

Efektifitas Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Siswa Kelas VII MTsN2 Bekasi)

Sri Hertanti

Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kab. Bekasi
e-mail: srihertanti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menyoroti bagaimana pelaksanaan kegiatan belajar selama pandemi. Sebanyak 101 siswa Kelas VII menjadi sampel dalam penelitian ini. Berikut hasil dari analisisnya: 1. Hasil penelitian deskriptif mengenai rata-rata jam, siswa belajar dari rumah dalam satu hari, 1-2 jam sehari sebanyak 48,5%; 2. Kegiatan yang paling banyak dilakukan saat pembelajaran adalah pemberian tugas, (jawaban responden: 78 siswa dari 101 siswa/ 77,2%); 3. Interaksi dengan guru dalam pembelajaran daring, melalui media sosial mendapatkan porsi yang besar, yakni 55%; 4. Aplikasi belajar daring yang paling sering kamu gunakan selama belajar dari rumah, yakni penggunaan WhatApps sebesar 76%; 5. Alasannya adalah karena penggunaannya mudah, yakni sebesar 67,3%; 6. Hambatan terbesar saat daring, kesulitan memahami pelajaran sebesar 71%; 7. Dukungan pihak sekolah terhadap pembelajaran daring, dalam bentuk pemberian paket data (53,6%) maupun peminjaman buku paket (20,6%) Untuk mendekatkan tujuan dan hasil pembelajaran berbasis web selama pandemi, guru perlu mengembangkan lebih lanjut media pembelajaran yang digunakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran.

Kata Kunci: *Efektifitas; Pembelajaran; Pandemi Covid 19*

Abstract

This research is a quantitative study that highlights how the learning activities during the pandemic. A total of 101 seventh graders were sampled in this study. Here are the results of the analysis: 1. The results of descriptive research regarding the average hours students study from home in one day, 1-2 hours a day as much as 48,2%. 2. The activities that are mostly carried out during learning are assignments, (respondents' answers : 78 students out of 101 students/ 77.2%). 3. Interaction with teachers in online learning through social media gets a large portion, namely 55%; 4. The online learning application that mostly used is WhatApps by 76%; 5. The reason is because it is easy to use 67.3%; 6. The biggest obstacle during online is difficulty in understanding the lessons 71 %; 7. School support for online learning is in the form of providing data packages (53.6%) and borrowing textbooks (20.6%). To get closer the goals and the outcomes of web based learning during pandemic, teachers need to develop learning media used in teaching and learning process..

Keywords: *Effectiveness; Learning; Covid 19 pandemic*

PENDAHULUAN

Pembangunan masyarakat yang pada dasarnya merupakan suatu jalannya perubahan sosial menuju kemajuan suatu negara. Bagi Indonesia, Pancasila merupakan pondasi dalam mewujudkan cita-cita bagi kemajuan dan kemakmuran seluruh individu (pengetahuan, budi pekerti dan watak) dan seluruh masyarakat (sosial, politik, sosial, dan sains dan inovasi) yang signifikan. Sekolah adalah sarana untuk membantu perkembangan dan peningkatan individu menuju usia yang produktif. Pembelajaran merupakan suatu jenis metode usaha bagi seorang individu sebagai persiapan untuk perbaikan diri di kemudian hari. Pembelajaran adalah siklus yang menggabungkan tiga aspek, individu, masyarakat atau komunitas sosial, baik materiil maupun non materiil.

SISDIKNAS UU no. 20 Tahun 2003: Pendidikan adalah suatu usaha yang disadari dan diatur untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar dengan tujuan agar siswa secara efektif mengembangkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan, pengekanan, watak, pengetahuan, pribadi yang terhormat, dan kemampuan yang diperlukan tanpa bantuan siapa pun.

John Dewey (1964) mengemukakan bahwa pengajaran adalah suatu proses pemulihan makna keterlibatan, ini mungkin terjadi dalam hubungan adat atau hubungan orang dewasa dengan anak-anak, mungkin juga terjadi dengan sengaja dan sistematis untuk memberikan kemajuan sosial. Siklus ini mencakup pengelolaan dan kemajuan anak di bawah umur dan pengumpulan di mana orang tersebut tinggal.

