ini mengharuskan masyarakat untuk tetap menjaga kesehatan, dan melakukan seluruh rangkaian aktifitas luar dari rumah. Sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (COVID-19) menganjurkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Efek dari kebijakan ini membuat sektor pendidikan termasuk sekolah ataupun perguruan tinggi menghentikan proses pembelajaran secara tatap muka.

Arti yang sederhana pendidikan didefinisikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Setiap manusia membutuhkan pendidikan dimanapun berada. Pendidikan itu sangat penting sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan akan terbelakang. Olehnya pendidikan harus betul -betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas, mampu bersaing, memiliki budi pekerti yang luhur, dan moral yang baik. Guru yang

berkualitas yaitu mereka yang memiliki pengetahuan yang luas, mendalam dari bidang studi yang diajarkan, mampu memilih dan menggunakan berbagai metode mengajar, dan mampu berkomunikasi yang baik dengan siswanya didukung oleh kurikulum yang baik pula. Dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah/2: 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ
أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Terjemahnya:

“Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!”.

Dalam kajian tafsir, ayat ini mengandung makna mendalam kaitannya dengan kurikulum. Ayat menjelaskan bahwa setiap kurikulum harus berdasarkan empat hal yakni kognitif, afektif, psikomotorik, dan akidah. Hadis Riwayat Bukhari Muslim yang menyatakan “Jadilah pendidik yang penyantun, ahli fikih, dan ulama. Disebut pendidik apabila seseorang mendidik manusia dengan memberikan ilmu sedikit-sedikit yang lama-lama menjadi banyak.” (HR. Bukhari). Hadis ini menjelaskan bahwa setiap guru dituntut untuk menjadi pendidikan yang baik yang mampu memberikan ilmu dan menjadi teladan bagi siswanya.

Efektifnya sebuah hasil belajar dipengaruhi oleh baiknya proses pembelajaran yang didapatkan oleh siswa. Pembelajaran yang meningkat akan berakibat kepada hasil belajar siswa yang meningkat juga. Pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh guru untuk memberikan kemampuan kepada siswa untuk menyelesaikan hal yang sulit dengan memberikan kemudahan dalam belajar.

Pembelajaran online merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Menurut Windhiyana, kelebihan dalam melakukan pembelajaran *online*, salah satunya adalah meningkatkan kadar interaksi antara siswa dengan guru, pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja (*time and place flexibility*), menjangkau peserta didik (mahasiswa) dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*), dan mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*). Keuntungan penggunaan pembelajaran *online* adalah pembelajaran bersifat mandiri dan Interaktivitas yang tinggi, mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan menyampaikan, memperbarui isi, mengunduh, para siswa juga bisa mengirim email kepada siswa lain, mengirim komentar pada forum diskusi, memakai ruang chat, hingga link video conference untuk berkomunikasi langsung. Sehingga pembelajaran daring dalam pengertian peneliti adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran atau perantara. Media pembelajaran yang digunakan berbasis oleh teknologi, dalam pemahaman

Green & Brown, terdapat lima media yang interaktif dalam melakukan pembelajaran yaitu, *teks, audio, grafik, video* dan *animasi*.

Pembelajaran daring berdasarkan dengan tulisan diatas mempunyai suatu kelebihan yakni Interaktivitas yang tinggi. Dalam pengertiannya Interaktivitas adalah interaksi pengguna dengan media (produk digital) melalui antarmuka pengguna. Interaktivitas juga bisa diartikan sebagai interaksi antar orang. Dalam beberapa penelitian disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara interaksi dan Interaktivitas. Penambahan kata "*ity*" (inggris) atau "itas" digunakan untuk membentuk kata benda yang menunjukkan kualitas atau kondisi. Sehingga Interaktivitas diartikan sebagai kualitas atau kondisi interaksi. Perbedaannya diantara keduanya menurut penelitian merupakan hal yang penting karena interaksi hadir dalam pengaturan tertentu, tetapi kualitas interaksi (Interaktivitas) bervariasi dari rendah ke tinggi.

