

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH

Muhammad Abrar Parinduri

Universitas Medan Area

Email koresponden: abrarparinduri@staff.uma.ac.id

Hamiyah Zuleika Alifah

Universitas Medan Area

Email: hamiyahzuleika0@gmail.com

Tomi Prandana

Universitas Medan Area

Email: tomiprandana32@gmail.com

Abtrak: Meskipun pandemi covid-19 belum sepenuhnya pulih kembali namun proses pembelajaran daring harus tetap dilaksanakan sebagai upaya mencerdaskan kehidupan generasi bangsa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji lebih mendalam terkait strategi pembelajaran daring yang dilakukan sekolah. Penelitian ini dilaksanakan pada minggu pertama sampai dengan minggu keempat Februari 2022. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Peneliti berfungsi sebagai alat utama untuk pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data utama adalah melalui wawancara, penjelasan dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat berbagai strategi pembelajaran daring yang dilakukan pihak sekolah antara lain melalui *ice breaker* dan *opener*, *student expedition*, PCT (*Purposive Creative Thinking*), P2P (*Peer to Peer interaction*), *streaming expert*, dan *mental gymnastic*. Strategi pembelajaran ini dilakukan dengan harapan dapat menumbuhkan *meaningful learning* dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Covid-19, dan Pembelajaran Daring

PENDAHULUAN

Sejak pemerintah Indonesia mengumumkan tentang kasus pertama Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) pada bulan Maret 2020 kemarin, Indonesia menghadapi masalah pandemi yang sampai saat ini belum kunjung selesai. Akibat dari ini semua, hampir semua sector mengalami kelumpuhan termasuk diantaranya adalah sector pendidikan. sebagai antisipasi, pada sektor pendidikan, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) telah menerapkan kebijakan *learning from home* atau belajar dari rumah (BDR) terutama bagi satuan pendidikan yang

berada di wilayah zona kuning, oranye dan merah. Hal ini mengacu pada Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di masa Covid-19. Khusus untuk satuan pendidikan yang berada di zona hijau, mereka dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka namun dengan penerapan protokol kesehatan (Husnan Nurjannah, Husnan, Ahmad Helwani, Nurjannah, 2021; Suyeno & Nisa', 2021).

Belajar dari Rumah (BDR) dilaksanakan dengan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 15, dijelaskan bahwa PJJ adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lain. Dalam pelaksanaannya, PJJ dibagi menjadi dua pendekatan, yaitu pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring) dan pembelajaran jarak jauh luar jaringan (luring). Dalam pelaksanaan PJJ, satuan pendidikan dapat memilih pendekatan (daring atau luring atau kombinasi keduanya) sesuai dengan karakteristik dan ketersediaan, kesiapan sarana dan prasarana (Husnan Nurjannah, Husnan, Ahmad Helwani, Nurjannah, 2021; Suyeno & Nisa', 2021).

Berdasarkan uraian di atas, bahwa salah satu jenis PJJ adalah pembelajaran daring. Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antarguru dan peserta didik, melainkan secara online yang menggunakan jaringan internet. Guru dan peserta didik melakukan pembelajaran bersama, waktu yang sama, dengan menggunakan berbagai aplikasi, seperti *whatsapp*, *telegram*, *zoom meeting*, *google meet*, *google classroom*, *quipper school*, ruang guru dan aplikasi lainnya (Ade Afni Utari & Hidayatullah, 2019; Asmuni, 2020; Suryadi, 2007).

