



Pengaruh Penggunaan Media Belajar Online Selama Pandemi

Unik Hanifah Salsabila¹, Siti Nurfitri Utami², Ashadatul Zahra³, Fikri Haikal⁴, Acep Cahyono⁵

^{1,2,3,4,5}Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Ahmad Dahlan

Email: unik.salsabila@pai.uad.ac.id , siti1800031163@webmail.uad.ac.id,
ashadatul1800031171@webmail.uad.ac.id, fikri1800031204@webmail.uad.ac.id,
acep1800031003@webmail.uad.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 29 November 2020

Direvisi: 18 Desember 2020

Dipublikasikan: Januari 2021

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.4412063

Abstract:

Online learning is an option taken as an alternative to covid19. Technology is becoming much needed and useful in current pandemic conditions. In this article the research method used is the literary study method. Search, read, write, and conclude research results that have the same big themes through various books, articles, journals, and other sources. This research aims. to determine whether or not the influence of online learning is influenced by online learning media implemented during pandemics. The results obtained from several studies show a positive and negative influence in the online learning process.

Keyword: *Online learning, Technology, Pandemic*

PENDAHULUAN

Pada saat ini masyarakat, negara dan bahkan dunia tengah dihadapi oleh pandemi global yaitu Virus Corona atau Covid-19 yang berasal dari Wuhan, Cina. Lalu tersebar keseluruh negara termasuk Indonesia. Diketahui bahwa virus ini sangat berbahaya karena sudah banyak memakan korban jiwa. Seluruh negara memberlakukan lockdown dalam rangka memutus mata rantai penularan Covid-19.

Di Indonesia pada 2 Maret 2020 hingga 31 Maret 2020 pasien positif

terinfeksi Covid-19 sudah mencapai 1.528. Sementara itu dari jumlah tersebut, terdapat 81 pasien sudah dinyatakan sembuh dan 136 pasien meninggal dunia. Dengan jumlah yang terus meningkat tersebut pemerintah mengeluarkan beberapa kebijakan yang bertujuan untuk menyelamatkan seluruh warga negaranya, yaitu dengan mengeluarkan kebijakan yang menginstruksikan untuk bekerja dan belajar dari rumah (work from home) kepada seluruh elemen masyarakat. Pada 24 Maret 2020 Mendikbud mengeluarkan Surat Edaran No

4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan pada Masa Darurat Penyebaran Covid-19 yang menjelaskan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Pemberlakuan kebijakan tersebut menjadikan aplikasi online seperti Zoom Cloud Meeting (ZCM), Google Meet, dan software seperti E-learning sebagai alternatif yang tepat untuk melaksanakan proses pembelajaran agar tetap berlangsung meskipun dalam keadaan pandemi. Perkembangan ICT (*Information and Communication Technology*) sangat bermanfaat sekali dalam kondisi pandemi seperti saat ini, apalagi pada abad 21 teknologi menjadi konsumsi public atau bisa disebut sebagai kebutuhan primer masyarakat dunia. Dengan kecanggihan teknologi yang semakin berkembang begitu pesat, oleh karena itu kita di tuntut aktif dan partisipatif dalam mengikuti perkembangan teknologi dan tidak disangkal bahwa teknologi saat ini serta memberikan dampak yang baik terhadap manusia jika digunakan dengan bijak, dan sebaliknya jika digunakan tidak sesuai dengan semestinya maka akan berdampak buruk.

Adapun kelebihan melaksanakan pembelajaran online yaitu dapat memberikan ruang gerak yang mencakup lebih luas, lebih banyak, menarik, dan bervariasi melalui sistem. yaitu untuk meningkatkan gerak interaksi peserta didik dan pendidik, kemudian pelaksanaan pembelajaran dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun (*flexibility*) serta mempermudah penyempurnaan dan penyampaian materi pembelajaran. Dengan adanya teknologi pembelajaran online saat ini dikala pandemi Covid-19 yang kita alami, peran teknologi sangat dibutuhkan dalam keberlangsungan proses pembelajaran peserta didik. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran online selama pandemi ini tentu adanya pengaruh bagi peserta didik itu sendiri yang merupakan sebagai subjek dari pendidikan yang menimbulkan beberapa problematika

memberikan dampak yang begitu signifikan terhadap kehidupan manusia. Ditambah dengan adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan seluruh elemen masyarakat melaksanakan kegiatan dari rumah (*work from home*). Begitupun dengan pendidikan, yang mengharuskan untuk melaksanakan Pembelajaran online. Dimana pembelajaran *online* sebelumnya sudah di implementasikan dalam dunia pendidikan, tetapi hanya di beberapa lembaga atau institusi saja.

