

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN EDUTAINMENT UNTUK MEMOTIVASI PESERTA DIDIK SELAMA PEMBELAJARAN SECARA DARING DI MASA PANDEMI COVID-19

Dominggus Telupun

Universitas Kristen Indonesia Jakarta Timur, Indonesia

Email: minggus.telupun@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Diterima 2 Agustus 2020 Diterima dalam bentuk revisi 15 Agustus 2020 Diterima dalam bentuk revisi 20 Agustus 2020	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran bermuatan edutainment selama pembelajarans secara daring di SMP-SMP Kec Kota Tambolaka, Sumba Barat Daya; mendeskripsikan juga pelaksanaan pembelajaran secara daring yang dilaksanakan MGMP dan MKKS Kabupaten; mengidentifikasi peran pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data diperoleh melalui angket dalam bentuk google form dan wawancara secara daring dengan 15 pendidik dan 20 peserta didik. Analisis deskripsi data menghasilkan informasi tentang kendala dari pembelajaran secara daring, peran dari MGMP, MKKS dan Orang tua dalam pelaksanaan pembelajaran dan juga Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Secara daring yang disusun untuk menciptakan pembelajaran yang memotivasi peserta didik. Hasil Penelitian menunjukan bahwa peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan menyenangkan dan juga memperoleh prestasi yang baik.
Kata kunci: Pembelajaran Edutainment; Covid-19 dan Pembelajaran Daring.	

Pendahuluan

Pada akhir bulan Desember 2019, wabah penyakit COVID-19 atau infeksi virus SARS-Cov 2 pertama kali dideteksi di kota Wuhan, Provinsi Hubei, Tiongkok. Dalam waktu 4 bulan, hampir seluruh negara di berbagai belahan dunia terdampak COVID-19 yang mengakibatkan banyak orang terinfeksi dan banyak korban jiwa. Pada 11 Maret 2020, COVID-19 ditetapkan sebagai Pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO). Indonesia menjadi salah satu negara yang terkena dampak COVID-19. Untuk menanggapi hal ini, pemerintah membuat berbagai kebijakan guna mencegah penyebaran virus COVID-19. Salah satu kebijakan yang dibuat oleh pemerintah adalah merumahkan semua siswa dan siswa mulai

dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah Nomor 36962/MPK.A/HK/2020. Sejak saat itu, semua pembelajaran di dalam kelas diubah menjadi pembelajaran secara daring dari rumah. Situasi ini menuntut guru untuk mengadakan pembelajaran secara daring (LPPKSPS Kemendikbud, 2020). Guru ditantang untuk menjadi seseorang yang profesional, yang mampu menjadi administrator dan komunikator pembelajaran secara daring meskipun dalam situasi yang serba terbatas. Mereka dituntut untuk menggunakan media pembelajaran daring sehingga pembelajaran dan interaksi dengan peserta didik tetap berlangsung secara efisien dan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran

(Grafura & Wijayanti, 2019). Pembelajaran secara daring atau sering disebut pembelajaran jarak jauh bukan suatu yang baru. Permendikbud No. 109 tahun 2013 mendefinisikan pendidikan jarak jauh sebagai proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi (Gultom, 2019).

Model pembelajaran direncanakan sebagai suatu inovasi dalam metode pembelajaran abad ke 21, yang menyesuaikan dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi khususnya di era revolusi industri 4.0. Meskipun demikian, model pembelajaran ini belum secara menyeluruh menjangkau setiap sekolah dan lapisan masyarakat di Indonesia. Letak geografis Indonesia yang kepulauan, ketersediaan infrastruktur digital yang belum merata, status sosio-ekonomi yang beragam dan tingkat kompetensi dan literasi masyarakat dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mempengaruhi sulitnya menerapkan pembelajaran secara daring atau pembelajaran jarak-jauh.