Disaat para siswa, guru dan orang tua mendapat pilihan alternatif penggunaan media belajar daring namun diwaktu yang sama juga terjadi persoalan yakni sebagian orang tua peserta tidak memiliki perangkat handphone (android) atau komputer untuk menunjang pembelajaran daring, terlebih bagi peserta didik sendiri. Kondisi demikian membuat mereka kebingungan menghadapi kenyataan yang ada. Satu sisi dihadapkan pada ketiadaan fasilitas penunjang, sisi lain adanya tuntutan terpenuhinya pelayanan pendidikan bagi peserta didik. Sebagaimana diamanatkan dalam UUD 1945 pasal 31 ayat (1) menyatakan bahwa setiap warga berhak mendapat pendidikan. Permasalahan yang terjadi bukan hanya pada ketersediaan fasilitas pembelajaran, melainkan ketiadaan kuota (pula) yang membutuhkan biaya cukup tinggi, guna memfasilitasi kebutuhan pembelajaran daring, terutama orang tua peserta didik dari kalangan ekonomi menengah ke bawah, tidak memiliki anggaran dalam menyediakan jaringan

internet (Husnan Nurjannah, Husnan, Ahmad Helwani, Nurjannah, 2021; Suyeno & Nisa', 2021).

Persoalan lain yang muncul adalah meskipun jaringan internet dalam genggaman tangan, peserta didik menghadapi kesulitan akses jaringan internet karena tempat tinggalnya di daerah pedesaan, terpencil dan tertinggal. Kalaupun ada yang menggunakan jaringan seluler terkadang jaringan yang tidak stabil, karena letak geografis yang masih jauh dari jangkauan sinyal seluler. Hal ini juga menjadi permasalahan yang banyak terjadi pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran daring, sehingga pelaksanaannya kurang efektif (Husnan Nurjannah, Husnan, Ahmad Helwani, Nurjannah, 2021; Suyeno & Nisa', 2021).

Potret lainnya adalah ketidaksiapan guru dan peserta didik terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring secara tiba-tiba (karena pandemi covid-19) tanpa persiapan yang matang. Akhirnya, sejumlah guru tidak mampu mengikuti perubahan dengan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Padahal sebuah keniscayaan guru itu memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajarannya, lebih-lebih di masa pandemi Covid-19. Mau tidak mau, siap tidak siap, semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan dan terpenuhinya hak peserta didik dalam memperoleh pendidikan walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19 (Husnan Nurjannah, Husnan, Ahmad Helwani, Nurjannah, 2021; Suyeno & Nisa', 2021).

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa bahwa pembelajaran daring merupakan solusi alternatif pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi covid-19, meskipun memunculkan sejumlah permasalahan dalam penerapannya baik bagi guru, peserta didik, orang tua maupun institusi pendidikan. Pembelajaran daring sebenarnya dapat memberikan kontribusi secara kuantitas terhadap interaksi belajar mengajar. Meskipun pembelajaran daring tidak terjadi tatap muka secara langsung namun pada pembelajaran daring interaksi pembelajaran lebih menyebar (Elkordy & Keneman, 2018; Samli, 2011; Tortop, 2013; Young & Balli, 2014). Interaksi akan terjadi antara pembelajar dengan pembelajar, pembelajar dengan pengajar, pembelajar dengan lingkungan, atau pembelajar dengan media. Interaksi tersebut terjadi karena adanya dukungan alat (*tool*) yaitu *e-learning* yang meliputi web statis dan dinamis, grup diskusi, e-mail, *chatting*, *instant messaging*, *video streaming*, *animation*, *sharing application*, dan *video conferencing*. Pembelajaran digital dapat mengaktifkan pembelajar yaitu berinteraksi secara aktif untuk menggunakan komputer, aktivitas fisik dan mental akan terjadi secara intensif misalnya *drop and drag*, input data, pencarian data yang

dibutuhkan, menyusun materi pembelajaran dan lain-lain (Howard et al., 2014; Lawless & Brown, 2015; Veli, 2014).