Setiap pembelajaran tentu sangat di pengaruhi oleh Interaktivitas murid dan guru. Sebagaimana yang dijelaskan diatas bahwa interaktivitas adalah kualitas interaksi yang terjadi antara 2 orang atau lebih yang saling membangun komunikasi atau interaktif. Pada masa pandemic ini tentunya interaksi antara murid dan guru terbangun secara online, atau dengan kata lain pembelajaran yang dilakukan terjadi secara online atau ada juga yang menyebutkan pembelajara secara jarak jauh dari rumah.

Kegiatan belajar dari rumah akan membutuhkan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa, agar siswa mudah memahami materi pelajaran. Pada kondisi ini akan sulit memberikan media pembelajaran karena orang tua kurang berpengalaman dalam mengajarkan anak materi dari sekolah dan siswa membutuhkan media pendukung sebagai sarana kelancaran belajar. Terdapat beberapa hal dalam mempertimbangkan memilih media pembelajaran yang tepat, menentukan ketepatan dalam memilih media akan mempengaruhi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media yang digunakan belum tentu merupakan media yang mahal dan modern, namun sebaliknya jenis media yang harganya murah dan sederhana yang mudah dibuat serta mudah didapatkan mungkin lebih efektif dan efisien.

Utami & Cahyono mengemukakan indikator kesulitan belajar terhadap sistem pendidikan e-learning yang terdiri dari tiga indikator diantaranya:

- a) Kendala teknis yang mempengaruhi signal dan ketidak mampuan dalam pembelajaran online,
- b) Melakukan pembelajaran, membaginya melalui interaksi, tugas dan bahan ajar dalam pembelajaran online,
- c) Stake holder yang membantu pemerintah, sekolah dan wali murid dalam pembelajaran online.

Berdasarkan uraian diatas terdapat beberapa indikator yang dapat mengungkap kesulitan belajar siswa dan guru melalui sistem pendidikan online dirumah. Indikator yang digunakan sebagai acuan penelitian yaitu indikator kesulitan belajar melalui sistem online yang di kemukakan oleh Utami dan Cahyono seperti kendala tekknis, kendala dalam berinteraksi dan kendala pendukung.

Adapun kesulitan atau kendala pembelajaran secara daring, Mustakin mengemukakan kendala yang dihadapi siswa selama pembelajaran daring diantaranya sebagai berikut, (1) jaringan internet tidak stabil, (2) tugas terlalu banyak, (3) sulit focus, (4) pulsa kuota terbatas, (5) aplikasi yang rumit, dan (6) lebih senang dengan pembelajaran tatap muka. Pada penelitian yang dilakukan oleh Mustakin ini mengemukakan bahwa banyak siswa selama masa quarantine ini, mereka tidak bisa menahan diri dari bermain handphone karena dalam mengerjakan tugas mereka menggunakan handphone. Jadi disela mengerjakan tugas itulah mereka bermain permainan, atau menggunakan media sosial untuk chattan dengan temannya. Mustakin mengemukakan bahwa dalam penggunaan handphone dengan durasi yang terlalu lama dan intensitas yang terlalu sering karena digunakan mengerjakan tugas dan membuka media sosial mengakibatkan mereka mengalami keluhan fisik paling banyak berupa mata kelelahan, sakit kepala, sering mengantuk, sulit istirahat, dan keluhan lainnya. Dalam penelitian yang dilakukan Mustakin ini juga menjelaskan bahwa bukan hanya keluhan fisik saja yang dialami siswa namun terdapat keluhan psikologis seperti perasaan yang ingin semuanya cepat berakhir, mereka juga merasakan kebosanan yang dalam, pusing, khawatir, dan resah.