Dengan kondisi pandemi saat ini mau tidak mau semua institusi dan lembaga pendidikan mengimplementasikan pembelajaran secara *online* agar proses pembelajaran bisa tetap terlaksana. Pembelajaran *online* merupakan inovasi baru bagi pendidikan pada abad ke-21, yaitu untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam menjawab tantangan dunia global. Dengan memanfaatkan dan menggunakan ICT maka semakin meningkatnya peran multimedia dalam kegiatan pembelajaran dan teknologi dapat meningkatkan kualitas selama berlangsungnya proses pembelajaran *online* atau pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini yaitu bertujuan untuk mengetahui apa saja pengaruh yang terjadi pada peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran daring.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian study literatur melalui berbagai jurnal dan buku. Metode studi literatur merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian yang bersumber dari jurnal-jurnal atau artikel yang meneliti mengenai pengaruh pembelajaran daring. Dalam penelitian tersebut, terdapat beberapa perbedaan dalam hasil penelitian. Melalui sumber data primer tersebut, penulis dapat menganalisis apa saja pengaruh yang berdampak pada peserta didik selama pembelajaran *online*

berlangsung serta dampak positif

HASIL DAN PEMBAHASAN

ICT (*Information and Communication Technology*) atau dalam Bahasa Indonesia yaitu TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), adalah istilah umum yang digunakan untuk membantu manusia dalam mencari, menemukan, mengolah, menyimpan dan menyebarkan luaskan informasi baik secara verbal maupun non verbal. Dewasa ini ICT (*information and communication technology*) menjadi prasarana global dalam pertukaran informasi dalam bentuk yang utuh. Perkembangan ICT membawa transformasi masyarakat ke dimensi yang lebih luas. Hal ini dapat kita lihat dari negara Amerika Serikat yang mana sarana teknologi informasi dan komunikasi sudah menyebar secara luas dan merata diseluruh negerinya. Teknologi merupakan pendorong arus pergerakan globalisasi, melalui teknologi segala sesuatu dapat diakses dengan mudah. Teknologi informasi seolah telah meniadakan dimensi jarak dan waktu, memberikan efisiensi dan fleksibilitas dalam segala aspek baik bisnis, sosial-ekonomi, politik, budaya organisasi dan pendidikan.

Dalam istilah modern muncul pertama kali dalam sebuah artikel pada 1958 yang diterbitkan melalui Harvard Business Review, yang mana penulis Leavitt dan Whisler berkomentar tentang teknologi baru belum mempunyai nama tunggal yang didirikan. Dan kita menyebutnya sebagai TIK. Terdapat beberapa bidang modern yang muncul teknologi informasi web, bioinformatika, "Cloud Computing", sistem informasi global, skala besar basis pengetahuan dan lain sebagainya.

Posisi teknologi informasi dan komunikasi harus divisualisasikan sehingga dapat menjadi lebih jelas. Posisi teknologi informasi sering disamakan dengan teknologi informasi dan komunikasi atau ICT (*information and communication technology*), dan menjadi

sering salah dalam menentukan posisinya. Teknologi informasi dan komunikasi mempunyai bidang kajian yang bermacam-macam. Adapun kajian teknologi informasi menurut (Diat, Prasojo, 2011) dapat divisualisasikan sebagai berikut :

- 1) Teknologi informasi
- 2) Manajemen informasi
- 3) Teknologi computer
- 4) *E-learning*
- 5) Sistem informasi dan manajemen
- 6) Internet
- 7) Teknologi telekomunikasi (*handphone*, telepon, teknologi kabel dan nirkabel)
- 8) Teknologi jaringan computer
- 9) Sistem keamanan jaringan computer
- 10) Sistem basis data

Lalu kemudian dengan begitu teknologi informasi dan komunikasi yang diterapkan dengan saling berkorelasi antara satu sama lain serta teknologi informasi dan komunikasi ini merupakan payung besar yang mencakup seluruh teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi.

ICT telah terbukti sangat membantu seluruh manusia dalam mengatasi berbagai persoalan yang ada. salah satunya pada dunia pendidikan, contoh terciptanya *elearning* yang merupakan salah satu sarana untuk memperbaiki dan meningkatkan sistem pendidikan. Apalagi pada kondisi saat ini pandemi global merebak ke seluruh dunia. Yang mengharuskan seluruh elemen masyarakat melakukan segala kegiatan dari rumah atau (*work from home*). Tak luput pula dengan dunia pendidikan yang dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran *online*, agar proses pelaksanaan pembelajaran tetap bisa berjalan. Pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat berjalan efektif jika peran pendidik dalam proses pembelajaran dapat benar-benar menjadi fasilitator yang bisa mengembangkan inovasi dan ide-ide baru dalam menyajikan materi yang kreatif dan variatif. Sehingga peserta didik dapat

dengan mudah untuk memahami materi yang disampaikan dan anak didik tidak mudah bosan dan pendidik harus memberikan kemudahan bagi peserta didik dan membimbing mereka dalam rangka memfasilitasi pada proses pembelajaran. Begitu pula sebaliknya peserta didik juga harus proaktif dalam proses pembelajaran, harus adanya keseimbangan antara pendidik dan peserta didik dan tentunya juga dengan di dukung oleh sarana dan prasarana yang memadai sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan ditambah dengan hadirnya peran teknologi saat ini yang dapat di optimalisasikan dengan baik.