Terdapat berbagai strategi pembelajaran daring yang juga bisa diterapkan dengan strategi pembelajaran yang menimbulkan kebermaknaan "*meaningful learning*" yang diadaptasi dari (Bonk & Dennen, 2003), diantara strategi tersebut adalah: *Pertama*, *Ice breaker* dan *Opener* adalah mengkondisikan pembelajar untuk fokus pada pembelajaran dengan memberikan treatment berupa tindakan atau sedikit permainan agar semangat belajar kembali normal. *Kedua*, *Student Expedition* adalah menghadapkan siswa pada sejumlah tantangan dalam belajar, agar para siswa termotivasi untuk terus belajar dan mencapai tujuan tertinggi dari pembelajaran tersebut. *Ketiga*, PCT (*Purposive Creative Thinking*) adalah mengidentifikasi konflik atau masalah dalam belajar dan penyelesaiannya melalui discussion forum atau chatting. *Keempat*, P2P (*Peer to Peer interaction*) adalah menggunakan metode *cooperative* dalam kegiatan pembelajaran di web. *Kelima*, *Streaming Expert* adalah melihat atau mendengar para pakar melalui video yang mengkaji tema-tema pelajaran tertentu yang sulit didapatkan melalui buku pelajaran. *Keenam*, *Mental Gymnastic* adalah para siswa melakukan kegiatan *brainstorming* yaitu curah pendapat yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah digariskan.

Selanjutnya untuk mendukung strategi pembelajaran daring maka dibutuhkan beberapa indikator pendukung keberhasilan diantaranya: *Pertama*, faktor persepsi kegunaan (*perceived usefulness*); *Kedua*, faktor persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*); *Ketiga*, faktor motivasi intrinsik yang tercermin dari keyakinan diri (*self-efficacy*); dan *Keempat*, faktor motivasi ekstrinsik yang tercermin dari norma subyektif (*subjective norm*). Daya tarik pembelajaran daring adalah pada tampilan, kemudahan dipergunakan (*user friendly*), kemampuan interaksi, bahasa, kelengkapan program dan juga kemampuannya dalam mempertahankan motivasi (Budhianto, 2020).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih mendalam bagaimana implementasi pembelajaran daring dilaksanakan pada beberapa sekolah menengah tingkat atas di Kota Medan. Penelitian ini berupaya menemukan strategi apa saja yang dilakukan oleh sekolah selama melaksanakan pembelajaran daring. Disamping itu penelitian ini juga berupaya menemukan faktor pendukung apa saja yang menentukan keberhasilan pembelajaran daring di sekolah tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan rujukan dalam mengambil kebijakan dalam melaksanakan pembelajaran daring, baik bagi guru, peserta didik, sekolah, orang tua maupun pihak pemerintah.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Moleong, 2013) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk ekspresi tertulis ataupun lisan masyarakat serta perilaku yang dapat diamati (Corbin & Strauss, 2014) (Berg, 2009; Boyatzis, 1998; Braun & Clarke, 2006; Creswell, 2007; Patton, 1990). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pola asuh *tiger parenting* dengan *strategi regulasi emosi* untuk meninjau perkembangan emosi pada anak. Penelitian ini dilaksanakan pada minggu pertama sampai dengan minggu keempat Februari 2022 dengan melakukan wawancara terhadap 5 (lima) orang siswa (perwakilan dari 5 sekolah berbeda tingkat SMA/ sederajat di Kota Medan) (seperti yang tertera pada tabel 1). Untuk mempermudah perolehan data dan informasi, peneliti mengembangkan instrument penelitian dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Peneliti berfungsi sebagai alat utama untuk pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data utama adalah melalui wawancara, penjelasan dan dokumentasi. Adapun pertanyaan yang diajukan kepada informan adalah (1) identitas diri (2) pekerjaan orang tua (3) penerapan pembelajaran daring di sekolah.