Utami dan Cahyono mengemukakan kesulitan yang sering terjadi melalui konsep diri ketika siswa belajar online yaitu:

- a) Siswa belum bisa memiliki inisiatif belajar sendiri, sehingga siswa menunggu intruksi atau pemberian tugas dari guru dalam belajar.
- b) Siswa belum terbiasa dalam melaksanakan kebutuhan belajar online dirumah, siswa mempelajari materi pembelajaran sesuai apa yang diberikan guru, bukan yang mereka perlukan.
- c) Tujuan atau target belajar online siswa terhadap pembelajaran masih terbatas pada perolehan nilai yang memuaskan, bukan kemampuan yang seharusnya mereka tingkatkan.
- d) Sebagian siswa masih belum bisa memonitor, mengatur, dan mengontrol belajar online dirumah, masih terkesan belajar yang seperlunya.
- e) Masih ada siswa yang menyerah mengerjakan tugas ketika terdapat kesulitan dan kesalahan yang paling banyak dilakukan siswa adalah siswa yang jarang melakukan evaluasi proses terhadap hasil belajarnya.

Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring (online) dan tidak menjadi beban psikis.

Di samping itu, kesuksesan pembelajaran daring selama masa Covid-19 ini tergantung pada kedisiplinan semua pihak. Oleh karena itu, pihak sekolah/madrasah di sini perlu membuat skema dengan menyusun manajemen yang baik dalam mengatur sistem pembelajaran daring. Hal ini dilakukan dengan membuat jadwal yang sistematis, terstruktur dan simpel untuk memudahkan komunikasi orangtua dengan sekolah agar putra-putrinya yang belajar di rumah dapat terpantau secara efektif.

Dengan demikian, pembelajaran daring sebagai solusi yang efektif dalam pembelajaran di rumah guna memutus mata rantai penyebaran Covid-19, physical distancing (menjaga jarak aman) juga menjadi pertimbangan dipilihnya pembelajaran tersebut. Kerjasama yang baik antara guru, siswa, orangtua siswa dan pihak sekolah/madrasah menjadi faktor penentu agar pembelajaran daring lebih efektif.

Metode

Jenis penelitian dalam skripsi ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada latar alamiah, dengan menggunakan metode alamiah dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah. Data dan sumber data dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian dengan menggunakan alat pengukur atau alat pengambilan data langsung pada subyek sebagai sumber informasi yang dicari, data sekunder yaitu data yang diperoleh dari pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subyek penelitiannya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data, penelitian ini konensasi data, display data/penyajian data, dan verifikasi dan penarikan kesimpulan.

Hasil Penelitian

Interaktivitas Pembelajaran di Masa Pandemi Covid 19 di SD Islam Datok Sulaiman Kota Palopo

Proses pembelajaran merupakan keseluruhan kegiatan yang dirancang untuk membelajarkan peserta didik. Pada satuan pendidikan, proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Mulyasana, 2012). Dalam pelaksanaan pembelajaran di situasi Pandemic Covid 19, SD Islam Datok Sulaiman Kota Palopo melaksanakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan internet sebagai media dalam transformasi pelajaran antara guru dan murid.

Pada dasarnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi yang membutuhkan perantara atau media pemberlajaran. Media pembelajaran dibatasi atas segala bentuk saluran yang menggunakan untuk menyampaikan pembelajaran. Proses pembelajaran yang menggunakan sebuah media. Idealnya media ini didesain atas fungsi yang memiliki Interaktivitas bagi siswa ataupun guru. Dalam pelaksanaan pembelajaran di SD Islam Datok Sulaiman Kota Palopo dilakukn secara daring melalui media Grup WhatsApp.

Interaktivitas merupakan elemen yang diperlukan untuk melengkapi proses komunikasi interaktif dalam penggunaan multimedia. Setiap elemen ini memiliki perannya masing-masing dalam mewujudkan suatu informasi yang menarik dan berkesan. Interaktivitas bukanlah medium. Interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia (Wahyuni, 2020). Interaktivitas memungkinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur di dalam program multimedia sehingga program tersebut lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna. Interaktivitas disebut juga

interface design atau *human factor design*. Sehingga tentunya dalam menciptakan Interaktivitas pembelajaran daring diperlukan persiapan matang yang dibuktikan dengan perencanaan pembelajaran yang sistematis.

