



Pemanfaatan Akses Aplikasi Belajar pada Proses Pembelajaran di Indonesia di Masa Pandemi Covid-19

Nur Fauziah^{1*}

¹IAIN Ponorogo, Jawa Timur, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima : 13/11/2020
Direvisi : -
Disetujui : 24/12/2020
Diterbitkan : 20/01/2021

Keywords:

Learning application,
learning process,
Covid-19

Kata Kunci:

Aplikasi belajar,
proses pembelajaran,
covid-19

DOI:

<https://doi.org/10.46963/asatiza.v2i1.214>

*Correspondence

Author:

nurfauziah3628@gmail.com

Abstract

The Covid-19 pandemic that hit Indonesia has a very significant impact on education. The spread of that virus is not only in Indonesia but throughout the world, so many learning processes run down. Educational institutions have been closed due to concerns about the Covid-19 expansion. The spread of the virus is very fast, but learning must be carried out through an online process without a face-to-face meeting. However, the digital world made the safest way to break the chain of spreading the coronavirus outbreak because getting an education is students' right without neglecting their health and mental safety. Digital technology which greatly helps the teacher using the learning media throughout applications can facilitate the relationship between teachers and students in the learning process, even though many obstacles and adjustments were made than the previous face to face learning.

Abstrak

Pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia berdampak sangat signifikan terhadap pendidikan. Penyebaran virus tersebut tidak hanya di Indonesia tetapi di seluruh dunia, sehingga banyak proses pembelajaran yang terhambat. Institusi pendidikan telah ditutup karena kekhawatiran tentang ekspansi Covid-19. Penyebaran virus sangat cepat, namun pembelajaran harus dilakukan melalui proses *online* tanpa tatap muka. Namun, dunia digital menjadi cara yang paling aman untuk memutus mata rantai penyebaran wabah virus Corona karena mengenyam pendidikan adalah hak siswa tanpa mengabaikan kesehatan dan keselamatan jiwa. Teknologi digital yang sangat membantu guru dalam menggunakan media pembelajaran melalui aplikasi dapat memfasilitasi hubungan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran, walaupun banyak kendala dan penyesuaian yang dilakukan dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka.

Cara mensitasi artikel:

Fauziah, N. (2021). Pemanfaatan akses aplikasi belajar pada proses pembelajaran di Indonesia di masa Pandemi Covid-19. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 56-63. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v2i1.214>.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses dalam meningkatkan, memperbaiki, mengubah pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku seseorang atau kelompok yang mempunyai usaha dalam mencerdaskan kehidupan manusia melalui suatu kegiatan pembelajaran mengajar dan

pelatihan. (Maunah, 2009) Proses merupakan suatu aktivitas berbentuk tindakan nyata dimana ada suatu interaksi yang baik dan dilakukan secara sadar dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 menyatakan "Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik

melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.”

Di tengah kondisi penyebaran Virus Covid-19 proses pembelajaran di Indonesia bahkan didunia mengalami transformasi dengan menggunakan metode pembelajaran Daring atau *Online*. (Adisel & Pranansa, 2020). Sistem pembelajarannya dengan memanfaatkan teknologi internet. Berbagai akses aplikasi belajar dimanfaatkan demi keberlangsungan proses pembelajaran. Akses aplikasi belajar diterapkan guna membantu para pendidik untuk mengajar para siswanya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi belajar bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan memanfaatkan teknologi informasi berbasis *gadget* atau komputer yang saling terhubung antara siswa dan pengajar. (Astini, 2020).

Beberapa aplikasi belajar yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran diantaranya *E-Learning*. *E-Learning* merupakan sebuah inovasi yang dapat dimanfaatkan guna mempermudah proses pembelajaran tidak hanya dalam proses penyampaian materi akan tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kemampuan peserta didik. *E-Learning* adalah sistem pembelajaran yang menghubungkan antara pengajar dengan peserta didik dalam proses pembelajaran, penyampaian materi oleh pengajar atau pendidik dengan jaringan internet yang dapat diakses kapan pun. *E-Learning* dapat digunakan oleh sekolah tingkat TK, SD, SMP, SMA maupun Perguruan Tinggi.