Tabel 1. Profil Informan

No	Kode	Inisial	Usia	Pekerjaan Orang Tua
1	A1	MMM	16 thn	Wiraswasta
2	A2	TP	16 thn	PNS
3	A3	HE	17 thn	Wiraswasta
4	A4	ZN	16 thn	Karyawan Swasta
5	A5	AH	17 thn	Honorar

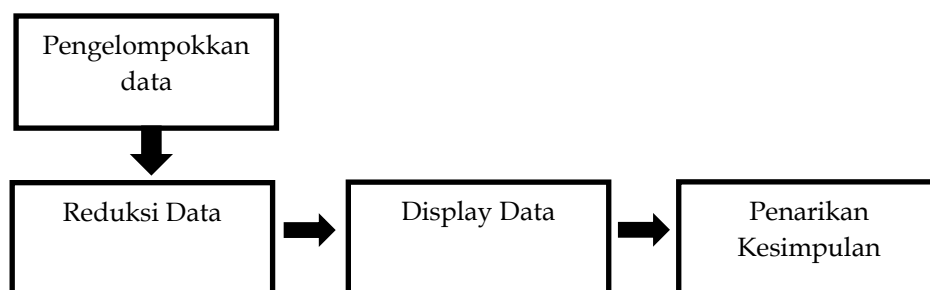
Selanjutnya untuk mempermudah penelitian ini maka strategi pembelajaran daring yang menjadi rujukan penelitian adalah strategi yang dikemukakan oleh Bonk dan Dennen (2003), terdapat 6 (enam) strategi yang menjadi rujukan (seperti yang tertera pada tabel 2).

Tabel 2. Strategi Pembelajaran Daring

No	Jenis Strategi
1	<i>Ice breaker dan Opener</i>
2	<i>Student Expedition</i>
3	<i>PCT (Purposive Creative Thinking)</i>

4	<i>P2P (Peer to Peer interaction)</i>
5	<i>Streaming Expert</i>
6	<i>Mental Gymnastic</i>

Keterangan mengenai strategi pembelajaran daring berdasarkan hasil penelitian Bonk dan Dennen (2003) nantinya akan dijadikan sebagai bahan utama dalam mencari informasi terkait penerapan penerapan pembelajaran daring di sekolah. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2014). Kegiatan analisis data mencakup reduksi data, penyajian data dan juga penarikan kesimpulan gambar atau verifikasi. Penelitian ini menggunakan triangulasi yang digunakan adalah melakukan triangulasi metode dan sumber dengan cara mengecek catatan wawancara, catatan lapangan, survey, dan catatan dokumentasi dari berbagai data. Dan adapun untuk menguji validitas data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sebagaimana dikemukakan oleh Wiliam dalam (Sugiyono, 2014) bahwa teknik triangulasi digunakan untuk memeriksa data dari berbagai sumber dengan berbagi cara dan waktu.



Gambar 1. Alur Penelitian

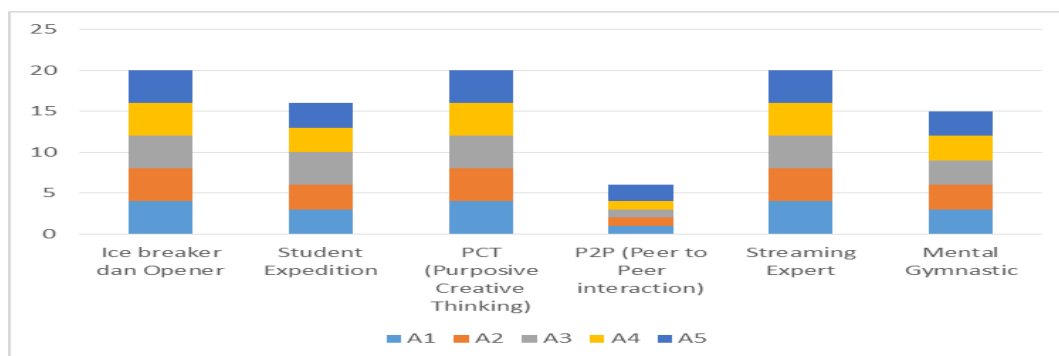
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan model interaktif berbasis *internet* dan *Learning Manajemen System (LMS)*. Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang lebih maksimal dan luas. Pembelajaran daring merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet. Pendekatan moda daring memiliki karakteristik *constructivism*, *social constructivism*, *community of learners* yang inklusif, pembelajaran berbasis komputer, kelas digital, interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, dan pengayaan (Bonk & Dennen, 2003; Cullinan et al., 2021; May & Sapri, 2022; Samli, 2011; Sasmita et al., 2021; Temel, 2014; Tortop, 2013; Widiastuti, 2013).