Tentunya dalam menilai suatu tingkat Interaktivitas dalam proses pembelajaran dibutuhkan respon dari seorang murid. Respon yang dimaksud peneliti disini adalah kemudahan dalam menambah informasi baru. Sebagaimana pendapat dari peneliti komunikasi Carrie Heeter memaparkan dimensi-dimensi Interaktivitas yang digunakan untuk mengklarifikasi media, diantaranya yaitu Dimensi kemudahan dalam menambah informasi baru. Maksudnya adalah seberapa mudah khalayak dapat turut menyediakan dan menyebarkan pesan kepada khalayak lain. Berdasarkan kriteria ini, siaran televisi memiliki Interaktivitas rendah, sedangkan media online memiliki tingkat Interaktivitas yang sangat tinggi (Kuswandi, 2009).

Peneliti berkesimpulan bahwa Interaktivitas pembelajaran pada masa pandemic di SD Islam Datok Sulaiman Kota Palopo masih belum ideal. Karena tujuan pembelajaran dalam rangka tercapainya pemahaman siswa yang telah direncanakan sebelumnya masih belum tercapai dan kurangnya kedisiplinan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan guru diatas yang masih ragu atas capaian siswa karena keterlibatan orang tua yang pragmatis bukan kepada proses pembimbingan yang edukatif. Berdasarkan dengan penelitian yang dilakukan, peneliti berpendapat bahwa tujuan pembelajaran yang tidak tercapai ini di sebabkan oleh kurang maksimalnya pengawasan dan bimbingan terpadu yang dilakukan oleh guru. Pada sisi penilaian peneliti terhadap siswa adalah belum siapnya siswa mendapatkan pelajaran secara daring. Siswa masih perlu bimbingan ekstra dari guru dan orang tua secara langsung mengingat daya tangkap siswa pada usia kelas 3 SD masih belum baik. Bimbingan dari orang tua yang dimaksud oleh peneliti adalah memberikan perhatian yang bermakna terhadap pendidikan anak, bukan malah menjerumuskan anak-anak pada sikap pragmatis, seperti megambil alih secara penuh tugas yang di berikan oleh guru agar anak tidak memperoleh nilai yang jelek.

Faktor yang Berpengaruh terhadap Interaktivitas Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Islam Datok Sulaiman Kota Palopo

Pembelajaran online merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Pada dasarnya global menuntut dunia pendidikan dengan menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap kemampuannya dalam meningkatkan mutu kependidikan, terutama sesuai dengan penggunaannya dalam melakukan proses pembelajaran dengan membangun infrastruktur melalui hardware, akses atau jaringan internet yang dapat dilakukan untuk memenuhi segala kebutuhan terhadap metode pembelajaran yang lebih kondusif (Utamai, 2020).

Sebelumnya telah dijelaskan pada lembaran sebelumnya bahwa Interaktivitas pembelajaran adalah kualitas interaksi antara guru dan murid yang didapatkan melalui sebuah sistem yang disusun secara sistematis. Suatu interaksi guru dan siswa yang berkualitas atau adanya Interaktivitas dalam proses belajar mengajar haruslah memiliki

tujuan, terencana, terpusat sehingga lahirnya aktifitas siswa yang terbimbing secara disiplin sehingga proses pembelajaran jadi efisien.

Belajar daring tidak seefektif dengan belajar tatap muka, karena guru sulit mengetahui sampai di mana tingkat pemahaman peserta didik, sulit untuk dipantau satu persatu. Belajar daring ini pun akan berbahaya pada nilai peserta didik yang tidak mengikuti belajar daring. Pada pembelajaran daring terhadap pembelajaran ini mengakibatkan guru sulit mengetahui sampai di mana tingkat pemahaman peserta didik dan sulit untuk di evaluasi. Sulit untuk diarahkan menulis tugas maupun catatan.

Keadaan sekarang ini yaitu zamannya belajar daring, peserta didik sulit untuk belajar lebih aktif dalam pembelajaran daring. Belajar tatap muka di sekolah seringkali tidak masuk kelas, apalagi zaman sekarang yang hanya belajar daring yang tidak bisa dipantau dengan baik oleh gurunya. Diancam dengan cara ditakut-takuti untuk tidak naik kelas jika, tidak mengumpulkan tugas atau catatan adalah cara yang tidak asing didengar.