Pandemi COVID-19 menjadi faktor yang memaksa negara kita untuk secara serentak menerapkan pembelajaran secara daring. Setiap sekolah, guru dan siswa yang berada dalam berbagai situasi yang telah disebutkan di atas terpaksa melakukan pembelajaran secara daring atau jarak jauh. Hal ini menjadi tantangan dan permasalahan bersama untuk pendidikan di Indonesia. Sekolah dan kampus diminta untuk mempersiapkan dalam waktu singkat infrastruktur dan sumber daya manusia untuk melakukan pembelajaran daring. Pendidik harus meluangkan waktu dan berkreasi dalam melakukan pengajaran. Demikian pula dengan, peserta didik dan orang tua diminta untuk menyesuaikan diri dengan situasi ini

Masalah teknis menjadi kendala yang pertama-tama harus dihadapi. Kendala seperti jaringan dan kuota internet, signal, hingga pemilihan aplikasi online yang dipakai,

menjadi permasalahan yang sering hadapi. Namun, seiring dengan waktu kendala ini dapat diatasi karena semakin banyak aplikasi-aplikasi yang mempermudah untuk melakukan proses pembelajaran daring (Aulia et al., 2020). Selain itu, kegigihan dan semangat para guru yang siap untuk menembus batas dengan mengunjungi murid untuk melakukan pembelajaran tatap muka menjadi suatu yang dapat diapresiasi. Tetapi, model pembelajaran secara daring bukan semata-mata pada teknis pelaksanaan tetapi juga pada metode pelaksanaan belajar-mengajar yang terjadi saat pembelajaran secara daring. Iras Aprilia menulis bahwa dalam pembelajaran secara daring sering kali ditemukan materi yang disampaikan tidak sepenuhnya dipahami oleh siswa; banyak siswa bingung dalam menerima materi yang disampaikan guru, walaupun kegiatan belajar-mengajar dilakukan menggunakan video call, tetapi tetap saja tidak efektif (Aprilia, 2020)

Ia juga menulis terkadang siswa merasa bosan dengan sistem belajar yang tidak efektif dan banyak guru hanya memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah (Aprilia, 2020). Nadiem Makarim, Menteri pendidikan dan Kebudayaan, dalam kesempatan peringatan hari pendidikan nasional 2 Mei 2020, memberikan saran kepada guru dan siswa untuk memaknai kondisi ini dengan sikap yang adaptif, yang diwujudkan dengan sikap berani keluar dari zona nyaman. Ia menekankan bahwa selama pembelajaran secara daring guru dapat beradaptasi menemukan metode pembelajaran yang terbaik untuk pada siswa dan tidak lagi terpaku pada metode yang selama ini digunakan di sekolah. Ia mengusulkan juga bahwa guru sebaiknya membagi kelas menjadi kelompok yang lebih kecil, menerapkan metode pembelajaran *project based learning*, mengalokasikan lebih banyak waktu bagi siswa yang tertinggal, fokus kepada yang terpenting dengan menguatkan konsep-konsep fundamental yang mendasari

kemampuan murid untuk bisa sukses dalam pelajaran apapun, dan guru bisa bekerja sama satu dengan yang lain dalam hal pengolahan dan penyampain materi ada dapat lebih cepat beradaptasi dengan teknologi (Kasih, 2020).

Hal utama dan esensial dari suatu pembelajaran secara daring atau jarak jauh adalah metode pembelajaran. Sekolah, Guru dan peserta didik harus menyadari bahwa pembelajaran secara daring bukan sekedar memindahkan dari pembelajaran tata muka langsung dalam kelas ke dalam portal digital. Diperlukan suatu perubahan dalam metode dan sistem pembelajaran. Metode yang sesuai akan membuat pembelajaran secara daring menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha mengkaji penerapan model pembelajaran *edutainment* untuk pembelajaran secara daring atau jarak jauh yang memotivasi peserta didik untuk belajar di masa pandemi. Mengingat bahwa internet, sosial media, teknologi komunikasi digital adalah bagian dari *entertainment*, maka pendidikan secara daring dapat juga memadukan antara pendidikan dan hiburan, atau yang dikenal dengan *edutainment*. Hal ini diyakini dapat menjadi pendorong atau motivasi bagi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara daring dan mencapai tujuan pembelajaran

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan kejadian atau fakta, keadaan, fenomena, dan variabel yang hadir selama proses penelitian berlangsung dengan menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi dalam proses pembelajaran secara daring yang menggunakan model pembelajaran *edutainment*. Metode penelitian ini tidak dimaksudkan untuk mengukur pengaruh yang ditimbulkan oleh model ini tetapi melihat relevansi model pembelajaran *edutainment* dalam memotivasi peserta didik selama

mengikuti pembelajaran secara daring. Penelitian dilakukan dengan metode wawancara. Peneliti mewawancarai secara daring peserta didik dan guru dari beberapa SMP di Kecamatan Kota Tambolaka, Sumba Barat Daya, NTT. Metode penarikan sampel yang digunakan adalah *purposive*, sampel dipilih sesuai dengan tujuan dari pengumpulan data. Guru yang diwawancarai berjumlah 15 orang dan siswa 40 orang.