Pembelajaran dengan menggunakan akses aplikasi belajar misalnya *Google Classroom*, *Whatsapp Group*, *Zoom Meeting*, *Google Meet* dan *Skype*. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan sebuah media pembelajaran tergantung pada karakteristik peserta didiknya. (Astini, 2020).

Semua proses pembelajaran yang memanfaatkan akses aplikasi belajar semata-mata untuk memutus mata rantai virus Covid-19 yang disesuaikan dengan penerbitan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa darurat Corona virus Disease (COVID-19) maka kegiatan belajar dilakukan secara daring (online) dalam rangka pencegahan penyebaran corona virus disease (Covid-19) (Mendikbud, 2020).

METODE

Kajian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode kepustakaan. Metode kualitatif merupakan metode dengan tujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan suatu peristiwa, fenomena, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi serta pemikiran dari individu maupun kelompok (Sukmadinata, 2007).

Metode kepustakaan merupakan sebuah metode penelitian untuk mengumpulkan informasi dan data pustaka dengan bantuan buku, artikel, majalah, berita, dll. dengan membaca atau mencatat dan mengolah bahan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Akses Aplikasi Belajar

Dalam bahasa Inggris Aplikasi atau *Aplication* artinya Penerapan atau Penggunaan. Aplikasi secara umum merupakan program yang dapat dimanfaatkan untuk menerangkan perintah dari pengguna untuk mendapatkan hasil yang akurat (Fajar; Hellyana; & Pratama, 2020)

Aplikasi merupakan suatu program berbasis perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan manusia dalam berbagai kegiatan yang sistemnya berjalan sesuai dengan kegunaannya.

Aplikasi Pembelajaran menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran merupakan “Proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada lingkungan belajar”. Pembelajaran sebagai suatu proses untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas dalam berpikir, serta meningkatkan pengetahuan baru untuk upaya penguasaan materi pelajaran (Rusli & Nurahman., 2020).

Macam-macam Aplikasi yang dapat mendukung proses pembelajaran dimasa Pandemi Virus Covid-19 diantaranya:

1. *Google Classroom*

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi pembelajaran online yang digunakan secara gratis. Ditengah pandemi Virus Covid-19 keberadaan *Google Classroom* sangat membantu proses pembelajaran. Para pendidik dapat membuat kelas sendiri dengan membagikan kode kelas. *Google Classroom* ini digunakan

untuk mempermudah peserta didik mendapatkan materi pembelajaran tanpa harus tatap muka. *Google Classroom* juga dapat digunakan untuk membagikan pelajaran dan membagikan tugas, sehingga dapat memudahkan pendidik untuk mengajar tanpa tatap muka (idcloudhost.com, 2020).

2. *Zoom Meeting*

Zoom Meeting adalah sebuah aplikasi untuk berkomunikasi tanpa harus tatap muka yang digunakan dengan jaringan internet yang dapat digunakan kapan pun dan di mana pun dengan ID dan Password. *Zoom Meeting* dapat diinstall di PC dengan webcam, Laptop bahkan di Handphone Android. *Zoom Meeting* dapat memudahkan para pendidik di tengah Wabah Virus Covid-19 dalam melakukan proses pembelajaran. Dengan *Zoom Meeting* para peserta didik dapat menerima segala materi dari pendidik karena terdapat berbagai fitur yang dapat mendukung proses pembelajaran.

3. *Google Meeting*

Google Meeting adalah sebuah aplikasi yang dapat menghubungkan beberapa orang saling berkomunikasi tanpa harus bertemu secara langsung yang dapat digunakan karena adanya jaringan internet. *Google Meeting* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar bahkan dapat digunakan kantor-kantor untuk melakukan *Meeting* ditengah wabah Virus Covid-19.

4. *Google Form*

Google Form merupakan sebuah layanan dari *Google* yang dapat digunakan untuk membuat sebuah survei, rangkaian tanya-jawab yang memiliki fitur online dalam pengisiannya yang disesuaikan dengan kebutuhan. Dengan begitu *Google Form* dapat memudahkan para pendidik untuk memberikan soal-soal atau tanya jawab mengenai materi yang diajarkan dan juga *Google Form* dapat digunakan oleh para pendidik dalam hal kehadiran para peserta didiknya.