Cara mengatasi siswa yang malas mengikuti belajar daring yaitu satu-satunya cara dengan mengarahkan orang tuanya lebih tegas dalam mendidik anaknya, karena guru zaman sekarang tidak bisa memantau peserta didiknya dengan baik. Sekarang hanya didikan orang tua yang paling penting. Jadi, peran orang tua sekarang bernilai 50% dan peran guru juga bernilai 50%.

Daring tentu tidak seefektif pembelajaran di sekolah. Hal ini terjadi karena beberapa faktor. Misalnya pengurangan jam mengajar. Guru-guru yang biasanya mengajar empat jam di sekolah, terpaksa hanya mengajar selama satu jam. Sedangkan dalam pembelajaran jika hanya menggunakan waktu selama satu jam tersebut kurang efisien.

Dapat di lihat pada lingkungan sekitar kita, mereka mengeluh dengan alasan kuota tidak ada. kebanyakan anak yang hanya bersantai-santai tanpa memikirkan sekolahnya. Apalagi dalam keadaan seperti ini yang hanya belajar dalam bentuk daring, guru sulit memantau peserta didik. Jadi, peserta didik yang betul-betul fokus mengikuti belajar daring, merekalah yang memang aktif di sekolahnya saat belajar tatap muka.

Berhasilnya sebuah sistem pembelajaran daring Menurut Dabbagh dalam Muhammad Dali, ada beberapa kriteria keberhasilan siswa dalam pembelajaran online yaitu, sebagai berikut (Dali, 2020):

1. Spirit belajar siswa dalam pembelajaran memiliki semangat yang kuat untuk pembelajaran secara mandiri. Dalam pembelajaran online ketuntasan belajar dan pemahaman materi ditentukan oleh siswa itu sendiri.
2. Literacy terhadap teknologi, selain dari kemandirian belajar, keberhasilan dari pembelajaran online ditentukan dari sejauh mana siswa memahami teknologi yang dipakai untuk pembelajaran online. Sebelum melakukan pembelajaran online, siswa harus terlebih dahulu menguasai atau memahami mengenai teknologi yang akan dipakai sebagai alat untuk pembelajaran online.
3. Kemampuan berkomunikasi intrapersonal siswa, yang ingin berhasil dalam pembelajaran online harus memiliki kemampuan interpersonal dan kemampuan komunikasi yang baik. Kemampuan interpersonal diperlukan untuk tetap menjalin interaksi atau hubungan dengan siswa yang lainnya.

4. Berkolaborasi memahami dan menggunakan pembelajaran interaksi dan kolaborasi. Pembelajaran dilakukan secara mandiri oleh siswa, maka siswa harus pandai berinteraksi.

Berdasarkan dengan hasil pengamatan peneliti ada beberapa faktor yang mempengaruhi Interaktivitas pembelajaran di masa pandemic di SD Islam Datok Sulaiman Kota Palopo :

1. Metode Pembelajaran

Hal ini menjadi sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran, tidak tercapainya sebuah tujuan pembelajaran diakibatkan kurangnya metode pembelajaran yang strategis dalam transformasi pengetahuan kepada siswa. Apalagi siswa kelas 1 sampai 3 SD yang memerlukan perhatian ekstra, tentunya sekolah haruslah memiliki metode tersendiri memaksimalkan pembelajaran

2. Pemahaman Terhadap Materi

Pemahaman materi siswa adalah kunci idealnya kualitas interaksi atau Interaktivitas guru dan murid. Baiknya pemahaman materi siswa akan membuat guru dengan mudah memaksimalkan pembelajaran.

3. Media/Multimedia

Tentunya dalam menciptakan pembelajaran yang efektif peranan atau pengaruh media adalah hal yang sangat penting. Media atau multimedia yang mudah digunakan adalah kuncinya. Semakin mudah media atau multimedia tersebut digunakan maka tranformasi pengetahuan akan mudah dilakuakn begitupun sebaliknya.

4. Orang Tua

Orang tua merupakan guru pertama saat ini (Situasi pandemic Covid 19) dirumah, pendisiplinan siswa adalah tugas utama orang tua saat ini. Disiplinnya siswa dirumah akan berefek kepada perhatiannya terhadap pelajaran.