Hasil dan Pembahasan

1. Kendala Selama Pembelajaran Daring

Pandemi Covid-19 berdampak secara langsung pada proses pembelajaran di negara kita. Pembelajaran normal yang dilakukan secara tatap muka secara drastis diubah menjadi sistem pembelajaran secara daring atau jarak jauh. Kebijakan penetapan tersebut adalah jawaban terhadap kebijakan dan himbauan pemerintah untuk melakukan *social distancing* dan mengurangi penyebaran wabah COVID-19. Kebijakan ini menjadi permasalahan yang cukup rumit bagi sekolah-sekolah di daerah, khususnya dimana pelaksanaan pembelajaran secara daring dan juga fasilitas penunjang untuk model pembelajaran ini masih belum memadai.

Sebagai contoh sekolah-sekolah menengah pertama di daerah Sumba Barat Daya, khususnya Kecamatan Kota Tambolaka. Kecamatan Kota Tambolaka, karena fungsi administratif yang dimilikinya, memiliki prioritas dalam hal pembangunan baik sarana publik maupun sistem informasinya. Kota Tambolaka sudah memiliki jaringan internet 4G sejak tahun 2018 yang membuat komunikasi dan penggunaan internet di daerah ini berjalan dengan baik. Namun kondisi ekonomi dan sosial sekolah dan masyarakat membuat proses pembelajaran secara daring menjadi kendala. Melalui wawancara dengan guru dan siswa dari beberapa sekolah menengah tingkat pertama di Kecamatan Kota

Tambolaka, permasalahan yang timbul selama pembelajaran secara daring adalah:

1. Sekolah tidak memiliki jaringan internet. Permasalahan yang mendasar adalah hampir seluruh SMP di Kecamatan Kota Tambolaka tidak memiliki jaringan internet. Penggunaan internet selama ini dilakukan dengan menggunakan telepon seluler yang berperan sebagai *hotspot*.
2. Materi Pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan di seluruh SMP di kota tambolaka masih menggunakan metode klasikal dan materi pembelajaran masih tergantung pada textbook atau rencana pembelajaran yang dimiliki guru.
3. Komputer Teknologi Literasi. Kemampuan baik pendidik dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan komputer masih sangat terbatas. Selain itu tidak semua pendidik dan peserta didik memiliki komputer.
4. Lingkungan Tempat tinggal dan keluarga. pada umumnya rumah tempat tinggal peserta didik tidak mendukung untuk melakukan pembelajaran secara daring atau jarak jauh. Dari wawancara dengan peserta didik, pada umumnya mereka akan belajar di rumah teman mereka atau saudara yang lebih mendukung untuk pembelajaran.
5. Kebiasaan belajar secara mandiri. Pada umumnya peserta didik sulit untuk membedakan antara libur dan belajar di rumah. Dari wawancara dengan para pendidik, hal yang selalu dikeluhkan adalah kelengkapan jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran secara daring. Banyak peserta didik tidak hadir secara daring selama pembelajaran berlangsung.
6. Media pembelajaran terbatas pada telepon seluler. Satu-satunya sarana yang mendukung pembelajaran secara daring bagi pendidik dan peserta didik SMP-SMP di Kecamatan Kota Tambolaka adalah

telepon seluler. Hal ini memaksa setiap pendidik atau operator sekolah untuk menemukan cara dan metode yang sesuai dengan perangkat telepon seluler yang dimiliki peserta didik.

Kendala atau keterbatasan yang ditemukan di lapangan membuat pembelajaran secara daring tidak berjalan secara efektif jika dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunakan tatap muka. Pembelajaran secara daring sangat membatasi dan mempersulit proses pembelajaran di SMP, baik bagi pendidik maupun peserta didik.