5. *Whatsapp Group*

Whatsapp adalah sebuah aplikasi *android* berupa nomor ponsel yang telah diverifikasi pengoperasiannya membutuhkan jaringan internet yang fiturnya sangat membantu manusia dalam berkomunikasi jarak jauh. Di tengah pandemi Covid-19 kebutuhan akan komunikasi yang memaksa manusia harus jaga jarak, sehingga penggunaan *Whatsapp* sangat diperlukan. Dalam dunia pendidikan di tengah pandemi Covid-19 fitur *Whatsapp Group* sangat membantu dalam proses pembelajaran dikarenakan antara pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara *online* tanpa harus tatap muka langsung. *Whatsapp Group* mampu menampung lebih dari 200 partisipan, dikarenakan *Whatsapp* tidak membutuhkan banyak kekuatan sinyal internet dan proses pengiriman pesan, gambar, suara, dokumen dll. dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Sehingga banyak tenaga

pendidik yang menggunakan aplikasi belajar *Whatsapp Group*.

6. *Skype*

Skype merupakan sebuah aplikasi komunikasi berupa suara dan video yang berkualitas tinggi yang berbasis internet untuk seluruh orang di belahan dunia. Di tengah situasi pandemi Covid-19 penggunaan *Skype* sangatlah membantu, karena manusia diharuskan untuk jaga jarak antar sesama. Maka demikian *Skype* sangatlah dibutuhkan karena fiturnya yang dapat mengeluarkan suara dan konferensi video. Didunia pendidikan kehadiran *Skype* sangatlah membantu apalagi disituasi pandemi Covid-19. Interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Skype* dengan fitur suara dan konferensi videonya. Sehingga pendidik dan peserta didik masih dapat melakukan kegiatan pembelajaran walaupun ada ketentuan untuk jaga jarak.

Proses Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses yang berperan untuk menentukan suatu keberhasilan dari setiap belajar siswa yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga dari proses pembelajaran akan terjadi timbal balik antara pendidik dengan peserta didik untuk menggapai tujuan yang lebih baik. Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001). Dalam proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik

adalah sebuah komponen yang tidak dapat dipisahkan. Antara dua komponen tersebut akan terjalin sebuah interaksi yang saling menunjang akan keberhasilan peserta didiknya dalam menggapai cita-cita yang diinginkan.

Pandemi Covid-19 memberikan perubahan di berbagai sektor, tanpa terkecuali disektor pendidikan. Proses pembelajaran harus bertransformasi yang awalnya dilakukan secara tatap muka, di masa pandemi ini dituntut untuk dilakukan secara *online* dengan tujuan memutus mata rantai Pandemi Covid-19. Pembelajaran seperti itu dengan tujuan walaupun secara fisik peserta didik tidak hadir atau berhalangan hadir dikelas peserta didik masih tetap belajar (Shandyastini, & Noviyanti, 2016). Sekarang ini faktor lingkungan belajar dan peserta didiklah yang sangat berpengaruh, peserta didik yang tempat tinggalnya di pelosok desa dengan kondisi yang serba terbatas terhadap pendidikan maupun teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran pastinya akan sangat berbeda dengan peserta didik yang berada di kota dengan pendidikan keluarga yang baik dan akses internet yang sangat mudah dalam menjalani proses pembelajaran. Kondisi seperti itu dijadikan agenda bersama, karena pandemi dan pendidikan harus disinkronkan. Walaupun di tengah pandemi Covid-19 proses pembelajaran harus tetap dilakukan, sehingga berbagai cara untuk pembelajaran dapat dilakukan misalnya:

1. Pembelajaran Kontekstual

Kesempatan serta pengalaman mengalami kondisi tertentu, ketika seseorang berprofesi sebagai petani.