Pembelajaran daring menjadi sebuah pilihan yang tidak terelakkan bagi institusi pendidikan. Di tengah pandemi Covid-19, metode pembelajaran ini dapat menjadi solusi agar proses belajar mengajar dapat tetap berlangsung. Guru tetap bisa mengajar dan peserta didik tetap bisa belajar di rumah selama pandemi ini. Pembelajaran daring identik dengan pemanfaatan fitur teknologi berbasis internet, yang sangat bergantung pada ketersediaan teknologi informasi.

Strategi Pembelajaran Daring di Sekolah

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 5 (lima) siswa diketahui bahwa dalam penerapan strategi pembelajaran daring yang dilakukan pihak sekolah terdapat 20% (seperti yang tertera pada gambar 2) sekolah memilih menggunakan metode *ice breaker* dan *opener*. Alasan pihak sekolah memilih metode ini dikarenakan memungkinkan para guru dapat mengkondisikan pembelajar untuk fokus pada pembelajaran dengan memberikan *treatment* berupa tindakan atau sedikit permainan agar semangat belajar kembali normal. Hasil penelitian terkait penerapan metode ice breaker sesuai dengan hasil penelitian (May & Sapri, 2022); (Knickle & McNaughton, 2021) yang mengungkapkan bahwa *ice breaking* dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, termasuk pendidikan nonformal. Ice breaking dapat disatukan atau dipadukan dengan model pembelajaran realistik setting kooperatif (Resik) dan model pembelajaran lainnya. Dengan diterapkannya Ice breaking dapat menarik minat belajar siswa, motivasi belajar, daya serap, hasil belajar. Manfaat lain dari *ice breaking* adalah untuk menghilangkan kejenuhan, kebosanan, serta rasa mengantuk dengan hal sederhana yang dapat dilakukan oleh setiap orang tanpa perlu keterampilan yang mumpuni.



Gambar 2. Prosentase Penerapan Strategi Pembelajaran Daring

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara terhadap 5 (lima) siswa diketahui bahwa dalam penerapan strategi pembelajaran daring yang dilakukan pihak sekolah terdapat 15% (seperti yang tertera pada gambar 2) sekolah memilih menggunakan

metode *student expedition*. Alasan pihak sekolah memilih metode ini dikarenakan memungkinkan para guru untuk memberikan siswa sejumlah tantangan dalam belajar, agar para siswa termotivasi untuk terus belajar dan mencapai tujuan tertinggi dari pembelajaran tersebut. Hasil penelitian terkait penerapan metode ini sejalan dengan hasil penelitian (Senawati, 2018) yang mengungkapkan bahwa metode *student expedition* atau metode simulasi adalah metode yang memungkinkan semua siswa dapat aktif dan bertanggung jawab dalam pembelajaran baik individu maupun kelompok. Keunggulan pada metode simulasi ini yaitu seluruh anggota dalam kelompok harus bekerja sesuai dengan tugas yang diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara berikutnya terhadap 5 (lima) siswa diketahui bahwa dalam penerapan strategi pembelajaran daring yang dilakukan pihak sekolah terdapat 20% (seperti yang tertera pada gambar 2) sekolah memilih menggunakan metode PCT (*Purposive Creative Thinking*). Alasan pihak sekolah memilih metode ini dikarenakan memungkinkan para guru untuk mengidentifikasi konflik atau masalah dalam belajar dan penyelesaiannya melalui *discussion forum* atau *chatting*. Hasil penelitian terkait penerapan metode ini sejalan dengan hasil penelitian (Meitiyani et al., 2019) yang mengungkapkan bahwa gagasan kreatif dapat ditumbuhkan melalui metode-metode pembelajaran yang berhubungan dengan kegiatan-kegiatan nyata (otentik) yang menantang dan berupa pemecahan masalah. Kegiatan ini menuntut ketrampilan berpikir kreatif dan imajinatif siswa dengan pendekatan multidisiplin. Ketrampilan berpikir kreatif ini akan melibatkan imajinasi, kecerdasan, wawasan, dan ide-ide ketika menghadapi situasi tertentu (Birgili, 2015).