Namun perkembangan teknologi saat ini belum banyak dikuasai oleh masyarakat Indonesia, perlu adanya peningkatan akselerasi dalam pemahaman teknologi. agar kualitas sumber daya manusia Indonesia dapat menjadi lebih baik lagi, terlebih dalam dunia pendidikan, dimana sumber daya manusia itu sendirilah yang bisa menentukan dan meningkatkan dunia pendidikan di Indonesia.

Mindset perlu dibangun agar dapat mengikuti perkembangan ICT (*Information and Communication Technology*) yang begitu pesat, harus bisa berpikir *out of the box*. Oleh karena itu pendidik dan orang tua harus dapat membentuk anak-anak dan peserta didik mereka agar menjadi kreatif, inovatif, *critical thinking*, *problem solver* dan jiwa kewirausahaan. Peningkatan sistem kinerja pendidikan merupakan hal yang sangat diharuskan dan penting sekali, serta di dukung dengan pengintegrasian teknologi informasi dan komunikasi, yang lebih dikatakan yaitu sebagai senjata utama dalam meningkatkan keberhasilan dunia pendidikan di era globalisasi ini. Dengan begitu Indonesia dapat menghasilkan *stakeholder-stakeholder* berkualitas yang mampu bersaing dalam dunia global.

Dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar secara *online* selama pandemi tidak sedikit biaya yang dikeluarkan oleh pemerintah agar proses

pembelajaran yang dilaksanakan dapat maksimal, dan mampu mengembalikan sistem belajar yang sebelumnya berkurang contohnya memberikan paket data bagi seluruh peserta didik mulai dari tingkat SD – Perguruan Tinggi. Sistem pembelajaran daring dilakukan dengan cara memanfaatkan perangkat computer PC atau smartphone yang telah terhubung dengan jaringan internet. Dengan ini maka seorang pendidik harus mampu memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar tetap berjalan secara maksimal walaupun tidak bertatap muka secara langsung. Sistem pendidikan seperti ini dianggap sangat penting karena sistem pembelajaran ini dapat membuat peserta didik melaksanakan seluruh proses pembelajaran. Namun dalam pelaksanaannya pada kondisi yang seperti ini tidak sedikit dijumpai peserta didik atau siswa yang masih tidak mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan ada yang tidak memiliki perangkat yang dapat digunakan untuk mengikuti pembelajaran. Contoh tidak punya smartphone atau terkendala di jaringan karena tidak terjangkau oleh internet. Yang menjadikan keadaan semakin rumit bagi peserta didik adalah diharuskan hadir tepat waktu sesuai jadwal yang telah di tentukan, sedangkan tidak semua peserta didik yang tempat tinggalnya tersedia jaringan internet. Namun pada dasarnya pembelajaran daring ini dimaksudkan agar seluruh peserta didik mendapatkan materi pelajaran yang memadai bukan hanya di masa pandemi seperti saat ini melainkan juga untuk dikemudia hari, dan untuk saat ini yang paling utama diharapkan dengan implementasi pembelajaran daring dapat memutus mata rantai penyebaran Virus Corona di Indonesia.

Sistem pembelajaran berbasis *online* sudah berjalan sekitar 8 bulan yaitu sejak bulan Maret 2020. Demi memutus penyebaran virus Corona maka sistem pembelajaran ini harus tetap dilakukan demi keberlangsungan pendidikan anak

Indonesia yang merata. Memang berbeda halnya dengan pembelajaran tatap muka secara langsung, pembelajaran *online* merupakan pembelajaran yang menggunakan media jaringan internet yang bisa digunakan untuk berkomunikasi secara jarak jauh. Namun pada hakikatnya, sistem pembelajaran *online* ini juga memiliki kekurangan yang berpengaruh pada peserta didik, seperti:

- 1) Berkurangnya minat belajar peserta didik
- 2) Tidak adanya motivasi dalam diri peserta didik
- 3) Sosialisasi yang kurang diperoleh peserta didik
- 4) Kebanyakan anak yang tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan
- 5) Rentang upaya putus sekolah sangat besar dikarenakan keterbatasan peralatan yang digunakan untuk belajar
- 6) Kebanyakan anak yang tidak terkontrol dalam penggunaan gawai ketika pembelajaran *online*
- 7) kurang efektif bagi peserta didik yang sering melakukan praktikum
- 8) peserta didik cenderung cepat jenuh hal ini bila terus terjadi pada peserta didik akan mengakibatkan dampak yang sangat merugikan terutama hilangnya kesadaran anak muda yang kan menjadikan mereka tidak terkendali.