Maka dijadikan kesempatan bagi orang tua untuk mengajarkan kepada anaknya bagaimana cara bertani yang baik, maka anak turut turun ke sawah. Belajar tidak hanya di depan buku, namun belajar dapat dilakukan di alam secara langsung. Pembelajaran seperti itu justru akan mendekatkan antara peserta didik dengan kehidupan di sekitarnya sehingga akan terjadi hubungan langsung antara kehidupan sekolah dengan kehidupan sehari-hari.

2. Kunjungan Belajar

Proses pembelajaran di tengah pandemi Covid-19 dapat dilakukan dengan cara pendidik melakukan kunjungan ke rumah peserta didiknya dengan skala terbatas dan tetap mematuhi protokol kesehatan. Pendidik dapat menyapa peserta didiknya dan sekaligus melaksanakan pembelajaran.

3. Pembelajaran dengan media cetak

Koran cetak maupun bahan bacaan lainnya dapat didistribusikan secara berkala sehingga peserta didik akan mendapatkan bahan belajar serta tetap melaksanakan proses pembelajaran. Pendistribusian dilakukan secara berkala melalui jalur administrasi pemerintahan yang sudah mapan. (Wekke & Saleh, 2020).

Dalam dunia pendidikan haruslah kreatif untuk mengatasi suatu permasalahan. Tidak semata-mata proses pembelajaran hanya dilakukan secara *Daring* atau *Online* saja. Sehingga tidak ada satu pun warga bangsa Indonesia yang tidak ikut serta dalam proses pembelajaran.

Pandemi Covid-19

Sekarang ini dunia dikejutkan sebuah wabah yang sedang melanda di berbagai Negara didunia, yaitu suatu penyakit yang disebabkan oleh suatu virus yang bernama corona virus atau dikenal dengan Covid-19 (*Coronavirus Diseases-19*). Pada tanggal 30 januari 2020 WHO wabah ini ditetapkan sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat di dunia dan meresahkan (Isnabiah, 2020) Indonesia merupakan salah satu Negara yang terdampak covid-19. Pada 5 Juni 2020 Indonesia terdapat 7.766 orang yang dinyatakan positif corona. (Astini, 2020).

Grafik 1
Data Pasien Covid-19 per 13 November 2020



| Ringkasan kasus | | |
|------------------|---------|-----------------|
| Jawa Timur | | |
| Total kasus | Sembuh | Meninggal dunia |
| 55.575 | 49.542 | 3.970 |
| Indonesia | | |
| Total kasus | Sembuh | Meninggal dunia |
| 458 rb +4.173 | 385 rb | 15.037 +97 |
| Seluruh dunia | | |
| Total kasus | Sembuh | Meninggal dunia |
| 52,8 jt | 34,2 jt | 1,29 jt |

Kantor Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) di China memberitahukan bahwa di penghujung tahun 2019 terdapat jenis penyakit *Pneumonia* yang penyebabnya tidak diketahui. Menurut pihak kesehatan di Wuhan, China infeksi pernapasan akut yang menyerang paru-paru begitulah ungkapnya. Virus Corona menular karena adanya *Droplets* atau tetesan cairan yang berasal dari bersin maupun batuk yang berkontak secara langsung atau menyentuh, berjabat tangan dan menyentuh benda yang ada virus di atasnya, lalu menyentuh hidung, mulut atau mata sebelum cuci tangan. (Sawitri, 2020).

Di beberapa Negara Eropa sudah melaporkan bahwasanya telah mengalami gelombang kedua pandemic Covid-19. Lebih jauh lagi Direktur Penyakit Menular WHO Regional Asia Tenggara, Profesor Tjandra Yoga Aditama mengungkapkan bahwa di Indonesia masih mengalami kenaikan kasus Covid-19. Menurut definisinya gelombang kedua Covid-19 terjadi ketika suatu wilayah mengalami penurunan kasus kemudian muncul lagi dan mengalami kenaikan, itulah dimaksud gelombang kedua. "Indonesia saat ini belum gelombang kedua bahkan belum

menurun kasusnya,” ujar Tjandra ketika dihubungi *Health Liputan6.com*, Jumat (13/11/2020).

Tjandra (2020) menambahkan bahwa penyebab gelombang kedua Covid-19 di Eropa adalah kelelahan dalam menanggulangi pada gelombang pertama sehingga protokol kesehatan tidak diterapkan atau tidak ketat dalam penanggulangan di gelombang pertama. Indonesia juga berpotensi terjadi gelombang kedua Covid-19 namun lebih parah atau tidaknya masih sulit diprediksi, kata Tjandra.

SIMPULAN

Disektor Pendidikan dalam proses pembelajaran sedang mengalami perubahan akibat Pandemi Virus Covid-19. Terdapat perubahan dalam hal penyampaian materi dalam proses pembelajaran, yang awalnya dilakukan dengan tatap muka namun di tengah pandemi harus bertransformasi atau perubahan dalam penyampaiannya yaitu dilakukan dengan *Daring* atau *Online*. Maka dari itu para pendidik dan peserta didik harus menyesuaikan dengan keadaan sekarang ini. Hubungan antara pendidik dan peserta didik dilakukan dengan jarak jauh yaitu dengan akses aplikasi belajar guna mendukung proses pembelajaran di tengah pandemi Covid-19. Ada berbagai akses aplikasi belajar yang dapat digunakan yaitu *Google Classroom*, *Whatsapp Group*, *Zoom Meeting*, *Google Meet* dan *Skype*. Walaupun sudah dilakukan dengan cara *Online* masyarakat Indonesia harus tetap waspada karena pandemi Virus Covid-19 masih belum hilang, tetap patuhi protokol kesehatan dan tetap jaga jarak.

REFERENSI

- Adisel, A., & Pranansa, A. (2020). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam sistem manajemen pembelajaran pada masa pandemi Covid 19. *Alignment: Journal of Administration and Educational Management*, 3(1), 1-10. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/alignment.v3i1.1291>.
- Astini, N. K. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat Sekolah Dasar pada masa pandemi Covid-19. *LAMPUHYANG*, 11(2), 13-25. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v11i2.194>.
- <https://eprints.uny.ac.id>. (2020). (diakses tanggal 11 November 2020 pukul 21.45).
- <https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-google-classroom-fitur-fungsi-dan-keunggulannya>. (diakses tanggal 8 November 2020 Pukul 18.45).
- Fajar, R. I. K. R., Hellyana, C. M., & Pratama, E. A. (2020). Aplikasi Bantu Belajar Grammar Bahasa Inggris Berbasis Android. *IJNS - Indonesian Journal on Networking and Security*, 9(2), 9-14. <http://dx.doi.org/10.2311/ijns.v9i2.1624>.
- Maunah, B. (2009). *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta: TERAS.
- Mendikbud. (2020). *Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 pada Satuan Pendidikan*. Jakarta: Mendikbud.
- Rusli, M., & Nurahman, N. (2020). Aplikasi belajar bahasa Jepang berbasis android. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 8(1). <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/103>.

- Rustaman. (2001). *Keterampilan bertanya dalam pembelajaran IPA.*” dalam *Handout Bahan Pelantikan Guru-Guru IPA SLTP Se-Kota Bandung di PPG IPA*. Jakarta: Depdiknas.
- Shandyastini, N. M., & Novianti, K. D. P. (2016). Analisis E-Learning STMIK STIKOM Bali Menggunakan Technology Acceptance Model. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 4(2), 1-6. <http://dx.doi.org/10.21063%2Fjtif.2016.V4.2>.
- Sawitri, D. (2020). Penggunaan Google Meet untuk work from home di era pandemi coronavirus disease 2019 (covid-19). *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(01), 13-21. <http://jurnal.harapan.ac.id/index.php/Prioritas/article/view/161>.
- Sukmadinata, N. S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Tjandra. (2020). Kasus Corona Terus Naik, Indonesia Belum Alami Gelombang Kedua COVID-19. <https://www.liputan6.com/health/read/4407676/>. (2020).(diakses tanggal 13 November 2020 Pukul 19.50).
- Wekke, I. S., & Saleh, A. M. (2020, August 11). Pembelajaran di Masa Pandemi: Tidak Hanya Metode Daring Saja. *OSF Preprints*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/njtku>.