2. Peran Penting MGMP, MKKS dan Orang tua

Pembelajaran yang secara daring selama masa pandemi adalah sesuatu yang dipaksakan atau tidak dipersiapkan sebelumnya. Salah satu kekurangan dari pembelajaran secara daring adalah kehadiran suatu lembaga atau instansi yang mengawasi dan mewadahi pembelajaran secara daring. (Tampubolon, 2015) mengatakan bahwa salah satu hal yang membedakan orang yang mengikuti PJJ dan orang yang belajar sendiri adalah kehadiran lembaga yang mengelola PJJ. Lembaga atau instansi bertujuan untuk menyiapkan pendidik (sumber daya manusia) yang memiliki kapasitas untuk melakukan pembelajaran secara daring, metode pembelajaran dan juga materi pembelajaran. Sekolah berusaha untuk bertindak sebagai lembaga atau badan yang menyelenggarakan pembelajaran secara daring seperti halnya lembaga-lembaga layanan pembelajaran jarak jauh. Namun, karena keterbatasan materi, fasilitas dan juga sumber daya manusia membuat pembelajaran secara daring dilaksanakan seadanya sehingga pelaksanaannya tidak efektif. Dari wawancara dengan para guru beberapa guru mengeluhkan ketidakmampuan sekolah dalam melaksanakan pembelajaran secara daring karena keterbatasan sarana, materi dan

sumber daya manusia. Untuk mengatasi hal ini maka, Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) dan Musyawarah Kerja Kepala Sekolah (MKKS) memutuskan untuk melakukan kajian bersama untuk melaksanakan pembelajaran secara bersama dan terpadu. Dalam hal ini, setiap sekolah bergabung untuk menjadi pelaksanan pembelajaran secara daring. Kerja sama ini berupa membuat panduan dan materi pembelajaran bersama, melakukan pelatihan bersama, dan juga membuat helpdesk untuk mengatasi permasalahan bersama.

Dalam kerjasama ini, guru dapat men-*sharing*-kan materi pengajaran yang telah dibuat ke dalam grup sehingga dapat membantu guru lain yang belum memiliki materi pembelajaran secara daring. Guru juga dibantu untuk menemukan cara yang efektif dan efisien dalam pembelajaran, mengingat permasalahan yang dihadapi sama sehingga keberhasilan suatu sekolah dapat menjadi contoh bagi sekolah yang lain. Kerjasama ini juga membantu peserta didik karena tuntutan dan model pengajaran yang diterima mirip dan sesuai dengan situasi mereka.

3. Pelaksanaan Pembelajaran secara Daring

Pembelajaran secara daring masih menjadi kendala proses pembelajaran. Dari survei yang dilakukan peneliti terhadap guru mata pelajaran di SMP di Kecamatan Kota Tambolaka diperoleh data sebagai berikut:

- a. Dari lima belas pendidik di tingkat SMP sebagian besar menggunakan aplikasi *Whatsapp* dalam melakukan pembelajaran dan beberapa juga menggunakan media seperti yang disediakan oleh google: google classroom, meet, drive dan lain-lain, atau menggunakan aplikasi video conference.
- b. Dalam hal membawakan materi pembelajaran, banyak pendidikan menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan materi yang disajikan

dalam bentuk power point presentation. Beberapa menggunakan *video tutorial*, *PDF File*, atau *voice recording (podcast)*, Hanya sedikit yang secara aktif menggunakan video conference metode dalam membawakan materi pembelajaran mereka.

- c. Dalam hal metode pembelajaran, sebagai besar guru memberikan tugas untuk dikerjakan secara mandiri kepada peserta didik. Beberapa menggunakan metode metode kuis dan latihan dan metode ceramah yang bertujuan untuk memberikan penjelasan.

Dari data di atas menunjukkan bahwa pembelajaran secara daring menjadi suatu yang rutinitas yang membosankan dan juga memberatkan peserta didik dengan tugas-tugas yang diberikan. Masalah ini bukan semata-mata karena ketidakmampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran secara daring namun keterbatasan dari pendidik dan juga peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring. Sebagian besar proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan jaringan internet yang diperoleh dengan menggunakan hotspot dari telepon seluler dan peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan telepon seluler.

4. Pembelajaran Jarak Jauh bermuatan Edutainment

Tantangan utama dari para pendidik dan peserta didik selama masa belajar dari rumah adalah keluar dari zona nyaman yang selama ini melekat pada proses pembelajaran konvensional. Selama pembelajaran secara daring banyak pendidik terjebak pada permasalahan konten atau materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik (Wahyono et al., 2020). Mereka banyak berkutat pada bagaimana siswa dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan secara digital sehingga dapat dilakukan penilaian atau pengukuran prestasi belajar siswa. Selain itu, kemampuan

pendidik dan peserta didik dalam menggunakan dan menguasai teknologi komputer sangatlah terbatas. Hal ini membuat pembelajaran secara daring menjadi pembelajaran dalam kelas yang dipindahkan ke komputer atau telepon seluler.