5. Lingkungan

Baik dan buruknya lingkungan seorang murid akan membentuk sikap dan perhatian murid terhadap sebuah pembelajaran. Sebagaimana yang telah penulis paparkan sebelumnya di atas, setelah penulis teliti dan dapatkan data dilapangan bahwa SD Islam Datok Sulaiman kurang aktif dalam melangsungkan proses pembelajaran melalui daring, hal itu disebabkan beberapa faktor penghambat atau kendala sebagaimana berikut ini:

- a. Peserta didik tidak bisa fokus saat belajar daring

Sebagaimana yang telah penulis sebutkan di atas, bahwa belajar melalui tatap muka yang sudah setiap hari menjadi kebiasaan siswa dengan belajar secara daring terhadap program baru yang belum terlalu mereka kenal akan menjadikan siswa menjadi kurang fokus. Ditambah lagi dengan kondisi orang tua yang tidak memiliki waktu yang cukup untuk menemani anak-anaknya melaksanakan program pembelajaran daring. Program edukasi ini merupakan sesuatu yang baru dan baru muncul saat pandemic.

Program pembelajaran daring melalui memiliki sisi positive dan negatifnya. Sisi positifnya adalah peserta didik bisa dengan lebih leluasa belajar sambil bermain dan punya waktu yang banyak bersama keluarga di rumah. Namun sebaliknya bagi yang orang tuanya sibuk

bekerja, maka bisa jadi anak-anak menjadi tidak fokus dalam belajar dan kemudian malah menggunakan internet yang tidak bermanfaat.

b. Tidak Memadainya Fasilitas

Pembelajaran Daring Pembelajaran daring selain melalui tontonan televisi yang disarankan oleh pihak sekolah, juga dilaksanakan melalui smartphone android, yaitu melalui aplikasi Video Call Whatsapp, Google Classroom, Zoom dan lain sebagainya. Tentunya untuk menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut memerlukan fasilitas seperti Smartphone atau laptop, tetapi ada sebagian siswa yang tidak memiliki Smartphone atau laptop ditambah lagi tidak adanya kuota internet untuk melakukan pembelajaran secara daring ini menjadi masalah besar bagi guru dan siswa.

Selain itu dengan pembelajaran daring guru juga menjadi kewalahan dalam menerapkan metode apa yang akan disampaikan dalam pembelajaran daring agar siswa paham materi yang disampaikan karena pembelajaran daring dilakukan tidak secara bertatap muka langsung. Pembelajaran secara daring ini kurang efektif karena ada saja alasan dari siswa yang tidak ada jaringan, tidak ada perangkat seperti handphone ataupun laptop. Maka dari itu guru jadi kesulitan dalam melakukan proses pembelajaran daring ini. Setiap peserta didik memang menginginkan belajar dengan tenang serta mudah dipahami pada proses pembelajaran daring. Namun guru juga menjadi bingung bagaimana pembelajaran daring bisa dilaksanakan tanpa ada hambatan apapun serta tidak menjadi beban untuk peserta didik.

c. Tidak adanya Kesiapan Wali Murid dan Guru

Selain dari tidak adanya fasilitas, kondisi SDM guru dan wali murid juga dapat dikatakan tidak siap dalam menghadapi tantangan kreatifitas pembelajaran dalam masa pandemic ini. Katakanlah jika seandainya kuota internet ada, jaringan bagus dan sarana prasarana lainnya memadai, namun kapabilitas guru dan wali murid untuk membimbing siswa dalam pembelajaran daring belum mumpuni.

Hal tersebut dapat dimaklumi karena selama ini memang proses belajarmengajar pada umumnya berlangsung secara tatap muka dan itulah skill yang dimiliki oleh guru, yaitu dengan memberikan pelajaran secara langsung kepada siswa. Adapun orang tua selama ini hanya bertugas mengantar anaknya ke sekolah, menjemput mereka jika sudah tiba waktu untuk pulang dan memeriksa catatan atau tugas yang diberikan oleh pihak sekolah agar siswa mengerjakannya.