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara berikutnya terhadap 5 (lima) siswa diketahui bahwa dalam penerapan strategi pembelajaran daring yang dilakukan pihak sekolah terdapat 5% (seperti yang tertera pada gambar 2) sekolah memilih menggunakan metode P2P (*Peer to Peer interaction*). Alasan sekolah memilih metode ini adalah memungkinkan guru dan siswa menggunakan metode *cooperative* dalam kegiatan pembelajaran di web. Namun metode ini belum sepenuhnya berjalan efektif mengingat terbatasnya sekolah yang memiliki sarana informasi dan juga terdapat kendala dalam diri siswa itu sendiri. Hasil penelitian terkait penerapan metode ini sejalan dengan hasil penelitian (Mawaddah & Puspasari, 2021) yang mengungkapkan bahwa meskipun banyak dari guru yang menyatakan setuju bahwa pengontrolan terhadap ketersediaan fasilitas yang dimiliki oleh siswa harus dilakukan oleh guru demi lancarnya pembelajaran daring, ternyata terdapat hambatan yang dihadapi guru terkait indikator sarana prasarana yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru, antara lain: cuaca

yang mempengaruhi sinyal internet sehingga menghambat proses pembelajaran, dan tempat tinggal siswa yang tidak sama sehingga mempengaruhi jangkauan internet.

Berdasarkan hasil wawancara berikutnya terhadap 5 (lima) siswa diketahui bahwa dalam penerapan strategi pembelajaran daring yang dilakukan pihak sekolah terdapat 20% (seperti yang tertera pada gambar 2) sekolah memilih menggunakan metode *Streaming Expert* adalah melihat atau mendengar para pakar melalui video yang mengkaji tema-tema pelajaran tertentu yang sulit didapatkan melalui buku pelajaran. Alasan sekolah memilih metode ini adalah memungkinkan guru dan siswa mendengarkan secara bersama-sama melalui video tentang komentar para pakar dan ahli dalam tema-tema tertentu yang sedang di diskusikan dalam pelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Purwono, 2018) yang mengungkapkan bahwa pelaksanaan penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran memberikan dampak positif bagi siswa, siswa mendapatkan suasana pembelajaran yang baru, suasana kelas menjadi lebih interaktif, pembelajaran menjadi menarik dan siswa menjadi lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dengan media audio visual, berlangsung sangat meriah, siswa mendapatkan suasana pembelajaran yang baru, antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran sangat tinggi dan siswa tidak cepat bosan untuk mengikuti proses pembelajaran.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara berikutnya terhadap 5 (lima) siswa diketahui bahwa dalam penerapan strategi pembelajaran daring yang dilakukan pihak sekolah terdapat 15% (seperti yang tertera pada gambar 2) sekolah memilih menggunakan metode *Mental Gymnastic* adalah para siswa melakukan kegiatan *brainstorming* yaitu curah pendapat yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah digariskan. Alasan sekolah memilih metode ini adalah dikarenakan pihak sekolah menyadari bahwa banyak permasalahan yang muncul dalam pembelajaran daring sehingga dengan metode curah pendapat diharapkan dapat mengurangi tingkat kesulitan siswa dalam belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Amin, 2017) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *brainstorming* menjadi lebih menyenangkan, siswa lebih berperan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan siswa jadi lebih fokus. Siswa juga dapat mengemukakan pendapatnya lebih leluasa sehingga kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat dapat terlihat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sekolah telah berupaya sebaik mungkin untuk melaksanakan pembelajaran daring kepada para

siswa. Kendati terdapat berbagai kendala dalam pelaksanaannya namun pihak sekolah melalui para guru berusaha membuat daya tarik pembelajaran daring melalui tampilan, kemudahan dipergunakan (*user friendly*), kemampuan interaksi, bahasa, kelengkapan program dan juga kemampuannya dalam mempertahankan motivasi agar semangat belajar siswa tetap terjaga dengan baik.