Pada saat yang sama, sekolah adalah interaksi korespondensi untuk memperoleh informasi, kemampuan, dan kualitas di dalam dan di luar Lembaga pendidikan. Intisari pembelajaran sebenarnya adalah tugas untuk mencari, mengembangkan, dan memupuk kemampuan terpendam seseorang. Jika hal ini disadari secara tepat, individu akan berkembang menjadi individu yang utuh yang akan siap berkontribusi secara ideal dalam membangun kemajuan (Wahyaningsih, dkk, 2014: 4).

Prosedur pembelajaran imajinatif dapat membangun inspirasi dan inklusi siswa dalam pembelajaran langsung. Sistem pembelajaran antara siswa dan guru di kelas dapat menyelidiki kreativitas siswa dalam memahami ide, mendapatkan materi dengan cara baru dan mengetahui keanehan normal secara wajar. Dengan cara ini, teknik pembelajaran yang dinamis dan sukses harus diterapkan dalam sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut.

Di masa pandemi virus corona ini, latihan belajar yang umumnya dilakukan secara tatap muka harus dilaksanakan melalui web. Hal ini karena adanya Pembatasan Sosial Lingkup Besar (PSBB) dan undang-undang tidak resmi sebagaimana tergambar dalam Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid- 19) dan Surat Keputusan Bersama 4 Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran TA 2020/2021 pada Masa Pandemi COVID-19.

Adapun undang-undang yang berhubungan dengan Pembatasan Sosial Lingkup Besar (PSBB) mengharuskan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dilakukan melalui daring. Dengan diterapkannya web-based framework pada sebagian latihan sekolah ini, diharapkan para pendidik lebih imajinatif dalam menyampaikan materi ajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menjunjung tinggi kesempurnaan pembelajaran daring.

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran daring yang dinamis. Media pembelajaran digunakan sebagai delegasi, kompartemen, atau instrumen untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran juga memungkinkan komunikasi langsung antar siswa pada kondisi keadaan mereka saat ini. Dengan media cerdas, diharapkan siswa memiliki pilihan untuk mendapatkan keuntungan, dan mampu berpartisipasi dalam pembelajaran. Tidak hanya sekedar menampilkan materi secara statis. Bagaimanapun, siswa diandalkan untuk langsung dikaitkan dengan latihan pembelajaran, sehingga siswa mendapatkan pengalaman baru dan lebih dinamis dalam belajar. Namun yang jadi pertanyaan adalah bagaimana efektifitas pembelajaran dalam masa pandemi?

Efektivitas menurut Sondang P. Siagian (2016) adalah penggunaan seluruh aset, dan sumber daya dalam jumlah tertentu dalam menghasilkan barang dan jasa. Efektifitas menunjukkan pencapaian sejauh mana tujuan telah tercapai atau tidak. Jika output yang dihasilkan mendekati ke tujuan, itu berarti semakin tinggi efektif.

Efektifitas media dalam pembelajaran dapat ditinjau dari tercapai atau tidaknya Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah dicanangkan (Depdiknas, 2006).

Edgar Dale (1969) Kerucut komitmen pertama kali dikemukakan oleh Edgar Dale pada tahun 1946, dalam bukunya yang berjudul *Audio Visual Methods in Teaching*, tentang

berbagai prosedur media dalam mengajar. Kemudian, pada saat itu, ia mengubahnya dalam cetakan kedua pada tahun 1954 dan mencobanya lagi pada tahun 1969. Kerucut kontribusi dalam ide Edgar Dale menunjukkan pengalaman yang diperoleh dalam menggunakan media dari yang paling konkret (dari yang paling dasar) hingga yang paling luar biasa. (di atas). Pada awalnya pada tahun 1946 Dale menyinggung kelas keterlibatan yang menyertainya: 1) wawasan langsung, wawasan yang disengaja, (2) wawasan palsu, (3) investasi emosional, (4) pertunjukan, (5) kunjungan lapangan, (6) presentasi, (7) gambar bergerak, (8) rekaman, sebenarnya gambar (suara dengan gambar visual) (9) gambar visual, (10) gambar verbal. Dale memastikan bahwa penggambarannya jelas dan berkualitas tinggi

Kegiatan mengajar dan belajar selama pandemi virus Corona dilakukan dengan menggunakan strategi jarak jauh dengan kerangka berbasis web (e-learning). E-learning dapat dicirikan sebagai proses pembelajaran lanjutan melalui organisasi web (Jethro, et al. 2012)

E-learning adalah inovasi data dan korespondensi untuk memberdayakan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja (Dahiya, 2012). Ada 3 (tiga) hal penting yang menjadi kebutuhan latihan pembelajaran elektronik (e-learning), yaitu: (a) latihan pembelajaran dilakukan untuk situasi yang terbatas pada pemanfaatan web, (b) aksesibilitas bantuan administrasi pembelajaran yang dapat digunakan dan (c) aksesibilitas manfaat dukungan instruktur yang dapat membantu anggota belajar dengan asumsi jika mereka mengalami masalah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Muhammad (2014: 34) menjelaskan bahwa penggunaan grafik adalah ide dari informasi dari hasil penelitian deskriptif. Jenis informasi tersebut merupakan gambaran dari objek pemeriksaan. Secara keseluruhan, jenis informasi ini merupakan gambaran deskriptif hasil observasi secara mendalam untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tujuan penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsN 2 Kab. Bekasi Obyek penelitian ini adalah efektifitas pembelajaran berbasis web yang semakin populer di masa pandemi virus corona.

Instrumen eksplorasi dalam tinjauan ini adalah peneliti itu sendiri. Muhammad (2014) menjelaskan bahwa peneliti adalah perangkat pengumpul informasi yang mendasar karena mereka dapat menyesuaikan diri dengan faktor-faktor riil di lapangan. Selain itu, peneliti juga memahami, mencatat, dan mengevaluasi, faktor-faktor pengamatan ini. Penelitian ini merupakan paparan deskriptif untuk mendapatkan gambaran efektifitas pemanfaatan media online dalam pembelajaran berbasis web selama pandemi Coronavirus. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTsN 2 Kab. Bekasi. Jumlah responden penelitian ini sebanyak 114 siswa yang terdiri dari siswa kelas VII MTsN 2 Kab. Bekasi yang dipilih menggunakan metode sampling jenuh. Namun, yang menjawab G Form yang dikirim sebanyak 101. Metode pengumpulan informasi dalam tinjauan ini menggunakan kuesioner persepsi dan observasi pengamatan. Survei yang berisi pertanyaan tertutup menggunakan google form. Pengolahan informasi menggunakan pengukuran grafik dengan bantuan program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan survei tertutup yaitu polling yang utamanya menyajikan hasil kuesioner yang merupakan reaksi persepsi responden terhadap pertanyaan yang diajukan peneliti. Survei tersebut menggunakan google form yang dapat langsung berinteraksi dengan siswa dengan berbagi koneksi. Siswa dapat memilih jawaban pertanyaan dengan jawaban pilihan yang sudah tersedia.

Berdasarkan hasil survey, peneliti mendapatkan hasil efektifitas penggunaan media online dalam pembelajaran berbasis web yang dilakukan selama pandemi Coronavirus, sebagai berikut:

Berapa jam rata-rata kamu belajar dari rumah dalam satu hari?

Hasil penelitian deskriptif mengenai rata-rata jam, siswa belajar dari rumah dalam satu hari? Dari jumlah responden yang menjawab sebanyak 101 responden, didapat hasil sebagai berikut: 1-2 jam sehari sebanyak 48,5%, Belajar kurang dari 1 jam sehari sebanyak 28,7%, dan yang memilih belajar 3-4 jam sehari sebanyak 18,8%, sisanya menjawab dengan jawaban yang lain (Lihat Gambar 1).



Gambar 1. Rata-rata jam siswa belajar dari rumah dalam satu hari

Setiap orang mempunyai jangka waktu belajarnya masing-masing. Setiap anak atau orang tidak bisa selamanya terus menerus belajar. Semua pakar pendidikan anak sepakat bahwa seorang anak tidak diharuskan terus menerus belajar sampai beberapa jam lamanya. Karena seorang anak memerlukan istirahat dan bermain. Dalam rentang waktu beberapa jam mesti ada waktu istirahat untuk belajar. Lama waktu belajar yang efektif adalah beberapa jam saja antara setengah sampai satu jam.

Seperti yang ditunjukkan oleh Reber (1988), mungkin asumsi utama dasar Hukum Jost adalah bahwa siswa yang berlatih topik lebih sering, akan merasa lebih mudah untuk memiliki ingatan lama yang terkait dengan materi yang dipelajari. Dilihat dari pengandaian Hukum Jost, belajar dengan tip 5 x 3 lebih unggul dari 3 x 5, meskipun hasil dari perkalian keduanya adalah serupa. Artinya, berkonsentrasi pada materi atau bidang studi, dengan pembagian 3 jam sehari selama 5 hari dipandang lebih berhasil daripada berkonsentrasi pada 5 jam setiap hari selama 3 hari. Pendekatan pembelajaran secara "dikredit" dipandang lebih berhasil

Bagaimana kamu melaksanakan pembelajaran dari rumah? (boleh memilih lebih dari satu)

Jawaban responden mengenai, *Bagaimana kamu melaksanakan pembelajaran dari rumah?* Dapat dilihat pada hasil berikut:

1. Mengerjakan soal-soal dari guru (78 siswa dari 101 siswa/ 77,2%)
 2. Belajar dari buku teks pelajaran (57 dari 101 siswa/ 56,4%)
 3. Belajar interaktif bersama guru sekolah secara online (daring) (36 dari 101 siswa/ 35,6%)
 4. Belajar dari aplikasi belajar daring (online) seperti, Rumah Belajar, Ruangguru, Zenius,dll (10 dari 101 siswa/ 9,9%)
 5. Membuat proyek sederhana/kegiatan praktik/kreativitas. (9 dari 101 siswa/ 8,9%)
 6. Belajar menggunakan berbagai sumber belajar digital (e-book, Youtube, Google, dll.) (37 dari 101 siswa/ 36,6%)
 7. Belajar dari buku-buku non-teks pelajaran (14 dari 101 siswa/ 13,9%)
 8. Belajar dari TV (3 dari 101 siswa/ 3%)
- (Lihat Gambar 2)



Gambar 2: Pelaksanaan pembelajaran dari rumah

Pada pembelajaran daring, perancangan pembelajaran secara sistematis perlu dilakukan. Tujuannya untuk menghasilkan rencana pembelajaran semester (RPS) beserta perangkat pembelajaran, seperti instrumen penilaian dan objek pembelajaran yang efisien dan efektif. Dari hasil kuesioner yang telah disebar, Nampak berbagai model perancangan pembelajaran telah dilaksanakan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Pelaksanaan dilaksanakan secara sistematis, logis, dan terstruktur agar dapat menjamin tercapainya capaian pembelajaran lulusan (CPL).

(<https://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/12/Booklet-Pembelajaran-Daring.pdf>)

Bagaimana kamu berinteraksi dengan guru dalam pembelajaran selama belajar dari rumah?

Jawaban responden mengenai, *Bagaimana kamu berinteraksi dengan guru dalam pembelajaran selama belajar dari rumah?* Dapat dilihat pada hasil berikut:

1. Interaksi melalui kelas online yang disediakan guru (Google Classroom, Kelas Maya Rumah Belajar, Quipper School, dsb) (39 dari 100 jawaban / 39%)
 2. Interaksi melalui media sosial (Facebook, Line, WhatsApp, dsb) (55 dari 100 jawaban / 55%)
 3. Interaksi melalui video conference yang disediakan guru (Zoom, Google Meet, Skype, WhatsApp Video Call, dsb) (47 dari 100 jawaban / 47%)
 4. Interaksi melalui email (7 dari 100 jawaban / 7%)
 5. Interaksi melalui telepon/SMS (6 dari 100 jawaban / 6%)
 6. Bertatap muka secara langsung baik dikunjungi oleh guru maupun mendatangi rumah guru (8 dari 100 jawaban / 8%)
 7. Melalui pesan berantai dari teman (9 dari 100 jawaban / 9%)
 8. Tidak berinteraksi dengan guru (5 dari 100 jawaban / 5%)
- (Lihat Gambar 3).



Gambar 3. Interaksi Siswa dengan Guru dalam pembelajaran selama belajar dari rumah

Dalam rangka mendidik dan memahami secara berkelanjutan di masa pandemi saat ini, diperlukan asosiasi atau koneksi antara pendidik dan orang tua dalam mengamati kemajuan proses pembelajaran berbasis web pada anak-anak. Pembelajaran berbasis web merupakan pembelajaran jarak jauh yang membutuhkan ketersediaan jaringan web, salah satunya dengan menggunakan berbagai aplikasi pada ponsel. Pada tingkat pelaksanaan, pembelajaran berbasis web dibutuhkan bantuan telepon seluler, PC atau tablet yang dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan data, kapan pun dan di mana pun (Assingkily dan Hardiyati, 2019).

Aplikasi belajar daring apa yang paling sering kamu gunakan selama belajar dari rumah?

Jawaban responden mengenai, *Aplikasi belajar daring apa yang paling sering kamu gunakan selama belajar dari rumah?* Dapat dilihat pada hasil berikut:

1. What Apps (76 dari 100 jawaban / 76%)
 2. Ruangguru (6 dari 100 jawaban / 6%)
 3. Video PPT (9 dari 100 jawaban / 9%)
 4. Youtube (25 dari 100 jawaban / 25%)
 5. Google Classroom (20 dari 100 jawaban / 20%)
 6. Aplikasi mandiri yang dikembangkan sekolah (4 dari 100 jawaban / 4%)
 7. Tidak menggunakan aplikasi daring (online) (2 dari 100 jawaban / 2%)
- (Lihat Gambar 4).



Gambar 4. Aplikasi belajar daring apa yang paling sering digunakan selama belajar dari rumah

Media online borderless, sehingga mudah untuk berbicara dengan individu yang jauh. Media online dapat bekerja sama dengan pengguna lain, sehingga mereka dapat mengenal, meskipun saling berjauhan. Media online, khususnya WhatsApp, memiliki fitur gathering, sehingga setiap pengguna, termasuk siswa, dapat mengirim pesan secara langsung kepada sekelompok orang dengan menggunakan bahasa yang berbeda. Pemanfaatan WA yang membumi, menjadi pilihan utama dalam pembelajaran jarak jauh di sekolah ini.

Mengapa kamu menggunakan tersebut?

Jawaban responden mengenai, *Mengapa kamu menggunakan tersebut?* Dapat dilihat pada hasil berikut:

1. Mudah digunakan (68 dari 101 jawaban / 67,3%)
2. Mengikuti arahan guru/sekolah aplikasi belajar daring (online) (63 dari 101 jawaban / 62,4%)
3. Materi belajarnya lengkap (21 dari 101 jawaban / 20,8%)
4. Memudahkan memahami pelajaran (28 dari 101 jawaban / 27,7%)

5. Dapat berinteraksi langsung dengan tutor (10 dari 101 jawaban / 9,9%)
 6. Murah (berbayar dengan harga murah) (1 dari 101 jawaban / 1%)
 7. Gratis (11 dari 101 jawaban / 10,9%)
 8. Anjuran orang tua (9 dari 101 jawaban / 8,9%)
 9. Tidak mengenal aplikasi lainnya (0 dari 101 jawaban / 0%)
- (Lihat Gambar 5).



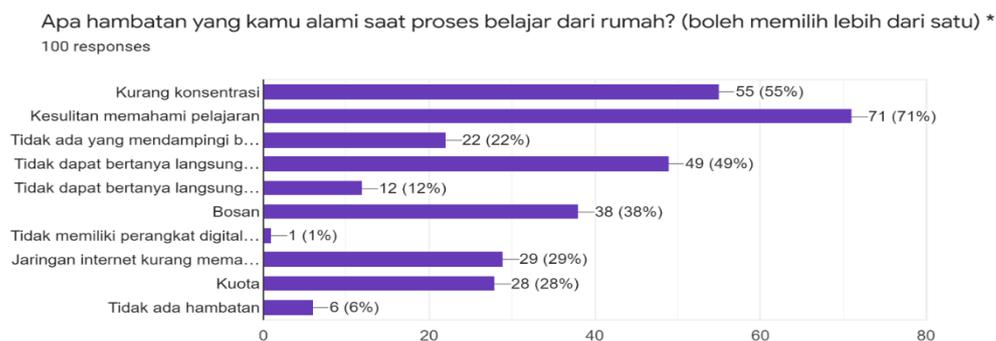
Gambar 5. Alasan Penggunaan Aplikasi

Penggunaan WhatsApp sebagai media pendidikan lanjutan yang mudah digunakan mencakup tiga hal, yaitu 1) berbagi topik di WhatsApp, fitur penerusan memudahkan untuk mengirim atau melanjutkan ke teman lain, tanpa membuka file manajer di perangkat, 2) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).), satu lagi elemen WhatsApp adalah memiliki opsi untuk mengirim suara atau perekam suara. Perekam suara dapat digunakan siswa untuk menyampaikan pendapat mereka. Jika ada tes kemampuan berbicara, siswa dapat menggunakan fitur voice note. 3) WhatsApp Story adalah mekanisme untuk berbagi dan memperhatikan siswa di luar kelompok siswa. Bagikan foto, rekaman, atau antarmuka situs yang mungkin tidak diketahui banyak orang, sehingga jika siswa lain melihat statusnya, mereka dapat berkomentar.

Apa hambatan yang kamu alami saat proses belajar dari rumah?

Jawaban responden mengenai, *Apa hambatan yang kamu alami saat proses belajar dari rumah?* Dapat dilihat pada hasil berikut:

1. Kurang konsentrasi (55 dari 100 jawaban / 55%)
 2. Kesulitan memahami pelajaran (71 dari 100 jawaban / 71%)
 3. Tidak ada yang mendampingi belajar di rumah (22 dari 100 jawaban / 22%)
 4. Tidak dapat bertanya langsung kepada guru (49 dari 100 jawaban / 49%)
 5. Tidak dapat bertanya langsung kepada teman-teman (12 dari 100 jawaban / 12%)
 6. Bosan (38 dari 100 jawaban / 38%)
 7. Tidak memiliki perangkat digital (HP, smartphone, laptop, tablet, dsb) (1 dari 100 jawaban / 1%)
 8. Jaringan internet kurang memadai (29 dari 100 jawaban / 29%)
 9. Jaringan listrik kurang memadai (28 dari 100 jawaban / 28%)
 10. Tidak ada hambatan (6 dari 100 jawaban / 6%)
- (Lihat Gambar 6).



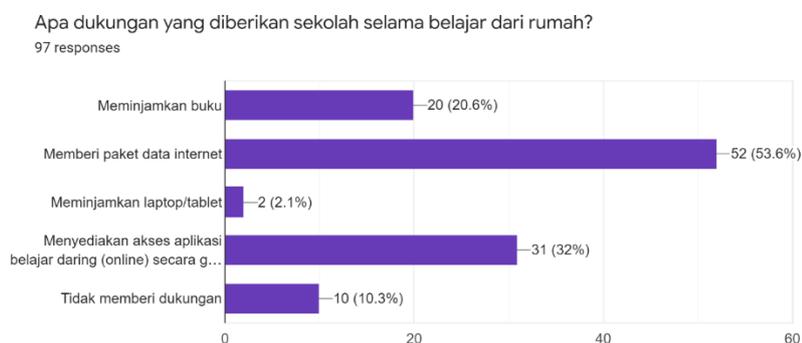
Gambar 6. Hambatan yang dialami saat proses belajar dari rumah

Problematika yang dihadapi guru untuk melakukan proses pembelajaran secara daring (Saleh, 2020), antara lain: Pertama, Keterbatasan Pengetahuan Teknologi, keterbatasan penggunaan teknologi menjadi hambatan yang signifikan bagi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Kedua, Keterbatasan Sarana dan Prasarana. Ketiga, Keterbatasan Pengalaman Pembelajaran Online. Hasilnya nampak, bahwa Sebagian besar siswa kurang mampu memahami pelajaran yang diberikan, dikarenakan beberapa kondisi yang melatarbelakanginya.

Apa dukungan yang diberikan sekolah selama belajar dari rumah?

Jawaban responden mengenai, *Apa dukungan yang diberikan sekolah selama belajar dari rumah?* Dapat dilihat pada hasil berikut:

1. Meminjamkan buku (20 dari 97 jawaban / 20,6%)
 2. Memberi paket data internet (52 dari 97 jawaban / 53,6%)
 3. Meminjamkan laptop/tablet (2 dari 97 jawaban / 2,1%)
 4. Menyediakan akses aplikasi belajar daring (online) secara gratis (31 dari 97 jawaban / 32%)
 5. Tidak memberi dukungan (10 dari 97 jawaban / 10,3%)
- (Lihat Gambar 7).