Namun, disamping faktor yang menghambat proses pembelajaran daring di masa pandemi, ada beberapa kelebihan atau manfaat yang diperoleh dalam melakukan proses pembelajaran dimasa pandemi yaitu:

1. Mudah diakses

Proses pembelajaran daring ini dapat terlaksana dengan baik ketika sarana dan prasarana terpenuhi. Penggunaan media daring yang digunakan dalam proses pembelajaran harus mudah diakses agar pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan baik. Dengan adanya teknologi informasi yang sudah tersambung dengan jaringan internet ini pengguna dapat mengakses kebutuhan yang diinginkan dengan mudah. Berbagai platform yang tersedia dalam media daring kini juga mendukung terlaksananya proses pembelajaran. Jadi,

kunci dalam suatu pembelajaran daring ini adalah media yang digunakan mudah diakses oleh siswa.

2. Efisien waktu dan tempat

Proses pembelajaran yang dilakukan secara daring cukup efisien dalam hal waktu dan tempat. Penggunaan media daring dalam pembelajaran jarak jauh memungkinkan guru dan siswa untuk melakukan proses pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja asalkan masih terhubung dengan jaringan internet. Kemudahan dalam penggunaan pembelajaran daring juga dapat menghemat waktu. Guru dan siswa bisa melakukan proses pembelajaran dari rumah tanpa menghabiskan waktu dalam suatu perjalanan untuk pergi ke sekolah. Berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka di kelas. Pada saat pembelajaran di kelas sistem pembelajaran yang dilakukan banyak memakan waktu. Belum lagi kalau waktu yang digunakan untuk melakukan praktik dan menjelaskan suatu teori tidak cukup pasti akan menghabiskan waktu yang cukup banyak.

3. Fleksibel

Dalam proses pembelajaran, peran media daring sangat penting untuk membantu memudahkan proses belajar peserta didik pada masa pandemi Covid-19. Penggunaan media daring dalam pembelajaran jarak jauh ini cukup fleksibel untuk diterapkan. Fleksibilitas pembelajaran daring ini tidak lepas dari upaya guru dalam memilih strategi pembelajaran yang baik sehingga siswa lebih mudah untuk menyesuaikan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Fleksibilitas juga berkaitan erat dengan teknologi komunikasi yang mampu membantu mengoptimalkan penggunaan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Fleksibilitas dalam pembelajaran daring ini juga memungkinkan guru dan siswa untuk mengatur belajar.

Proses pembelajaran pada masa pandemi tidak hanya memberikan nilai negatif pada siswa dan guru. Namun masih banyak hal positif yang bisa diambil dalam proses pembelajaran daring. Hal positif yang paling umum yaitu dengan adanya pandemi covid-19 membuat semua orang untuk melakukan pekerjaan di rumah sehingga waktu untuk keluarga lebih banyak diberikan.

Kesimpulan

Interaktivitas pembelajaran daring yang terdapat SD Islam Kelas 3 Datok Sulaiman Kota Palopo cukup baik dengan memanfaatkan media pembelajaran online yang ada. Guru SD Islam Kelas 3 Datok Sulaiman Kota Palopo selalu berupaya dalam proses pembelajaran agar mampu mencapai tujuan pembelajaran daring yang baik. Namun, karena proses pembelajaran daring yang dilakukan tanpa bertatap muka langsung dengan siswa membuat guru tidak terbiasa sehingga guru perlu untuk bimbingan yang lebih maksimal. Bukan hanya guru, siswa juga masih perlu bimbingan ekstra dari guru dan orang tua secara langsung mengingat daya tangkap siswa pada usia kelas 3 SD masih belum baik. Bimbingan dari orang tua yang dimaksud adalah memberikan perhatian yang bermakna terhadap pendidikan anak, bukan malah menjerumuskan anak-anak pada sikap pragmatis, seperti mengambil alih secara penuh tugas yang di berikan oleh guru agar anak tidak memperoleh nilai yang jelek.