Untuk itu diperlukan strategi pembelajaran daring yang dilakukan pihak sekolah antara lain melalui: *Pertama*, *Ice breaker* dan *Opener* adalah mengkondisikan pembelajar untuk fokus pada pembelajaran dengan memberikan treatment berupa tindakan atau sedikit permainan agar semangat belajar kembali normal. *Kedua*, *Student Expedition* adalah menghadapkan siswa pada sejumlah tantangan dalam belajar, agar para siswa termotivasi untuk terus belajar dan mencapai tujuan tertinggi dari pembelajaran tersebut. *Ketiga*, PCT (*Purposive Creative Thinking*) adalah mengidentifikasi konflik atau masalah dalam belajar dan penyelesaiannya melalui discussion forum atau chatting. *Keempat*, P2P (*Peer to Peer interaction*) adalah menggunakan metode *cooperative* dalam kegiatan pembelajaran di web. *Kelima*, *Streaming Expert* adalah melihat atau mendengar para pakar melalui video yang mengkaji tema-tema pelajaran tertentu yang sulit didapatkan melalui buku pelajaran. *Keenam*, *Mental Gymnastic* adalah para siswa melakukan kegiatan *brainstorming* yaitu curah pendapat yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah digariskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Afni Utari, & Hidayatullah, S. P. (2019). Manfaat ICT Sebagai Media Pembelajaran Di SD Dharmajaya Palembang. *Seminar Nasional Pendidikan*, 52-57.
- Amin, D. (2017). Penerapan Metode Curah Gagasan (Brainstorming) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(2), 1. <https://doi.org/10.21009/jps.052.01>
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Berg, B. (2009). *Qualitative Research Methods for the Social Sciences*. Bacon.
- Birgili, B. (2015). Creative and Critical Thinking Skills in Problem-based Learning Environments. *Journal of Gifted Education and Creativity*, 2(2), 71-71. <https://doi.org/10.18200/jgedc.2015214253>
- Bonk, C. J., & Dennen, V. (2003). Frameworks for research, design, benchmarks, training, and pedagogy in web-based distance education. *Handbook of Distance Education*, 331-348. http://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=_IqeYfDpWGIC&oi=fnd&pg=

