
Implementasi Penggunaan Media Daring Dalam Pembelajaran Produktif Estimasi Biaya Konstruksi Pada Masa Pandemi Covid-19

Sunayah¹, Eka Aprilianty², Mofit Saptono³

¹Guru Madya Mata Pelajaran Produktif di SMK Negeri 2 Pangkalan Bun

²Kepala Bidang Pembinaan SMK, Dinas Pendidikan, Provinsi Kalimantan Tengah

³Sekretaris Dinas Pendidikan, Provinsi Kalimantan Tengah

e-mail: ¹soensunayah@gmail.com, ²aprilianty_eka@yahoo.com,
³abahdika@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran implementasi penggunaan media daring dalam pembelajaran mata pelajaran produktif estimasi biaya konstruksi pada masa pandemi Covid-19. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif yang fokus pada evaluasi pembelajaran menggunakan media daring. Populasi penelitian diambil dari seluruh peserta didik SMK Negeri 2 Pangkalan Bun pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi dengan menggunakan metode daring. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Pangkalan Bun yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling* dengan mempertimbangkan homogenitas populasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner pembelajaran daring. Analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menggambarkan bahwa peserta didik menggunakan platform daring sebagian besar didominasi *google classroom* (83,3%), *whatsApp* group (76,7%) dan *youtube* (53,3%). Walaupun demikian peserta didik lebih banyak menyukai pembelajaran secara tatap muka (80%), karena menurut responden hasil penilaian tidak efektif dalam pelaksanaan belajar daring (43,3%). Untuk mengimplementasikan penggunaan media daring mata pelajaran produktif estimasi biaya konstruksi lebih baik lagi disarankan, (1) Selama pandemi Covid-19 diperbolehkan melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas dengan menggunakan protokol kesehatan; (2) menggunakan model *blended learning* bisa dilaksanakan sebagai pembelajaran kombinasi antara tatap muka dengan membatasi jumlah peserta didik dalam proses pembelajaran; (3) pemberian tugas harus disertakan proses cara kerjanya; (4) memberikan tugas sesuai dengan jadwal pelajaran yang sudah ditetapkan; (5) Selalu mengingatkan peserta didik jika ada tugas yang diberikan; (6) Mengurangi intensitas penugasan saat pembelajaran daring.

Kata Kunci: Media Daring, Tatap Muka Terbatas, SMK, Pandemi Covid-19.

I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh individu secara sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dengan tujuan mendidik peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya. Namun dewasa ini, masih banyak sekali permasalahan-permasalahan di dunia pendidikan yang dapat menghalangi tercapainya tujuan-tujuan yang diharapkan.

Permasalahan tersebut merupakan prioritas utama yang harus dipecahkan, salah satunya menyangkut tentang masalah kualitas pendidikan, saat ini tengah mengalami tantangan sebagai dampak wabah Covid-19. Covid-19 menjadi pandemi global yang penyebarannya begitu mengawatirkan. Akibatnya pemerintah harus bekerja sama untuk menekan laju penyebaran virus Covid-19 dengan mengeluarkan kebijakan agar seluruh warga masyarakat untuk melakukan *social distancing* atau menjaga jarak. Sehingga dengan adanya kebijakan tersebut seluruh aktivitas masyarakat yang dulu dilakukan di luar rumah dengan berkumpul dan berkelompok, kini harus diberhentikan sejenak dan diganti dengan beraktivitas di rumah masing-masing.

Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menghimbau agar semua lembaga pendidikan tidak melakukan proses belajar mengajar secara langsung atau tatap muka, melainkan harus dilakukan secara tidak langsung atau jarak jauh. Dengan adanya himbauan tersebut membuat semua lembaga pendidikan mengganti metode pembelajaran yang digunakan yaitu dalam jaringan (daring). Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring amat mendadak, tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19.

Kegagalan pembelajaran daring memang nampak terlihat, tidak satu atau dua sekolah saja melainkan menyeluruh di beberapa daerah di Indonesia. Komponen-komponen yang sangat penting dari proses pembelajaran daring perlu

ditingkatkan dan diperbaiki. Pertama dan terpenting adalah jaringan internet yang stabil, kemudian *gawai* atau komputer yang mumpuni, aplikasi dengan platform daring, dan sosialisasi daring yang bersifat efisien, efektif, kontinyu, dan integratif kepada seluruh *stakeholder* pendidikan.