MGMP dan MKKS untuk Kabupaten Sumba Barat Daya memutuskan untuk melakukan diskusi bersama dan perencanaan bersama untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* yang menekankan prinsip-prinsip pembelajaran yang berkualitas namun menyenangkan atau *entertaining* bagi peserta didik (MASWINDAH, 2019). Metode pembelajaran ini memuat diskusi, simulasi, game, penjelajahan, dan lain-lainnya yang dapat membuat suasana lebih menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk turut aktif.

Keberhasilan dengan menggunakan model pembelajaran *edutainment* ditentukan oleh kemampuan guru dalam merancang rencana pelaksanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan pembelajaran secara daring. Dalam diskusi bersama dengan MGMP dan MKKS diputuskan panduan atau guideline untuk melaksanakan pembelajaran secara daring dengan memperhatikan aspek *edutainment*. Langkah-langkah tersebut dapat diurutkan sebagai berikut:

1. Materi Pembelajaran dibuat dalam bentuk *Power Point Presentasi* yang menarik dan informatif yang kemudian diubah ke dalam bentuk PDF (*Portable Document Format*) sehingga mudah bagi peserta didik untuk mengakses dan menyimpan dalam telepon selular atau komputer mereka. Materi juga disusun secara sistematis dan juga rencana pembelajaran haruslah dibuat terlebih dahulu.
2. Guru membuat atau menggunakan video simulasi atau tutorial untuk menjelaskan materi yang telah disampaikan yang dibuat dengan program *screen recording* dengan

memperhatikan durasi dan penjelasan yang singkat dan padat.

3. Rencana pelaksanaan pembelajaran dan juga manajemen kelas disusun menggunakan aplikasi *Google Classroom*, *Edmodo*, *Schoology* atau yang lain sehingga memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.
4. Materi pembelajaran yang telah disusun dalam satu semester dapat disusun menjadi *ebook* yang lebih interaktif dalam bentuk PDF sehingga dapat menjadi panduan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri.
5. Guru dapat memaksimalkan penggunaan *Whatsapp* sebagai media untuk berinteraksi dan melaksanakan pembelajaran. Aplikasi *Whatsapp* adalah aplikasi yang banyak digunakan saat ini, baik untuk menyampaikan informasi dan berinteraksi. Aplikasi *Whatsapp* sangat efektif dan efisien untuk menjadi pilihan selama proses pembelajaran daring karena peserta didik dapat dengan mudah mendapatkan pengajaran atau instruksi dari pendidik dan juga untuk memberikan jawaban.
6. Guru membagi kelas menjadi kelompok yang lebih kecil sehingga dapat mendampingi, melakukan pembelajaran dan memantau perkembangan peserta didik dengan mudah peserta didik. Pembagian ini dapat dengan mudah menjadi kelompok belajar.
7. Sekolah memantau pembelajaran dengan menggunakan program yang telah ditentukan sehingga pengaturan waktu belajar dapat berjalan dengan baik. Beberapa aplikasi seperti *quipper*, *edmodo*, atau *moodle* atau yang lain memberikan kesempatan bagi sekolah untuk mengorganisir pembelajaran secara daring.
8. Kerjasama dengan orang tua menjadi hal yang sangat penting karena mereka juga dapat memantau proses pembelajaran mereka dari rumah. Hal ini dapat

diwujudkan dengan membentuk grup *Whatsapp* orang tua murid dan memberikan informasi rencana pembelajaran harian.