- PA331&dq=Frameworks+for+Research,+Design,+Benchmarks,+Training+and+Pedagogy+in+Web-Based+Distance+Education&ots=YIQX5u-647&sig=EqTR4dJyMV4J3aYJicyQQRNBVzk
- Boyatzis, R. (1998). *Transforming Qualitative Information, Thematic Analysis and Code Development*. Sage Publications.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Budhianto, B. (2020). Analisis Perkembangan dan Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Pembelajaran Daring (e-learning). *Jurnal AgriWidya*, 1(1), 11-29.
- Corbin, J., & Strauss, A. (2014). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory: Vol. null* (4th ed. (ed.)).
- Creswell, J. (2007). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Cullinan, J., Flannery, D., Harold, J., Lyons, S., & Palcic, D. (2021). The disconnected: COVID-19 and disparities in access to quality broadband for higher education students. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1-21. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00262-1>
- Elkordy, A., & Keneman, A. (2018). Leading Forward by Learning-Sciences Informed Design: Iste Technology Competencies and Teacher Educator Learning. In *INTED Proceedings*. IATED. <https://doi.org/10.21125/inted.2018.1293>
- Howard, L. W., Tang, T. L.-P., & Jill Austin, M. (2014). Teaching Critical Thinking Skills: Ability, Motivation, Intervention, and the Pygmalion Effect. *Journal of Business Ethics*, 128(1), 133-147. <https://doi.org/10.1007/s10551-014-2084-0>
- Husnan Nurjannah, Husnan, Ahmad Helwani, Nurjannah, A. H. (2021). Implementasi Proses Pembelajaran Pasca Surat Edaran Nomer 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Pembelajaran dari Rumah dalam Masa Darurat Pandemi Covid-19. *Ibtida'iy: Jurnal Prodi PGMI*, 6(2), 10. <https://doi.org/10.31764/ibtidaiy.v6i2.6298>
- Knickle, K., & McNaughton, N. (2021). Who do I think you are? The guessing game ice breaker: Building community. *Medical Teacher*, 43(11), 1330-1332. <https://doi.org/10.1080/0142159X.2021.1959025>
- Lawless, K. A., & Brown, S. W. (2015). Developing scientific literacy skills through interdisciplinary, technology-based global simulations: GlobalEd 2. *The Curriculum Journal*, 26(2), 268-289. <https://doi.org/10.1080/09585176.2015.1009133>
- Mawaddah, S. A., & Puspasari, D. (2021). Hambatan Guru pada Saat Melakukan Pembelajaran Daring Selama Work From Home (WFH) di SMKN 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Edukasi*, 8(2), 1-10. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/26826>
- May, M. H., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324-

1330.

- Meitayani, M., Nadhiro, N., & Syaban, A. (2019). Membangun Kemampuan Berpikir Kreatif Untuk Mengatasi Masalah Lingkungan Dengan Menggunakan Pembelajaran Otentik. *Edusains*, 11(2), 297-302. <https://doi.org/10.15408/es.v11i2.13066>
- Moleong, L. J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Patton, M. (1990). *Qualitative Research and Evaluation Methods*. Sage Publications.
- Purwono, J. dkk. (2018). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127-144.
- Samli, A. C. (2011). Principles of Developing a New Product Strategy. In *From Imagination to Innovation* (pp. 73-78). Springer New York. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-0854-3_11
- Sasmita, F. A., Swartika, F., Hasan, M., & Arisah, N. (2021). Inovasi Pembelajaran Perguruan Tinggi Dimasa Pandemi Covid 19. *Implementasi Merdeka Belajar Di Masa Pandemi Covid-19: Peluang Dan Tantangan*, 328-335.
- Senawati, S. (2018). Penerapan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas IV SD Negeri 12 Kepahiang. *Jurnal PGSD*, 11(1), 83-90. <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.1.83-90>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryadi, A. (2007). Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran. *Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 8(1), 6.
- Suyeno, S., & Nisa', I. K. (2021). Manifestasi Kebijakan Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus. *Yurispruden*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.33474/yur.v4i2.11239>
- Temel, S. (2014). The effects of problem-based learning on pre-service teachers' critical thinking dispositions and perceptions of problem-solving ability. *South African Journal of Education*, 34(1), 1-20. <https://doi.org/10.15700/201412120936>
- Tortop, H. S. (2013). Meaningful Field Trip in Education of the Renewable Energy Technologies. *Journal for the Education of the Young Scientist and Giftedness*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.17478/jeysg.201318998>
- Veli, B. (2014). The effects of a problem based learning approach on students attitude levels: A meta-analysis. *Educational Research and Reviews*, 9(9), 272-276. <https://doi.org/10.5897/err2014.1771>
- Widiastuti, E. (2013). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis ICT dengan Aplikasi Lectora Inspire dalam Pembelajaran IPA (Studi Kasus Di SD Negeri Baran I Kecamatan Rongkop, Kabupaten Gunungkidul). *Tesis*.
- Young, M. H., & Balli, S. J. (2014). Gifted and Talented Education (GATE). *Gifted Child Today*, 37(4), 236-246. <https://doi.org/10.1177/1076217514544030>