Berdasarkan dengan hasil pengamatan peneliti ada beberapa faktor yang mempengaruhi Interaktivitas pembelajaran di masa pandemic di SD Islam Datok Sulaiman Kota Palopo, *Pertama*, Metode Pembelajaran, hal ini menjadi sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran, tidak tercapainya sebuah tujuan pembelajaran diakibatkan kurangnya metode pembelajaran yang strategis dalam transformasi pengetahuan kepada siswa. *Kedua* Pemahaman Terhadap Materi, pemahaman materi siswa adalah kunci idealnya kualitas interaksi atau Interaktivitas guru dan murid. *Ketiga*, Media atau Multimedia dalam menciptakan pembelajaran yang efektif peranan atau pengaruh media adalah hal yang sangat penting. *Keempat*, Orang Tua, yang merupakan guru pertama saat ini (Situasi pandemic Covid 19) dirumah, pendisiplinan siswa adalah tugas utama orang tua saat ini. *Kelima*, Lingkungan adalah baik dan butuknya lingkungan akan membentuk sikap dan perhatian murid terhadap sebuah pembelajaran.

Reference

- Allan. J. Henderson, *The E-learning Question and Answer Book*, (USA: Amacom, 2003).
- Arifin. Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012).
- Arikunto. Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi VI*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).
- Anesi. Novita Dan Abdul Hamid K, "Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris", *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, Juni 2015.
- Asriyanti. Sri, *Pengelolaan Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid 19 Di SDLB Muhammadiyah Surya Gemilang Banyubiru* (Salatiga: IAIN Salatiga, 2020).
- Babanski. A., "Towards a Characterization of Interactivity in Visual Analytics", *Journal of Multimedia Processing and Technologies*, Vol. 3. No. 1 2012. <https://wikipedia.org/wiki/Interactivity> (Diakses 29 Oktober 2020).
- Dali. Muhammad, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Grobogan : CV Sarnu Untung, 2020).
- Djamarah. Syaiful Bahri, *Guru dan Anak Didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Epriliyanti. Yashintia Arien, "Pemodelan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keefektifan Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) Menggunakan Regresi Probit Biner (Studi Kasus: Mahasiswa ITS Masa Pandemi COVID-19)" *Jurnal Inferensi*, Vol.3 No. 2 September 2020. <https://iptek.its.ac.id/index.php/inferensi/article/view/7714/5043>
- Green. T.D. & A. Brown, *Multimedia Project In The Classroom*, (California, Corwin Press, INC. 2002).
- Kuswandi. Wawan, *Komunikasi Massa Analisis Interaktif Budaya Massa*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009).
- Mulyasana. Dedi, *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012).
- Moleong. Lexy J., *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Rosdakarya, 2009).

- Nakayama M, Yamamoto H, & S. R. "The Impact of Learner Characteristics on Learning Performance in Hybrid Courses among Japanese Students", Dalam Jurnal Wahyu Aji Fatma Dewi, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 2. No. 1 April 2020.
- Purnama. Bambang Eka, *Konsep Dasar Multimedia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).
- Pratiwi. Ericha Windhiyana, "The Impact of Covid-19 on Online Learning Activities of a Christian University in Indonesia", *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan* Volume 34 Issue 1 April 2020. (Online) Tersedia: <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pip/article/view/14921/8585>
<http://doi.org/10.21009/PIP.341.1> (Diakses : 29 Oktober 2020).
- Rosali. Ely Setiyasih "Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Jurusan Pendidikan Geografi di Universitas Siliwangi Tasikmalaya", *Jurnal GEOSEE*, Vol. 1, No. 1, <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/geosee/index> (diakses pada 29 November 2020).
- Sanjaya. Ridwan, *Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat*, (Semarang: Unika, 2020).
- Sardiman, *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa, 2010).
- Siregar. Eveline dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Cet. XX; Bandung: Alfabeta, 2014).
- Suharsaputra. Uhar, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif Dan Tindakan*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2012).
- Suyanto dan Asep Jiha, *Menjadi Guru Profesional Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*, (Jakarta: Erlangga, 2013).
- Utami. Yuliza Putri dan Derius Alan Dheri Cahyono, "Study At Home: Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Proses Pembelajaran Daring", *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* Vol. 1, No. 1, Juni 2020.
- Yusuf. A. Muri, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Kencana, 2014).