9. Tugas dan ujian dapat dibuat lebih menarik sehingga mampu membuat peserta didik lebih aktif dan antusias. Metode Pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran secara daring adalah *Project Based Learning* dan *Discovery Learning*. *Project Based Learning* atau Pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media (Wahyono et al., 2020). Langkah awal dalam pembelajaran berbasis proyek adalah peserta didik diberikan suatu masalah yang mendorong mereka untuk melakukan penyelidikan guna mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Sedangkan, *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk menemukan sendiri konsep pengetahuannya (Donald R. Cruickshank, Debora Bainer Jenkins, 2014). Perpaduan kedua model ini dapat memberikan ruang kepada peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri dan memanfaatkan dengan baik penggunaan internet selama pembelajaran secara daring.
10. Guru juga bisa mengunjungi siswa secara individu atau kelompok sehingga dapat mengikuti perkembangan siswa. Pembelajaran secara daring tidak bisa dilepaskan aspek perjumpaan atau tatap muka secara langsung. Hal ini memang sangat sulit dilakukan pada saat ditetapkannya pembatasan berskala besar. Karena telah dibagi menjadi kelompok belajar yang lebih kecil jadi guru bisa mengatur waktu untuk pertemuan singkat dengan peserta didik.
11. Dalam melaksanakan pembelajaran secara daring guru juga diminta untuk membuat laporan pembelajaran secara daring.

Laporan ini berfungsi untuk menjadi rencana pelaksanaan pembelajaran secara daring. Dengan demikian proses pembelajaran dapat terpantau dengan baik dan juga berguna untuk mengevaluasi pembelajaran secara daring.

5. Metode Pengajaran yang Bermuatan *Edutainment*

Pembelajaran secara daring membutuhkan selain rencana pembelajaran dan pengajaran juga membutuhkan metode pengajaran atau pemberian tugas yang sesuai. (Gultom, 2019) memberikan contoh model pengajaran yang dapat membantu selama pembelajaran secara daring, yang telah diringkaskan sebagai berikut:

1. Model Drills - Model drills adalah model pengajaran yang bertujuan untuk melatih (*training*) siswa mendalami bahan pembelajaran yang diberikan. Model ini berusaha menanamkan suatu kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan dan memberikan suasana pembelajaran yang konkret melalui rekayasa bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya. Metode penugasan adalah dengan latihan soal yang bertujuan untuk menguji *performance* dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal latihan secara efektif dan sesuai dengan instruksi dan pelatihan.
2. Model Tutorial – Pengajaran model tutorial pada dasarnya adalah program bimbingan yang bertujuan untuk memberikan bantuan kepada peserta didik agar dapat mencapai hasil belajar optimal. Model ini sangat dibutuhkan oleh siswa yang melaksanakan pembelajaran mandiri yang bersumber dari modul-modul yang diberikan guru dalam bentuk *PDF*, *PPT* atau *Word Document*. Dalam pengajaran secara daring, guru dapat memberikan arahan, bantuan, petunjuk kepada siswa dalam bentuk *screen* atau *voice recoding* dalam melaksanakan tugas atau memahami materi pengajaran.

3. Model Simulasi - Model simulasi adalah suatu strategi pengajaran secara daring yang memberikan peserta didik pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya (Gultom, 2019). Simulasi membuat pembelajaran menjadi lebih nyata dan interaktif karena pembelajaran dikemas dalam bentuk animasi yang menjelaskan konten secara menarik, hidup dan memadukan unsur teks, gambar, audio, gerak dan paduan warna yang serasi dan harmonis.
4. Model Instruksional Games - Model pengajaran yang menerapkan *Instructional Game* yang menyediakan pengalaman belajar dalam bentuk permainan. Karakteristik dari model ini adalah peserta didik ditantang untuk mengembangkan pengetahuan atau pemahamannya dalam bentuk permainan yang menarik dan menyenangkan. Keseluruhan permainan memiliki komponen dasar pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai sesuatu yang diharapkan.

Pembelajaran secara daring membutuhkan materi yang menantang dan memotivasi peserta didik untuk dapat melakukan pembelajaran secara mandiri. Selain itu, unsur kegembiraan dan menarik menjadi hal yang mendasar karena pembelajaran secara daring tidak dapat menggantikan kebersamaan dan keceriaan belajar bersama dalam kelas. (Hamid, 2014) mengatakan pembelajaran secara daring dan bermuatan *edutainment* dapat mengubah perilaku dengan melahirkan perilaku-perilaku sosiokultural tertentu. Dari hasil wawancara dengan para peserta didik tentang tentang hasil pembelajaran selama masa karantina atau belajar dari rumah 87,5 % dari peserta didik memperoleh nilai di atas KKM dan hanya 12,5% yang

memperoleh nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran secara daring masih menjadi tantang dan menemukan banyak kendala dalam hal pelaksanaan, dari segi pencapaian tujuan pembelajaran dapat dikatakan bahwa pembelajaran secara daring dapat berjalan dengan baik.