Gambar 7. Dukungan pihak sekolah selama daring

Hambatan yang ada selama pembelajaran daring, tentu saja menjadi permasalahan yang juga harus diatasi oleh pihak sekolah. Dukungan pihak sekolah, diwujudkan dengan pemberian paket data bagi siswa dan memberikan pinjaman buku paket kepada siswa, agar proses pembelajaran daring dapat terlaksana se efektif mungkin. Dilihat dari persepsi dan survey yang tersebar menunjukkan bahwa proses pembelajaran selama masa pandemi dengan memanfaatkan media web sudah memadai bagi siswa MTsN 2 Kab. Bekasi.

Meskipun masih ada tantangan untuk membiasakan diri dengan pelaksanaan pembelajaran internet dan hambatan, seperti organisasi dan kuantitas.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Hasil penelitian deskriptif mengenai rata-rata jam, siswa belajar dari rumah dalam satu hari? Dari jumlah responden yang menjawab sebanyak 101 responden, didapat hasil sebagai berikut: 1-2 jam sehari sebanyak 48,5%
2. Kegiatan yang paling banyak dilakukan saat pembelajaran adalah pemberian tugas, (jawaban responden: 78 siswa dari 101 siswa/ 77,2%)
3. Interaksi dengan guru dalam pembelajaran selama belajar dari rumah, responden menjawab penggunaan melalui media sosial mendapatkan porsi yang besar, yakni 55%.
4. Aplikasi belajar daring yang paling sering kamu gunakan selama belajar dari rumah, yakni penggunaan WhatApps sebesar 76%
5. Alasan Penggunaan yang terbesar adalah karena penggunaannya mudah, yakni sebesar 67,3%
6. Hambatan terbesar saat daring, kesulitan memahami pelajaran sebesar 71%
7. Dukungan pihak sekolah terhadap pembelajaran daring, dalam bentuk pemberian paket data (53,6%) maupun peminjaman buku paket (20,6%)

Guru harus lebih imajinatif dan lebih inventif dalam proses pembelajaran internet agar tujuan pembelajaran dapat ideal. Cara-cara yang seharusnya dapat membantu proses pembelajaran berbasis web dengan pembelajaran berbasis inovasi data. Beberapa media berbasis internet yang dapat dimanfaatkan adalah whatsapp, powerpoint, youtube, dan Google Form.

Peneliti menilai kondisi pembelajaran di masa pandemi virus corona masih dapat dikatakan efektif untuk diterapkan pada siswa kelas VII MTsN 2 Bekasi. Meskipun siswa sebenarnya memiliki beberapa hambatan dan kesulitan karena pembaruan melaksanakan kegiatan belajar mengajar tatap muka menjadi daring.

DAFTAR PUSTAKA

-2005. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta
- Assinghily, M. S., & Hardiyati, M. 2019. Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai dan Tidak Tercapai Siswa Usia Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(2), 19–31. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v2i2.521053>
- Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K.K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C. and Varghese, C., 2016. An eLearning System for Agricultural Education. *Indian Research Journal of Extension Education*, 12(3), pp.132-135.
- Dale, Edgar. 1969. *Audio Visual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kurikulum KTSP*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Tenaga Pendidikan.
- Dewey, John, 1964. *Democracy and Education, An Introduction To The Philosophy Of Education*, New York: The Macmillan Company
- <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/> diakses tgl. 30 November 2021
- Jethro, OO., Grace AM., Thomas AK. 2012. E-learning and Its Effects on Teaching and Learning in a Global Age. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 2(1)
- Muhammad. 2014. *Metode Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Reber, A.S. 1988. *The Penguin Dictionary of Psychology*. Ringwood Victoria. Penguin Books Australia Ltd

- Siagian, Sondang. P.2016. Manajemen Sumber Daya Manusia. Cetakan ke-24. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyaningsih, Sri, dkk.2014. Oase Pendidikan di Indonesia. Jakarta: Tanoto Foundation.
- Waryanto, N. H.2006. On-line Learning Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran. Pythagoras, 2(1), 10–23.