Untuk mengatasi berbagai macam masalah tersebut pemerintah telah memberikan kebijakan-kebijakan dengan membuka gratis layanan aplikasi daring yang bekerjasama dengan *provider* internet dan aplikasi untuk membantu proses pembelajaran daring ini. Pemerintah juga mempersiapkan memberi kebijakan penyederhanaan pelaksanaan kurikulum dan silabus pembelajaran berbasis daring. Bagi sekolah-sekolah melakukan bimbingan teknik (*bimtek*) *online* proses pelaksanaan daring dan melakukan sosialisasi kepada orang tua dan siswa melalui media cetak dan media sosial tentang tata cara pelaksanaan pembelajaran daring, kaitannya dengan peran dan tugasnya. Penggunaan media daring merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ibrahim & Suardiman (2014) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan e-learning terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Tahunan Yogyakarta.

Pembelajaran daring menggunakan media *online* telah diterapkan di SMK Negeri 2 Pangkalan Bun sejak mulai diberlakukannya *work from home* masa pandemi Covid-19 sampai saat ini. Media daring yang digunakan seperti *youtube*, *whatsapp* group, *google classroom* dan media daring lainnya. Materi diberikan dalam bentuk *powerpoint*, video singkat, pdf dan bahan bacaan. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran daring tersebut, perlu dilakukan evaluasi agar didapatkan langkah perbaikan jelas yang berbasis data. Hal itu yang mendasari penulis untuk mengetahui gambaran implementasi penggunaan media daring pada mata pelajaran produktif Estimasi Biaya Konstruksi.

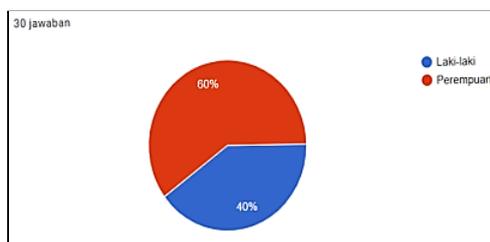
Penulis juga bertujuan untuk mencari titik permasalahan yang menjadi kendala dalam mengimplementasi penggunaan media daring dalam pembelajaran. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memperkaya khazanah keilmuan dan literasi di bidang pendidikan khususnya pada masa pandemi ini. Selain itu, juga

sebagai perpanjangan saran kepada pihak akademisi dan dinas pendidikan yang masih terus berupaya memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia khususnya. Maka dari itu, penulis tertarik untuk menindaklanjuti permasalahan tersebut dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi penggunaan media daring selama pembelajaran mata pelajaran produktif di tengah situasi pandemi Covid-19.

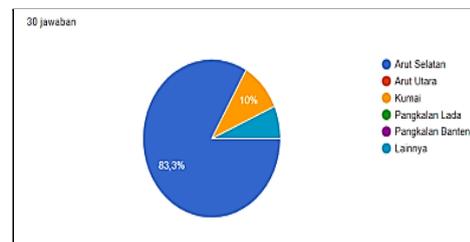
II. Pembahasan

2.1. Karakteristik Sampel

Data yang ditunjukkan responden dalam penelitian ini dengan 30 peserta didik terdiri dari 60% jenis kelamin perempuan dan 40% jenis kelamin laki-laki berasal dari beberapa kecamatan yang ada di kabupaten Kotawaringin Barat. Menurut gambar hasil survey dari masing-masing Kecamatan Arut Selatan sebesar (83,3%), Kecamatan Kumai (10%) dan kecamatan sekitarnya (6,7%).



Gambar 1. Jumlah Data

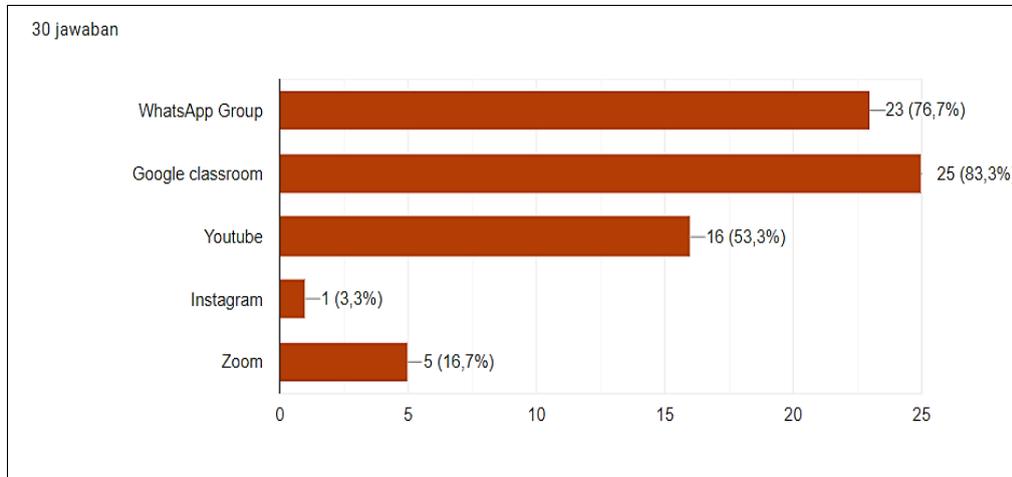


Gambar 2. Domisili Peserta Didik

Berdasarkan domisili peserta didik menunjukkan bahwa sekolah ini telah mematuhi aturan tentang sistem zonasi yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 51 Tahun 2018 tentang Penerimaan Peserta Didik Baru. Dalam aturan tersebut dijelaskan bahwa sekolah di bawah pemerintah atau berstatus negeri dalam proses Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) wajib menerima minimal 90 persen peserta didik baru yang berasal dari dekat sekolah.

Selama diberlakukan Belajar Dari Rumah (BDR), media daring yang sering digunakan dalam proses pembelajaran pada gambar 3, *google classroom* menunjukkan (83,3%), *whaatsApp group* (76,7%), *youtube* (53,3%), *zoom* (16,7%)

dan Instagram (3,3%) media tersebut dianggap responden yang paling efektif dalam mengimplemtasikan pembelajaran daring.



Gambar 3. Kegiatan Penggunaan Media Daring

Hasil penelitian Hikmatiar dkk. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar, minat dan motivasi peserta didik dalam belajar serta menumbuhkan sikap kreatif pada peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian Maharani & Kartini (2019), *google classroom* penggunaannya juga lebih efektif, di dalamnya terdapat ruang-ruang untuk kegiatan pembelajaran seperti tempat materi ajar dan sebagainya sudah lengkap tersedia di *google classroom* sesuai fitur-fitur yang dimilikinya.

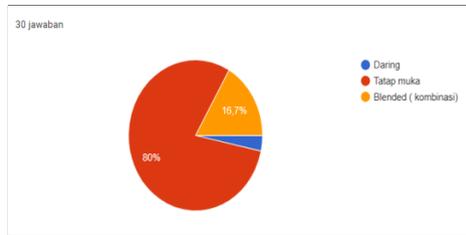
Responden menyukai media tersebut karena dianggap mudah dan praktis digunakan, tidak terlalu banyak menyita pulsa kuota. Selain menggunakan *google classroom* responden masih menginginkan adanya *chatting* melalui *whatsApp*, pertemuan tatap muka via *online* seperti *youtube* dan *zoom* sebagaimana yang mereka sarankan dalam penelitian ini.

2.2. Kegiatan Pembelajaran Daring

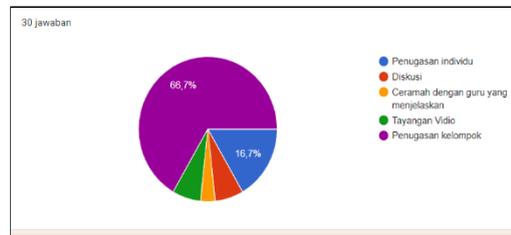
a. Model Pembelajaran Daring yang Disukai Peserta Didik

Hasil penelitian deskriptif menggambarkan sebagian besar peserta didik yang menyukai model pembelajaran menggunakan daring yaitu sebesar 3,30 %, sedangkan yang menyukai model pembelajaran *blended* yaitu perpaduan tatap

muka dengan daring sebesar 16,7%, serta sebagian besar peserta didik menyatakan menyukai pembelajaran dengan tatap muka sebesar 80% sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Model Pembelajaran



Gambar 5. Metode Pembelajaran

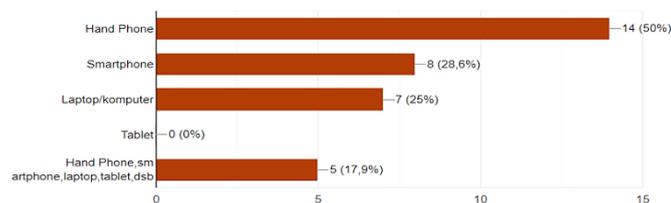
Hartanto (2016) mengungkapkan bahwa teknologi informasi dan telekomunikasi yang murah dan mudah akan menghilangkan batasan ruang dan waktu yang selama ini membatasi dunia pendidikan. Beberapa konsekuensi logis yang terjadi dalam penggunaan *e-learning*, antara lain (1) peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran dimanapun tanpa terbatas lagi pada batasan tempat dan waktu; (2) peserta didik dengan mudah berguru, berdiskusi dengan para tenaga ahli atau pakar di bidang yang diminatinya; (3) materi pembelajaran bahkan dapat dengan mudah diambil di berbagai penjuru dunia tanpa tergantung pada dimana peserta didik belajar.

Hasil penelitian Kuntarto (2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran daring telah memberikan pengalaman baru yang lebih menantang daripada model pembelajaran tatap muka dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Sehingga kemampuan untuk menyerap bahan pembelajaran menjadi lebih tinggi daripada belajar di dalam kelas. Sedangkan hasil penelitian Wardani dkk. (2018) bahwa dengan *blended learning* dapat membuat peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas dan online, juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Meskipun banyak kemudahan yang diberikan pembelajaran daring melalui internet, namun demikian hasil survey pembelajaran ini menunjukkan peserta didik lebih menyukai pembelajaran tatap muka.

b. Kendala yang Dihadapi Peserta Didik selama Daring

Pendidikan vokasi berfokus pada keterampilan, pengetahuan dan sikap di dunia kerja. Pembelajarannya bertujuan agar peserta didik mendapatkan

pengalaman praktis, siap kerja, pengembangan dan peningkatan kewirausahaan, juga identifikasi pembelajaran digital dalam pendidikan dan pelatihan vokasional. Kendala yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran daring selain tugas terlalu banyak, sulit fokus, pulsa kuota terbatas, aplikasi yang rumit, perangkat daring yang dimiliki peserta didik dari data pada Gambar 6, tidak semua peserta didik vokasi yang mempunyai laptop atau komputer (25%) sebagai sarana penunjang pembelajaran daring selain handphone, sehingga menimbulkan kejenuhan, mata cepet lelah, untuk itu lebih senang dengan pembelajaran tatap muka.



Gambar 6. Perangkat Daring yang Digunakan Peserta Didik

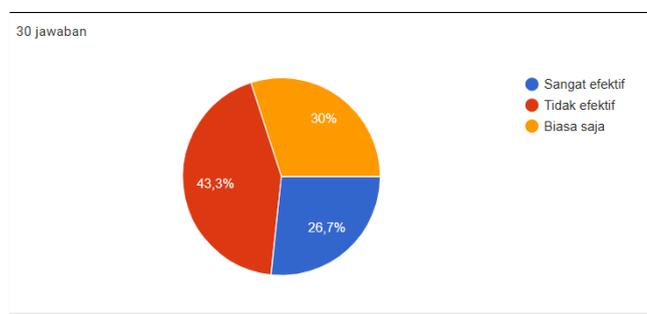
Dunia pendidikan khususnya di Indonesia berada dalam situasi serba tidak menentu. Pembelajaran *online* atau daring yang disebut-sebut menjadi solusi atas situasi pandemi, justru menimbulkan banyak problem. Masalah semakin rumit jika masuk ke ranah pembelajaran praktikum di instansi pendidikan berbasis vokasi, baik SMK maupun tingkat perguruan tinggi. Direktur Jenderal Pendidikan Vokasi (Dirjen Diksi) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), Wikan Sakarinto, mengatakan bahwa keputusan pelaksanaan pembelajaran di instansi pendidikan tidak hanya diputuskan oleh Kemendikbud saja. Walaupun jika Kemendikbud kemudian mengizinkan untuk pelaksanaan pembelajaran praktikum secara tatap muka, belum tentu Kementerian Kesehatan atau Gugus Tugas Covid-19 Nasional mengizinkan.

Tuntutan bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif serta memiliki sikap kritis dalam memilih bahan pembelajaran, metode mengajar yang dapat mendorong partisipasi aktif dari peserta didik, memberikan perhatian dan menyediakan waktu lebih terhadap peserta didik tidak terbatas pada saat tatap muka di kelas, sabar membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam

menggunakan media daring, secara profesional serta memiliki motivasi untuk terus belajar dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

c. Penilaian dalam Implementasi Pembelajaran Daring

Peserta didik menerima kenyataan bahwa saat ini sedang diberlakukan belajar dari rumah yang menuntut untuk dilakukan pembelajaran daring. Peserta didik menilai pembelajaran estimasi biaya konstruksi menggunakan media daring sangat efektif (26,7%), sebagian besar mereka menilai tidak efektif (43,3%), dan menilai biasa saja (30%) sebagaimana Gambar 7.



Gambar 7. Penilaian Pembelajaran Daring

Pemberian penilaian pada peserta didik vokasi saat belajar dari rumah secara daring baik penilaian sikap, pengetahuan khususnya keterampilan praktik, produk, proyek tidak dapat sepenuhnya digunakan sebagai pengendalian standar mutu penilaian. Dari responden menunjukkan tidak efektif menduduki prosentase terbesar. Pendidikan vokasi berfokus pada keterampilan dan pengetahuan di dunia industri. Pembelajarannya bertujuan agar peserta didik mendapatkan pengalaman praktis, siap kerja, pengembangan dan peningkatan kewirausahaan, juga identifikasi pembelajaran digital dalam pendidikan dan pelatihan vokasional,” ungkapnya di YouTube Universitas Ahmad Dahlan.

Meskipun peserta didik lebih banyak menyukai pembelajaran secara tatap muka, namun mereka menerima kenyataan pembelajaran daring sebagai konsekuensi pemberlakuan *work from home* dari pemerintah. Hal tersebut membuat mereka semakin sering dan semakin lama menggunakan handphone untuk daring dan untuk mengerjakan tugas pelajaran, juga membuat mereka

mengalami keluhan fisik terbanyak seperti mata kelelahan dan sakit kepala. Begitu pula dengan keluhan psikologis bahwa ingin semuanya segera berakhir.

III. Penutup

Instruksi pembelajaran daring masa pandemi Covid-19 mengharuskan setiap kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara daring, sehingga guru dan siswa tidak dapat bertatap muka secara langsung dalam kelas tetapi harus dengan perantara teknologi informasi. Dalam implementasi pelaksanaan data menunjukkan peserta didik menggunakan platform daring sebagian besar didominasi *google classroom* (83,3%), *whatsapp group* (76,7%) dan *youtube* (53,3%). Walaupun demikian peserta didik lebih banyak menyukai pembelajaran secara tatap muka (80%), karena menurut responden hasil penilaian tidak efektif apabila hanya dalam pelaksanaan belajar daring (43,3%).

Saran

Implementasikan penggunaan media daring mata pelajaran produktif Estimasi Biaya Konstruksi dapat lebih baik lagi, maka disarankan: (1) Selama pandemi Covid-19 diperbolehkan melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas dengan menggunakan protokol kesehatan; (2) Penggunaan model *blended learning* bisa dilaksanakan sebagai pembelajaran kombinasi antara tatap muka dengan membatasi jumlah peserta didik dalam proses pembelajaran; (3) Pemberian tugas harus disertakan proses cara kerjanya; (4) Memberikan tugas sesuai dengan jadwal pembelajaran yang sudah ditetapkan; (5) Selalu mengingatkan peserta didik jika ada tugas yang diberikan; (6) Mengurangi intensitas penugasan saat pembelajaran daring. Walaupun dalam kondisi seperti ini, hendaknya semua pihak dapat mengambil hikmah dan sisi positif dari situasi yang tengah dihadapi. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian mengenai implementasi penggunaan media daring masa pandemi Covid-19, untuk menambahkan variabel-variabel yang mendukung untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Alangkah lebih baiknya jika subjek penelitian

diperluas lagi seperti seluruh jenjang pendidikan yang ada, dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang luas di tengah situasi seperti ini.

Daftar Pustaka

- Anonim. 2020. *Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PAN & RB) Nomor 50/2020 tentang Perubahan Kedua atas Surat Edaran Menteri PAN & RB Nomor 19/2020*.
- . 2018. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 51 Tahun 2018 tentang Penerimaan Peserta Didik Baru Pada TK, SMP, SMA, dan SMK*.
- Bawelle, C. F. N., Lintong, F., & Rumampuk, J. 2016. *Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Fungsi Penglihatan pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado Angkatan 2016*. *Jurnal E-Biomedik*, 4(2), 0–5.
- Hartanto, W. 2016. *Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Hanum, N. S. 2013. *Keefetifan E-Learning sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102.
<https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>.
- <https://doi.org/10.35790/ebm.4.2.2016.14865>. Chandrawati, S. R. 2010. *Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran*. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 8(2), 172–181.
- Ibrahim, D. S., & Suardiman, S. P. 2014. *Pengaruh Penggunaan E-Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta*. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 66.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2645>.
- Maharani, N., & Kartini, K. S. 2019. *Penggunaan Google Classroom sebagai Pengembangan Kelas Virtual dalam Keterampilan Pemecahan Masalah Topik Kinematika pada Mahasiswa Jurusan Sistem Komputer*. *PENDIPA Journal of Science Education*, 3(3), 167–173.
<https://doi.org/10.33369/pendipa.3.3.167-173>.