Kesimpulan

Maka dapat disimpulkan, pembelajaran secara daring sejatinya adalah pilihan atau alternatif dari model pembelajaran yang ada dalam pendidikan kita. Pembelajaran secara daring yang dilaksanakan secara serempak di sekolah-sekolah di negara kita menjadi tantangan yang paling berat karena pendidik dan peserta didik dalam hal beradaptasi secara cepat dan berusaha mengatasi berbagai kendala baik yang bersifat manusiawi atau sarana dan prasarana penunjangnya.

Pelaksanaan pembelajaran secara daring khususnya di daerah masih sangat terbatas karena sarana dan prasarana seperti jaringan internet, listrik. Keterbatasan dalam segala hal ini cenderung membuat pendidik mengambil jalan singkat dengan jalan hanya memberikan tugas kepada peserta didik yang mengakibatkan pembelajaran menjadi sangat membosankan.

Salah satu metode yang dapat membantu di tengah situasi ini adalah penerapan pembelajaran yang bermuatan *edutainment*. Metode *edutainment* mengarahkan pendidik dan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan sekaligus juga menghibur peserta didik sehingga dapat memotivasi belajar peserta didik. Pembelajaran bermuatan *edutainment* secara daring pada dasarnya adalah melatih peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara mandiri dan memotivasi peserta didik untuk belajar dan mengerjakan tugas.

Model pembelajaran *edutainment* mendorong pendidik berkreasi dalam menyiapkan pembelajaran dan

memaksimalkan penggunaan teknologi komputer untuk mengembangkan pembelajaran. Aplikasi komputer dan telepon seperti *Whatsapp*, *google classroom*, *Edmodo*, *Schoology*, dan yang lainnya membuat belajar secara daring semakin mengasikkan dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Inovasi ini menjadi suatu keuntungan dan kekuatan yang seorang pendidik untuk dapat mengajar secara menarik dan mengasikkan.

Pembelajaran secara daring tidak dapat serta merta menggantikan pembelajaran secara langsung dalam kelas. Pembelajaran secara daring pada dasarnya adalah alternatif atau pilihan yang menjadi keharusan di masa pandemi ini. Oleh sebab itu, metode pembelajaran secara daring haruslah memperhatikan juga keterbatasan dari model pembelajaran ini. Literasi dalam hal teknologi informasi dan komunikasi dan juga model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran daring, seperti model drill, tutorial, simulasi atau permainan instruksional dapat membantu pendidik pembelajaran secara daring yang dapat mendorong peserta didik dapat belajar secara mandiri. Selain itu, pembelajaran secara daring menjadi kesempatan bagi pendidik untuk menunjukkan kompetensi profesionalisme seorang pendidik dalam hal menjadi instruktur dan juga motivator dari keberhasilan siswa.

BIBLIOGRAFI

Aprilia, D. (2020). *Analisis Literasi Matematika Siswa Materi Aritmatika*

Sosial Melalui Project Based Learning Di Smp. Universitas Muhammadiyah Malang.

Aulia, N. N., Ummah, U. S., & Samawi, A. (2020). Urgensi Unit Layanan Disabilitas di Perguruan Tinggi Negeri Inklusif. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 5(2), 68–73.

Donald R. Cruickshank, Debora Bainer Jenkins, dan K. K. M. (2014). *Perilaku Mengajar; The Art of Teaching Ed 2, Buku 1*. Penerbit Salemba Humanika.

Grafura, L., & Wijayanti, A. (2019). *Spirit Pedagogi di Era Disrupsi*. LAKSANA

Gultom, E. (2019). *Guru Kristen Sebagai Penuntun Belajar Siswa Kelas XII Di Satu Sekolah Kristen*. Universitas Pelita Harapan.

Hamid, M. S. (2014). *Metode Edutainment*. Diva Press.

Kasih, A. P. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Adel (Active And Delightful Learning) Pada Materi Organel Sel Kelas Vii Smp. *Edusains*, 12(1).

Maswindah, A. Y. U. (2019). Pengembangan Media Kit Sifat Cahaya Berbasis Science Edutainment pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4).

Tampubolon, M. (2015). *Perencanaan dan Keuangan Pendidikan*. Mitra Wacana Media.

Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51–65.

Copyright holder :

Dominggus Telupun (2020).

First publication right :

Jurnal Syntax Transformation

This article is licensed under:

