COMMONROOM NETWORKS FOUNDATION
www.commonroom.info

Sekolah Internet Komunitas

Internet untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)



Seri Buku Sekolah Internet Komunitas

Editor: Tisha Anwar

COMMONROOM NETWORKS FOUNDATION
www.commonroom.info

Sekolah Internet Komunitas

Internet untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)



Seri Buku Sekolah Internet Komunitas

Editor: Tisha Anwar

Seri Buku Sekolah Internet Komunitas

Internet untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

©2021

Koordinator Program
Gustaff H. Iskandar

Koordinator Pelaksana
Ressa Ria

Penyunting Utama
Tisha Anwar

Administrasi
Reina Wulansari
Daffa Naufal
Sara Verawati

Kontributor
ICT Watch Indonesia
Heru Tjatur, Donny B.U., dan Mataharitimoer

Relawan TIK
Fajar Eri Diyanto

APJII
Andri Aslan

Institut Teknologi Garut (ITG)
Ade Sutedi, Adi Susetyaningsih, Andri Ikhwana, Dedi Sadudin Taptajani, Dewi Rahmawati, Dewi Tresnawati, R. Dini Destiani Siti F., Eko Walujodjati, Leni Fitriani, Ridwan Setiawan, Muhammad Rikza N., dan Rinda Cahyana

PokdarTIK
Erni Sulistyowati

Phytonesia
Andri Johandri

Bitread
Auliya Millatina Fajwah, Anita Khairunnisa, Acep Zaelani, Nana Sukmana, dan Nakita Rizky Oktaviani

Pengarah Artistik
Gustaff H. Iskandar

Desain Grafis & Tata Letak
Afandi

Ilustrasi
Sam dan Ridha Kelana

Perancang Sampul
Ridha Kelana

Penerbit
Common Room Networks Foundation (Common Room)

Alamat
Common Room Networks Foundation (Common Room)
Jl. Cigadung Asri I No.3, Kel. Cigadung, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40191
URL: http://www.commonroom.info
Surel/email: email.commonroom@gmail.com
t/ig: @commonroom_id

Diterbitkan atas dukungan dari Association for Progressive Communications (APC)

Buku ini dilisensikan di bawah lisensi Creative Commons Atribusi-NonKomersial-BerbagiSerupa 4.0 Internasional (CC BY-NC-SA 4.0). Untuk melihat salinan lisensi ini, silahkan kunjungi laman berikut: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.id

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0). To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/.

E-ISBN: 978-623-5278-03-2
E-Book | Cetakan Pertama | Desember 2021
Ukuran | 14,8 cm x 21 cm



MERINTIS SEKOLAH INTERNET KOMUNITAS DI INDONESIA

Selama masa penyebaran pandemi global Covid-19 yang mulai mewabah di Indonesia pada awal tahun 2020, infrastruktur dan layanan internet menjadi kebutuhan utama yang perlu dipenuhi. Bukan hanya untuk melayani kebutuhan untuk komunikasi sehari-hari, tapi hampir di semua aspek kehidupan kita. Mulai dari urusan pelayanan publik, pembelajaran jarak jauh (PJJ), pelayanan kesehatan dan penanganan pandemi Covid-19, dsb.

Meski dalam beberapa tahun terakhir telah terjadi peningkatan sebaran infrastruktur dan layanan internet di Indonesia, tantangan kesenjangan digital masih merupakan masalah nyata yang dihadapi oleh masyarakat kebanyakan. Hal ini terutama dirasakan oleh warga yang tinggal di wilayah pedesaan dan tempat terpencil. Selain karena kondisi geografis yang demikian beragam, tantangan kesenjangan digital juga disebabkan oleh minimnya infrastruktur, ketiadaan perangkat, biaya bandwidth, minimnya keterampilan & literasi digital, terbatasnya konten lokal, sampai pada masalah kesenjangan gender.

Program Sekolah Internet Komunitas dirintis di Indonesia sebagai salah satu upaya untuk mengatasi tantangan kesenjangan digital secara gotong royong. Inisiatif ini dikembangkan secara bersama oleh Common Room dan Association for Progressive Communications (APC), yang juga didukung oleh Foreign, Commonwealth, & Development

Office (FCDO - UK). Dalam prosesnya, persiapan dan pengembangan program Sekolah Internet Komunitas juga melibatkan beberapa lembaga dan komunitas yang di antaranya adalah ICT Watch, Relawan TIK, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), Institut Teknologi Garut (ITG).

Seri buku ini merupakan bagian dari kerangka kurikulum dan materi pelatihan yang akan dikembangkan di dalam program Sekolah Internet Komunitas. Secara umum seri buku ini terdiri dari 10 tema, mulai dari aspek kebijakan dan regulasi, pengetahuan dasar mengenai komputer dan jaringan internet, sampai pada pemanfaatan internet untuk berbagai keperluan. Dalam hal ini, kurikulum dan materi pelatihan Sekolah Internet Komunitas ditujukan bagi masyarakat umum yang tertarik untuk mempelajari dasar-dasar pengetahuan mengenai pengembangan dan pemanfaatan infrastruktur serta layanan internet berbasis komunitas. Ke depan, kerangka kurikulum dan materi pelatihan Sekolah Internet Komunitas diharapkan dapat terus berkembang mengikuti dinamika dan kebutuhan yang ada.

Kami sangat berharap seri buku ini dapat memberi kontribusi bagi proses panjang untuk mengatasi tantangan kesenjangan digital di Indonesia melalui upaya peningkatan keterampilan, pengetahuan dan literasi digital, khususnya bagi masyarakat yang berada di wilayah pedesaan dan tempat terpencil. Dalam kesempatan ini, kami haturkan ungkapan rasa terima kasih yang mendalam untuk semua lembaga, komunitas, serta rekan-rekan yang terlibat dalam penyusunan buku ini. Tidak lupa kami ucapkan terima kasih dan apresiasi atas dukungan dari Ditjen APTIKA, Kementerian Komunikasi dan Informasi, serta Pusat Peningkatan Daya Saing Desa, Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi.

Bandung, Desember 2021

Gustaff H. Iskandar (Common Room)



DAFTAR ISI

Kata Pengantar iii

01 **Berkenalan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)** 1

02 **Pemanfaatan Internet dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)** 7

03 **Memanfaatkan Internet sebagai Sumber Belajar** 13

04 **Mengenal Kelemahan Program Pembelajaran Jarak Jauh** 21

05 **Menyelesaikan Masalah dalam Pembelajaran Jarak Jauh** 29

06 **Mengoptimalkan Media Belajar Berbasis Internet** 35

Daftar Pustaka 50

01



BERKENALAN DENGAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ)

Pandemi yang menerjang negeri ini sejak tahun 2020, telah menggeser berbagai aktivitas sehari-hari, salah satunya kegiatan belajar mengajar. Jika pada awalnya kegiatan ini dilakukan di ruang kelas secara tatap muka, saat ini, untuk menekan penyebaran pandemi Covid-19, pembelajaran dilakukan secara daring yang dikenal dengan istilah pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Sebenarnya apa itu pembelajaran jarak jauh? PJJ merupakan metode aktivitas belajar mengajar yang dilakukan secara terpisah antara pengajar dan peserta didik yang dilaksanakan secara daring. PJJ biasanya bersifat mandiri dan condong ke arah perorangan. Maksudnya, tenaga pengajar hanya bersifat sebagai perantara sehingga peserta didik harus bersikap proaktif dan banyak mencari tahu sendiri dalam kegiatan belajar. Meski begitu, pengajar tetap dituntut untuk dapat memahami dengan benar kurikulum yang digunakan pada pembelajarannya.

Meski tampak sederhana, nyatanya PJJ memberikan tantangan tersendiri bagi tenaga pengajar. Mereka dituntut untuk memberikan, bahkan menciptakan teknik belajar yang dapat membangun semangat belajar peserta didik untuk lebih aktif. Pada praktiknya, perlu diakui bahwa media teknologi mengambil peran yang cukup besar dalam proses PJJ.



Gambar 1.1 Pembelajaran Jarak Jauh
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan hukum, aturan mengenai pembelajaran jarak jauh ini tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang dirumuskan secara detail pada Pasal 31 BAB VI mengenai jalur, jenjang, dan jenis pendidikan pada bagian kesepuluh pendidikan jarak jauh dengan uraian sebagai berikut:

1. Pendidikan jarak jauh diselenggarakan pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan.
2. Pendidikan jarak jauh berfungsi memberikan layanan pendidikan kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka atau regular.
3. Pendidikan jarak jauh diselenggarakan dalam berbagai bentuk dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan standar nasional pendidikan.
4. Ketentuan mengenai penyelenggaraan pendidikan jarak jauh sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), dan ayat (3) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.

Manfaat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Tentunya ada pro dan kontra yang ditimbulkan oleh kebijakan PJJ dari pemerintah ini. Namun, PJJ ternyata bisa memberikan sejumlah manfaat, seperti yang tercantum di bawah ini:

1. **Meningkatkan Pengetahuan Digital**

   Tanpa disadari, PJJ membuat kita "berlari" agar mampu mengikuti perubahan teknologi. Jika gagal "melek" teknologi, kita akan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran, mengingat materi PJJ disampaikan secara daring dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Mau tidak mau kita harus mempersiapkan diri secara bertahap untuk menghadapi *era society 5.0*.

2. Fleksibel

Sebelumnya, kegiatan belajar mengajar dilakukan di ruang kelas yang mengharuskan pengajar dan peserta didik hadir dalam kelas. Namun, pada kegiatan PJJ, tidak ada alasan untuk tidak mengikuti kelas, karena sistem daring tidak mengenal tempat dan jarak, kecuali ada hal teknis atau kondisi fisik yang tidak memungkinkan.

3. Hemat Waktu

PJJ dinilai dapat menghemat waktu karena kita tidak perlu menempuh jarak untuk menghadiri kelas tatap muka. Kita hanya perlu menyalakan perangkat elektronik untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

4. Nyaman

Peserta didik yang merasa kesulitan belajar di kelas karena ramai, dalam PJJ, mereka diberi kebebasan untuk memilih tempat yang nyaman untuk belajar.

02



PEMANFAATAN INTERNET DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ)

Dalam dunia pendidikan dan pengetahuan, internet memungkinkan seseorang untuk mengakses berbagai perpustakaan digital, baik di dalam maupun di luar negeri. Selain itu, internet juga dimanfaatkan untuk pencarian materi ajar dan media pembelajaran jarak jauh.



Gambar 2.1 Internet
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berikut ini beberapa manfaat internet yang dapat membantu mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh (PJJ):

1. Memiliki Jangkauan yang Luas

Ruang dan waktu sama sekali tidak menjadi hambatan karena selama terkoneksi, internet dapat diakses dari mana pun dan kapan pun.

2. Memberikan Kemudahan untuk Membuat, Menyimpan, dan Menyempurnakan Tugas

Internet menyediakan banyak bahan materi yang dapat dijadikan sumber referensi untuk membuat tugas atau menyusun bahan ajar. Selain itu, internet juga dapat dimanfaatkan sebagai tempat penyimpanan data karena kapasitasnya yang besar.

3. Sebagai Solusi dari Kekurangan Pembelajaran Tatap Muka

Dalam pembelajaran konvensional, peserta didik cenderung menjadi penerima (pasif). Sementara dalam PJJ, peserta didik dituntut untuk aktif melengkapi materi yang diterimanya, salah satunya melalui pencarian internet. Jika digunakan sebaik mungkin, kegiatan pembelajaran yang efektif akan tercipta dan hasil pembelajaran akan tercapai secara maksimal.



Gambar 2.2 Manfaat Internet dalam PJJ
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sebagian besar media pendukung dalam program PJJ berhubungan dengan internet. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan penguasaan dan pemanfaatan internet dengan baik dan benar. Penguasaan yang baik akan meningkatkan sikap profesional tenaga pengajar dan menambah wawasan peserta didik. Selain itu, internetlah yang menghubungkan peserta didik dengan pengajar melalui berbagai aplikasi.



"Through independent study, students become doers, as well as thinkers."
(Cobine, 1997)

Untuk memaksimalkan pembelajaran daring, pendidik diharapkan semakin kreatif, inovatif, dan terus meningkatkan kecakapannya dalam mengoperasikan berbagai aplikasi ataupun program yang sesuai dengan materi pembelajaran. Salah satu kunci keberhasilan pembelajaran adalah kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga lebih bermakna.



03



MEMANFAATKAN INTERNET SEBAGAI SUMBER BELAJAR

Sudahkah kamu memaksimalkan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar? Banyak pengetahuan dan wawasan yang bisa kita ambil dari belajar lewat internet. Berikut ini beberapa sumber belajar digital yang bisa kamu akses:

1. Rumah Belajar Kemendikbud (https://belajar.kemdikbud.go.id/)



Gambar 3.1 Rumah Belajar
Sumber: belajar.kemdikbud.go.id

Portal belajar satu ini disediakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Ruang belajar daring ini dapat diakses oleh masyarakat secara gratis, berisi berbagai materi dan fitur bank soal untuk latihan. Selain itu, rumah belajar juga menyediakan kelas virtual/kelas maya dan laboratorium maya.

2. YouTube



Gambar 3.2 YouTube
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kamu rugi jika hanya memakai Youtube sebagai media sosial untuk nge-*vlog* atau sekadar mencari hiburan. *Platform* satu ini merupakan sumber belajar dengan cakupan yang luas. Menariknya, YouTube cocok dijadikan sumber belajar bagi mereka yang kurang gemar membaca, karena aplikasi ini menyajikan berbagai konten dalam bentuk video. Melalui YouTube, kamu bisa menemukan berbagai informasi, mulai dari pengenalan alfabet dan angka, hingga materi mengenai akuntansi dan perpajakan. Bahkan, kamu juga bisa memanfaatkan YouTube untuk mempelajari berbagai bahasa asing.

3. Jurnal *Online*



Gambar 3.3 Portal Jurnal
Sumber: Lipi.go.id, Wikipedia.org, Garuda.ristekbrin.go.id, stikomprosia.ac.id., reasearch4life.org

Portal penyedia jurnal umumnya dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk mengumpulkan berbagai referensi yang berkaitan dengan tugas atau karya ilmiah. Jika kamu masih asing dengan jurnal digital, cobalah untuk mengunjungi beberapa portal jurnal, seperti Garuda, E-Journal Perpusnas RI, E-Journal LIPI, DOAJ, dan Google Scholar.

4. *E-Book*



Gambar 3.4 *E-Book*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pernahkah kamu membaca *e-book*? Di masa pandemi ini, *e-book* menjadi primadona yang banyak dipilih oleh berbagai kalangan, karena perpustakaan dan toko buku konvensional, banyak yang tidak beroperasi. Informasi yang terkandung di dalam *e-book* sama dengan buku cetak, hanya saja *e-book* dapat dinikmati secara digital melalui *gadget* yang kamu miliki.

Sayangnya, kini banyak bermunculan situs *e-book* ilegal yang merugikan sang pemilik hak cipta. Lantas, adakah situs khusus untuk membaca *e-book*? Tentu saja ada. Untuk meminjam *e-book* dan membaca secara gratis, kamu bisa mengunjungi berbagai perpustakaan digital, salah satunya i-Pusnas. Kamu hanya perlu menyiapkan *gadget*, unduh aplikasinya, dan lakukan registrasi. Setelah itu, kamu dapat langsung meminjam buku, dari mana pun dan kapan pun.



Gambar 3.5 Perpustakaan Nasional
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Namun, kalau ingin memiliki *e-book* tersebut, kamu bisa membelinya di berbagai *platform,* seperti Kubuku, Gramedia Digital, atau MyEdisi.

Gambar 3.6 Situs *e-book*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



04



MENGENAL KELEMAHAN PROGRAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH

Setiap program yang dijalankan pasti menghadapi sejumlah masalah, begitu pula dalam pengaplikasian PJJ. Salah satu hal krusial yang menjadi akar masalah dalam program ini adalah akses internet yang tidak bisa dinikmati secara merata, baik karena wilayahnya maupun karena tingginya biaya yang harus dikeluarkan. Berikut adalah beberapa kelemahan yang dimiliki oleh program pembelajaran jarak jauh:

1. Adanya Keterbatasan Internet

Di daerah yang sulit terjangkau internet, khususnya di pedesaan, proses pembelajaran jarak jauh cukup sulit untuk diterapkan. Untuk memperoleh akses internet, mereka perlu berjalan beberapa kilometer, itu pun tidak selancar di kota-kota besar. Belum lagi karena adanya keterbatasan perangkat elektronik dan listrik.



Gambar 4.1 Sulitnya Akses Internet
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Keterbatasan internet bukan hanya dialami masyarakat pedesaan, masyarakat kota pun tidak terlepas dari masalah tersebut. Bedanya, keterbatasan tersebut bukan karena sulitnya akses internet, melainkan karena ketidakmampuan memenuhi kuota internet yang dinilai cukup mahal.

Keterbatasan ini membuat pembelajaran tidak efisien karena siswa tidak bisa menerima materi yang disampaikan guru pada saat PJJ.

2. Mudah Kehilangan Fokus

Bagi sebagian siswa, PJJ dinilai mampu menurunkan semangat belajar, salah satunya karena materi yang diterima tidak maksimal dan cara mengajar yang monoton.



Gambar 4.2 Mudah Kehilangan Fokus
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Bahkan, pada beberapa kasus, siswa mengabaikan pelajaran yang sedang berlangsung karena sangat mudah kehilangan fokus. Mereka umumnya terganggu oleh aktivitas lain, seperti berselancar di dunia maya atau bermain media sosial selama proses belajar mengajar berlangsung.

3. Berkurangnya Interaksi Langsung

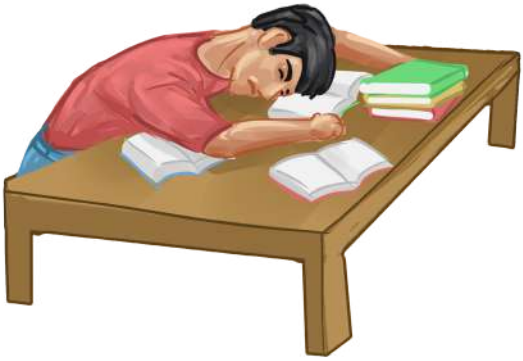


Gambar 4.3 Berkurangnya Interaksi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada beberapa pembelajaran daring, metode yang digunakan cenderung bersifat satu arah, yakni pengajar menjelasakan tanpa adanya respons balik dari pelajar. Hal ini bisa terjadi karena dua hal, yakni pengajar tidak berusaha berinteraksi atau pelajar cenderung abai. Selain itu, interaksi dan komunikasi antarsiswa pun cenderung tidak terbentuk karena dalam PJJ siswa cenderung individualis. Akibatnya "kekerabatan" antarsiswa tidak terbentuk.

4. Berkurangnya Motivasi Belajar

Tidak dapat dipungkiri bahwa sejumlah guru belum mampu menyesuaikan diri dengan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan informasi. Akibatnya, materi disampaikan secara monoton atau hanya melalui pemberian tugas sehingga siswa cenderung kehilangan motivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.



Gambar 4.4 Hilangnya Motivasi Belajar
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penurunan motivasi ini tentunya mengakibatkan dampak berkepanjangan, mulai dari penurunan nilai, prestasi, hingga berkurangnya kesempatan untuk sukses. Siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung tidak antusias dalam belajar, cepat bosan, cepat mengantuk, kurang memahami materi yang diterima, dan sangat pasif (tidak aktif).

5. Membutuhkan Biaya Cukup Besar



Gambar 4.5 Membutuhkan Biaya Cukup Besar
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penyelenggaraan PJJ menyisakan masalah finansial, mengingat metode pembelajaran ini sepenuhnya memanfaatkan jaringan internet yang harus diakses dengan menggunakan *wifi* atau paket data. Tidak sedikit orang tua siswa yang merasa terbebani dengan tuntutan pembelian kuota internet, mengingat penggunaannya yang cukup boros. Selain masalah kuota, ketersediaan perangkat elektronik juga menjadi masalah tersendiri, mengingat tidak semua siswa/orang tua memiliki perangkat elektronik. Hal ini membuat mereka harus mengeluarkan biaya lebih untuk membeli perangkat elektronik.



05



MENYELESAIKAN MASALAH DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH

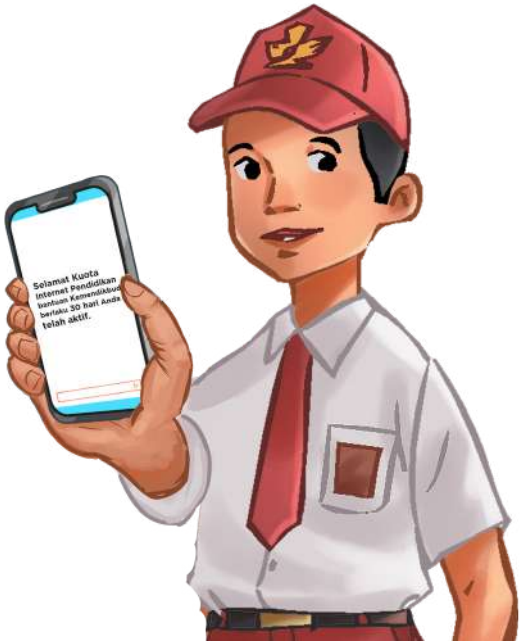
PJJ masih menjadi tantangan bagi pemerintah dan masyarakat Indonesia. Mulai dari masalah teknis, biaya, hingga motivasi belajar. Oleh karena itu, perlu ada solusi yang menyenangkan bagi para siswa agar mereka mampu menyerap ilmu yang diberikan saat PJJ.



Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam program PJJ, guru bisa mencoba menggabungkan materi dengan lembar kegiatan positif, video dan permainan, atau menyampaikan materi dengan cara bercerita. Selain itu, siswa bisa diarahkan untuk melakukan eksperimen di rumah. Dengan begitu, ada aktivitas lain bagi siswa selain mendengarkan pemaparan materi. Terkait penyampaian materi,

guru dapat melakukan penyederhanaan materi tanpa mengurangi esensinya agar mudah dipahami siswa.

Sementara itu, terkait masalah biaya kuota, pemerintah Indonesia berupaya menawarkan solusi dengan memberikan subsidi kuota belajar bagi seluruh pelajar dan pengajar. Bantuan kuota sebesar 5,54 triliun rupiah itu dapat diakses melalui situs resmi Kemdikbud RI. Bantuan tersebut dapat diperoleh apabila calon penerima telah terdata atau melapor pada pimpinan satuan pendidikan sebelum masa disalurkannya subsidi kuota.



Gambar 5.1 Subsidi Kuota
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam pelaksanaan PJJ, sangat penting bagi guru untuk meminta siswa menyalakan kamera agar aktivitas mereka dapat terpantau. Hal ini menjadi jaminan agar siswa fokus saat belajar dengan media daring yang beragam. Harapannya, materi yang disampaikan dapat terserap secara optimal. Oleh karena itu, perlu terjalin kerja sama yang baik antara pengajar, pelajar, dan orang tua.

Lalu, bagaimana jika berbagai solusi tersebut belum benar-benar menyelesaikan permasalahan dalam PJJ? Hal apa yang perlu dilakukan oleh pengajar? Terkait pelajar yang tidak memiliki perangkat elektronik pendukung, misalnya, pertemuan langsung antara guru dan siswa menjadi sesuatu yang tidak bisa dihindari. Sistemnya boleh jadi guru mendatangi salah satu rumah siswa yang mengalami kendala dan mengumpulkan beberapa murid dengan kendala yang sama. Namun, tetap harus dibatasi jumlahnya dan tetap mematuhi protokol kesehatan yang ada.



06



MENGOPTIMALKAN MEDIA BELAJAR BERBASIS INTERNET



Gambar 6.1 Pembelajaran Berbasis Internet
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Seperti yang telah disinggung sebelumnya, PJJ nyatanya menyisakan sejumlah permasalahan, terutama yang berkaitan dengan interaksi dan motivasi belajar siswa. Untuk menyiasatinya, salah satu hal yang bisa dilakukan adalah mengoptimalkan media belajar untuk menyampaikan bahan ajar.

Media belajar dapat diartikan sebagai bahan atau alat yang digunakan untuk menunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar. Ada banyak media belajar berbasis internet yang bisa kita manfaatkan untuk mengoptimalkan pembelajaran secara daring. Dari sekian banyak *platform* yang tersedia, aplikasi pembuatan materi/bahan ajar, *video conference*, dan *worksheet* menjadi salah satu yang paling banyak digunakan untuk menyampaikan pembelajaran.

Berikut adalah beberapa *platform* PJJ yang bisa kamu gunakan:

1. Aplikasi Konferensi Video

Dalam PJJ, diperlukan interaksi dua arah antara pengajar dan peserta didik. Terkait hal itu, aplikasi *video conference* sebagai media yang menjembatani pengajar dan peserta didik menjadi salah satu yang wajib dikuasai. Umumnya, aplikasi ini digunakan ketika pengajar ingin memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran secara *live* sekaligus membangun interaksi dengan para peserta didik.

Mengapa harus aplikasi *video conference*? Karena aplikasi jenis ini dapat memuat puluhan partisipan, memiliki fitur rekam dan *share screen* untuk membagikan materi, serta pengajar dapat meminta peserta didik untuk mengaktifkan kamera sehingga bisa menilai antusiasme peserta didik.

Lantas, aplikasi *video conference* apa yang umumnya dimanfaatkan dalam PJJ? Biasanya program PJJ menggunakan aplikasi Zoom Meeting dan Google Meet. Meski begitu, untuk membangun suasana baru dalam pembelajaran, kita juga dapat menggunakan beberapa *platform* lain, seperti Microsoft Teams, FaceTime, Jitsi, dan Free Conference Call.





Gambar 6.2 Aplikasi Video Konferensi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2. Aplikasi *Worksheet*

Tidak lengkap rasanya jika materi disampaikan tanpa disertai latihan soal. Untuk menyajikan soal atau melangsungkan kuis, ada beberapa aplikasi yang dapat kita manfaatkan, seperti Google Form, Quizlet, Flipgrid, Kahoot, hingga Quizizz. Berikut penjelasan beberapa aplikasi yang bisa kamu pakai:

a. Google Form



Gambar 6.3 Google Form
Sumber: Dokumentasi Pribadi

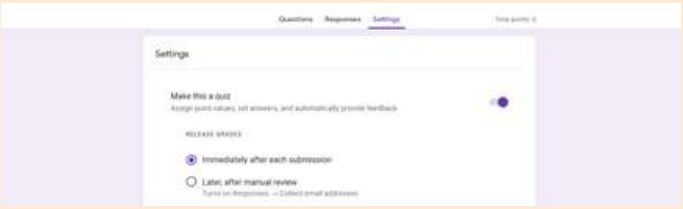
Google Form adalah aplikasi yang paling banyak dimanfaatkan untuk membuat soal, baik dalam bentuk isian, pilihan ganda, maupun esai. Kamu dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk membuat soal ujian maupun kuis, mengingat Google Form bisa memberikan hasil skor setelah peserta menjawab soal yang dibuat.

Untuk membuat soal di Google Form, caranya cukup mudah, kamu hanya perlu masuk ke akun Google dan ikuti langkah-langkah berikut:

- Buka Google Form.
- Klik "*Blank*" pada bagian *start a new form*.



- Jika kamu ingin menambahkan skor otomatis pada setiap pertanyaan, untuk pilihan ganda, buka "*settings*" pilih "*Make this a quiz*". Jika soal disajikan dalam bentuk esai, kamu bisa melewati bagian ini.

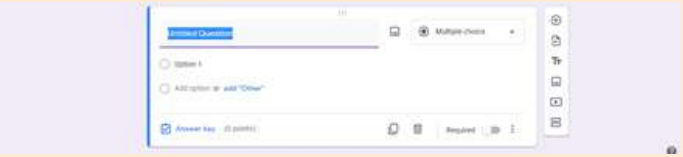


- Ubah judul *header* dan deskripsi.



- Klik "*untitled question*" dan masukkan pertanyaan. Kamu dapat memilih, apakah pertanyaan akan dibuat sebagai pilihan ganda, isian, atau esai.
- Jika kamu membuat pilihan ganda, masukan opsi-opsi jawabannya. Klik "*add other*" untuk menambahkan lebih banyak opsi.
- Untuk menambahkan skor kamu klik "*answer key*", pilih jawaban yang benar, dan tentukan skor yang akan diperoleh.
- Klik ikon + pada bagian kanan untuk menambahkan pertanyaan lain.

- Setiap perubahan akan tersimpan secara otomatis.



Untuk membagikan form yang telah kamu buat, bisa melalui *e-mail*, klik "*send*" pada bagian kanan atas Google Form. Setelah itu, kamu tinggal memasukan alamat-alamat *e-mail* yang dituju. Ada juga cara lebih mudah untuk membagikan *form*, yakni dengan meng-*copy link*, kamu bisa mempersingkat *URL form*-mu.

b. Kahoot!



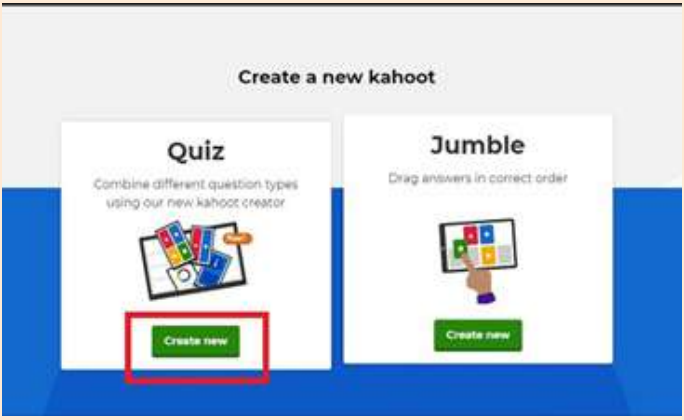
- **Gambar 6.4** Kahoot!
  Sumber: Dokumentasi Pribadi

Barangkali tidak semua orang familiar dengan aplikasi satu ini. Kahoot! adalah aplikasi untuk menyajikan kuis pembelajaran yang menyenangkan karena dikemas menyerupai *games*.

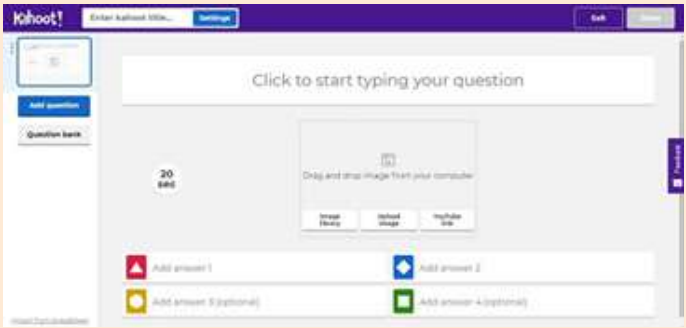
Serunya, kalau kamu sudah selesai membuat kuis, sebagai *host*, kamu dapat menampilkan kuis melalui proyektor. Untuk ikut dalam kuis, para partisipan dapat bergabung melalui aplikasi atau mengakses www.kahoot.com melalui *gadget* masing-masing. Setelah bergabung, pertanyaan akan muncul di layar *gadget* partisipan dan mereka bisa memilih jawaban di sana. Rekapitulasi jawaban partisipan dapat ditampilkan di layar proyektor. Dengan begitu, semua partisipan/siswa bisa sama-sama melihat pertanyaan dan mengetahui mayoritas jawaban.

Berikut ini langkah-langkah yang perlu kamu lakukan untuk membuat soal menggunakan Kahoot!

- Masuk ke akun Kahoot!-mu. Jika belum, daftarkan dirimu dan pilih pengguna "*as a teacher*" untuk menjadi *host*.
- Setelah masuk, pada bagian *dashboard* klik "*Create*" di pojok kanan atas.
- Pilih "*Create New*" pada kolom Quiz.



- Masukan pertanyaan, opsi jawaban, dan durasi untuk menjawab. Kamu juga bisa menambahkan foto/video pada bagian soal.



- Klik jawaban yang benar untuk menyematkan tanda ceklis.
- Untuk melihat dan memastikan soal dan jawaban yang dibuat telah sesuai, klik "*Preview*".
- Setelah selesai, klik "*Done*" maka soal yang kamu buat akan tersimpan dan terpublikasikan.



c. Quizizz

Serupa dengan Kahoot!, Quizizz adalah *web tool* yang dapat digunakan untuk menyusun permainan kuis interaktif saat pembelajaran di kelas. Dengan tampilan yang menyenangkan, diharapkan para partisipan dapat lebih semangat dan lebih mudah dalam memahami latihan soal yang diberikan.

Berikut ini langkah-langkah yang bisa kamu ikuti untuk membuat soal dengan Quizizz:

- Kunjungi https://quizizz.com/
- Lakukan registrasi untuk membuat akun. Daftarkan dirimu sebagai sebagai guru.



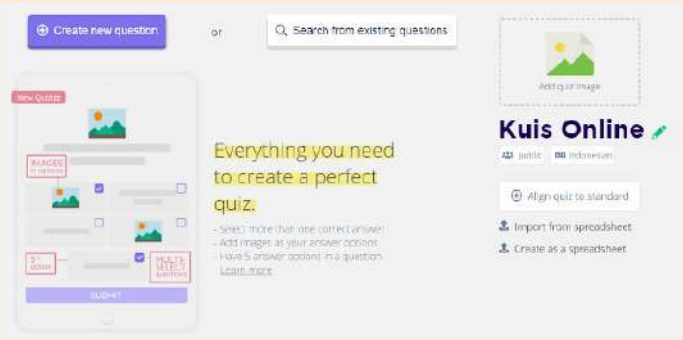
- Setelah registrasi berhasil, kamu akan diarahkan pada bagian *dashboard* dengan tampilan berikut.



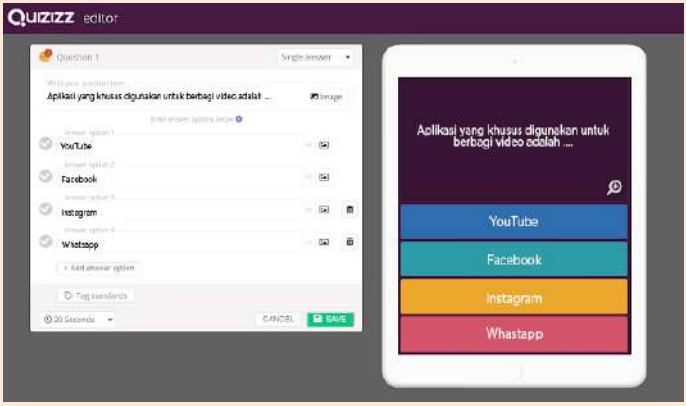
- Untuk membuat soal *online*, pilih "Quiz Ku", kemudian klik "Buat Quiz".
- Isi nama quiz yang kamu buat, kemudian pilih bahasa yang akan digunakan. Adapun untuk gambar bersifat opsional, kamu bisa mengisinya apabila dirasa perlu. Setelah selai, klik "*save*".



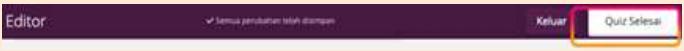
- Klik "*create new question*" untuk mulai membuat soal.



- Tulislah soal dan pilihan jawaban yang sesuai. Kamu juga dapat mengatur durasi pengerjaan dan menambahkan gambar apabila diperlukan. Pada bagian ini, kamu juga dapat memilih jawaban yang benar dengan mengklik tanda centang di sebelah kiri jawaban hingga berwarna hijau.
- Setelah selesai, klik tombol "*save*".



- Untuk menambah soal berikutnya, klik tanda (+).
- Jika semua soal sudah selesai dibuat, klik "Quiz Selesai".



3. Aplikasi Pengatur Pembelajaran dan Pembuat Bahan Ajar

Saat menyampaikan materi secara daring tentunya kita harus menyajikan presentasi yang menarik agar partisipan tidak bosan saat mengikutinya. Kita tidak bisa memosisikan pembelajaran daring dan tatap muka sebagai hal yang sama. Dalam pembelajaran jarak jauh, inovasi mutlak diperlukan untuk menghindari kejenuhan dan hilangnya semangat belajar siswa.

Untuk menyiasati hal ini, kita dapat memanfaatkan aplikasi *learning management system* (*LMS*) untuk mengatur dan membuat bahan ajar, seperti Moodle, Blackboard, Schoology, Edmodo, Sakai, Dokeos, dan Canvas.



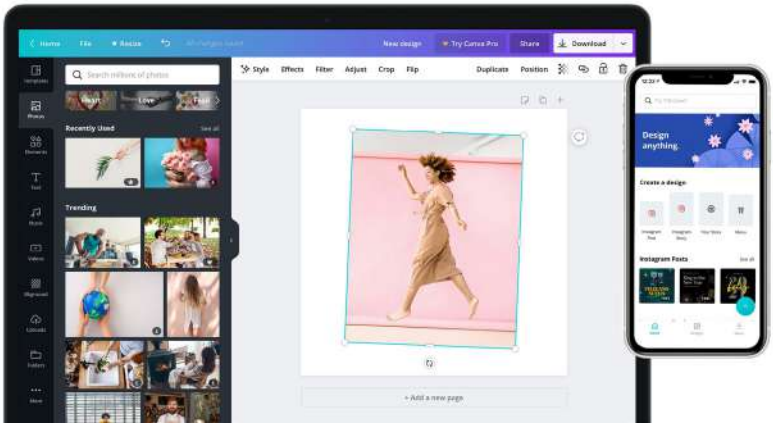
Gambar 6.5 Canvas
Sumber: YouTube.com

Di antara aplikasi-aplikasi tersebut, Canvas merupakan salah satu yang memiliki fitur cukup lengkap dan dapat diakses secara gratis. Aplikasi ini memiliki fitur untuk membuat rencana, jadwal kegiatan belajar mengajar, hasil nilai, kehadiran siswa atau mahasiswa, kuis, modul, pengumuman, dan masih banyak lainnya.

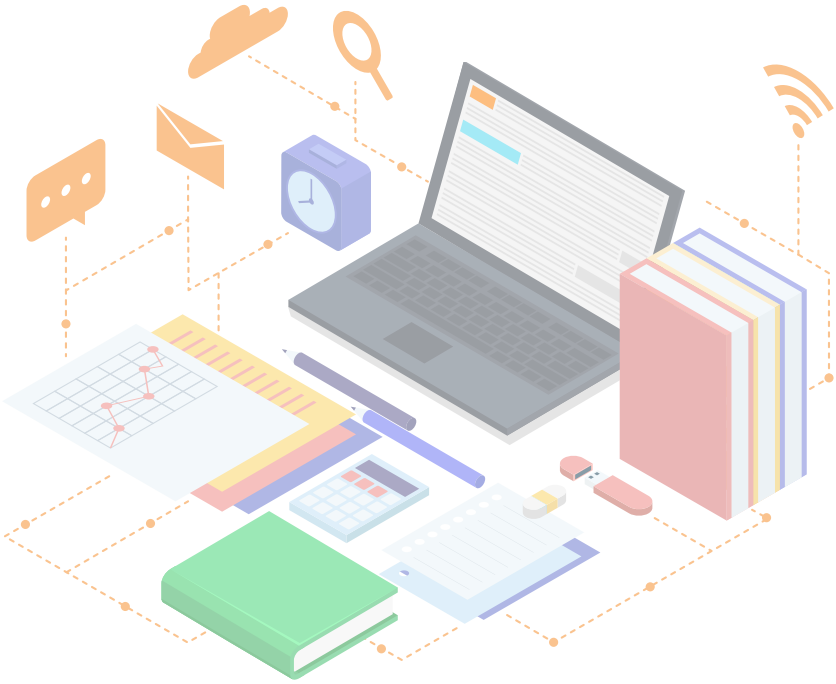
Dengan berbagai keunggulan yang dimiliki Canvas, aplikasi ini dinilai sangat membantu di masa pandemi sebagai media pembelajaran yang efektif, yakni mempermudah segala kebutuhan belajar, bisa diakses secara gratis, mudah digunakan (*user friendly*), memiliki tampilan sederhana dan lengkap, dapat dihubungkan dengan berbagai media sosial, dan yang paling penting adalah hemat kuota.

Dalam PJJ, guru perlu membangun suasana belajar yang menyenangkan dan membangun semangat siswa, salah satunya dengan menghadirkan materi yang menyenangkan. Terkait bahan ajar atau bahan presentasi, kita dapat memanfaatkan aplikasi Canva, yakni *platform* desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis

media sosial, presentasi, dokumen, dan konten visual lainnya. Jika kamu sudah bosan dengan tampilan PowerPoint yang itu-itu saja, cobalah untuk beralih pada Canva, ada berbagai animasi yang bisa kamu pilih untuk menambah keseruan presentasimu.



Gambar 6.6 Aplikasi Presentasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi





DAFTAR PUSTAKA

Batubara, H. 2016. Penggunaan Google Form sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen di Program Studi PGMI UNISKA Muhammad Arsyad al-Banjari. *Jurnal Al-Bidayah*, 8 (1), hlm. 39-50.

Binus University. 2017. *Apa Saja Kelebihan dan Kelemahan E-Learning*. Melalui https://sis.binus.ac.id/2017/01/18/apa-saja-kelebihan-dan-kelemahan-penggunaan-e-learning/ diakses 2 November 2021.

Cecilia, Knight, dkk. 2017. *Collaborating for Metadata Creation on Digital Projects: Using Google Form and Sheets*. USA: Grinne College.

Fatria, F. dan Listari. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Google Form dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2 (1), hlm. 138-144.

Febriadi, Bayu. 2017. Sosialisasi dan Pelatihan Aplikasi Google Form sebagai Kuisioner *Online* untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan. *Jurnal Raje*, 8 (1), hlm. 30-41.

Gilang, R. 2020. *Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Era Covid-19*. Banyumas: Penerbit Luthfi Gilang.

Ngabidin, Minhajul. 2021. *Pembelajaran di Masa Pandemi, Inovasi Tiada Henti*. Yogyakarta: Dee Publish.

Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Tanoto Foundation. 2020. *Dampak Teknologi Pendidikan pada Belajar Mandiri Saat Pandemi Covid-19. (online)*. Melalui https://www.tanotofoundation.org/id/blog/dampak-teknologi-pendidikan-pada-belajar-mandiri-saat-pandemi-covid-19/ diakses 2 November 2021.

Wantiknas. 2020. *Empat Kelebihan dan Kekurangan dalam Menerapkan E-Learning*. Melalui https://www.wantiknas.go.id/id/berita/empat-kelebihan-dan-kekurangan-dalam-menerapkan-e-learning diakses 2 November 2021.

Zulfitria, Ansharullah dan Fadhillah Rastia. 2020. Penggunaan Teknologi dan Internet sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. 1 (1), hlm. 171.


UKaid
from the British people


ICT watch!
INDONESIA


RelawanTIK


APJII
Asosiasi
Penyelenggara
Jasa
Internet
Indonesia


Medco
Foundation


isif asia


INSTITUT TEKNOLOGI
ITG
GARUT


bitread

Internet
untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Penyebaran Covid-19 di Indonesia yang terjadi pada awal tahun 2020 menyebabkan perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pemerintah mengeluarkan kebijakan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Aturan mengenai hal ini tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 31 BAB VI. Pembelajaran jarak jauh menggunakan internet sebagai modal utama dalam pelaksanaannya. Hal tersebut menyebabkan orang tua, siswa, dan tenaga pengajar dituntut untuk bisa memanfaatkan internet sebaik mungkin, terutama untuk proses pembelajaran jarak jauh.

Seri Buku Sekolah Internet Komunitas: Pemanfaatan Internet dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini menyajikan informasi mengenai pemanfaatan internet dalam pembelajaran jarak jauh yang bisa membantu dan meningkatkan pemahaman mengenai pembelajaran jarak jauh. Lebih jauh lagi, buku ini berisikan informasi mengenai internet sebagai sumber belajar, pengenalan terhadap kelebihan dan kekurangan pembelajaran jarak jauh, solusi untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran jarak jauh, serta pengoptimalan media belajar berbasis internet.

COMMONROOM NETWORKS FOUNDATION

Sekolah Internet Komunitas

NONFIKSI
ISBN 978-623-5278-03-2 (PDF)
9 786235 278032