Pandemi mengharuskan setiap orang untuk dapat memutar otak berpikir kreatif dan inovatif, berpikir bagaimana agar bisa tetap berkarya, melakukan hal-hal yang positif yang dapat bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang banyak. Dan pembelajaran *online* tidak hanya memiliki pengaruh buruk bagi peserta didik, namun juga memiliki pengaruh positif seperti:

- 1) paling utama yaitu mematuhi protokol kesehatan yang telah diberlakukan oleh pemerintah
- 2) memberikan kebebasan terhadap peserta didik untuk berpikir secara kreatif dan inovatif

- 3) materi pelajaran dapat diakses kapanpun dan dimanapun
- 4) peserta didik lebih mampu mengembangkan diri sendiri secara mandiri
- 5) metode pembelajaran yang bervariasi dan menarik

Dalam implementasi pembelajaran daring yaitu pembelajaran dari rumah berbasis teknologi, tentu memiliki berbagai dampak umum bagi pendidik dan peserta didik baik dan orang tua diantaranya itu dampak positif dan negatif. Adapun dampak positifnya yaitu 1) materi pelajaran dapat diakses dengan mudah kapanpun dan dimanapun; 2) tidak terbatas ruang dan waktu; 3) pembelajaran dapat dilakukan dengan bersantai; 4) aman dari terinfeksi virus corona; 5) menambah pengetahuan dan pemahaman terhadap penggunaan teknologi; 6) pendidik dapat lebih luas dalam mengembangkan inisiatif yang kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran. Lalu adapun dampak negatif dari pembelajaran daring ini yaitu: 1) tidak efektif bagi peserta didik yang tempat tinggal atau daerahnya yang minim akses internet; 2) membosankan jika pendidik tidak dapat menyajikan materi dengan kreatif dan inovatif; 3) kurang efektif bagi peserta didik yang sering melakukan praktikum; 4) dorongan yang dipaksa kepada pendidik dalam mengajar di sistem pembelajaran daring, *online learning* atau pembelajaran jarak jauh yang belum begitu siap; 5) berkurangnya minat peserta didik; 6) menurunnya sikap solidaritas dikarenakan kurangnya interaksi dengan teman yang lain; 7) kompetensi guru atau pendidik dan orang tua yang rendah; 8) bongkar pasang model pembelajaran jarak jauh; 9) kepemilikan dan penguasaan smartphone peserta didik, pendidik dan orang tua yang minim

Dari media pembelajaran yang banyak digunakan pada pembelajaran jarak jauh atau *online learning* saat ini seperti *ELearning*, *Zoom Cloud Meeting (ZCM)*, *Google Meet*, dan *Google Classroom* sebagai alternatif yang tepat

bagi guru dan siswa dalam rangka agar bisa melaksanakan proses belajar mengajar yang lebih luas dikala pandemi seperti saat ini. Media diatas merupakan salah satu faktor eksternal yang memberikan pengaruh besar terhadap ketercapaian pembelajaran, dan secara umum media pembelajaran ini memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik, pendidik dengan sesama pendidik maupun peserta didik dengan teman lainnya yang dapat berkomunikasi dan berinteraksi secara aktif dan komunikatif.

Modular Object – Oriented Dynamic Learning Environment (MOODLE) atau *E-Learning* merupakan sebuah platform pembelajaran gratis, yang bebas di distribusikan dan dimodifikasi sesuai dengan ketentuan GPL (*General Public Licence*) yang dibuat oleh martin (Dougiamas & Taylor, 2003). Platform ini dirancang untuk memfasilitasi tugas autentik bagi administrator, pendidik, dan peserta didik di kehidupan nyata dalam sebuah ruang belajar yang berbasis website dan smartphone yang berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan *E-learning* disetiap lembaga atau institusi pendidikan diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yang berfokus pada pengembangan kompetensi.

Berbeda dengan halnya dengan media pembelajaran *live streaming* seperti *zoom*, *google meet*, *webex* dan *edmodo* media ini termasuk favorit kedua peserta didik setelah Whatsapp grup (WAG) karena media seperti *zoom*, *google meet* dan *webex* dapat melakukan *screen sharing* dan tatap muka sehingga mempermudah peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dan merasa lebih ada feelnya. Karena mendapatkan materi secara audio-visual secara langsung atau bersifat *sincronus* dibandingkan dengan menggunakan *elearning* yang bersifat *asincronus*.

Pembelajaran daring tak selamanya berdampak buruk terhadap

siswa. Terkadang manusia memang cenderung menolak hal-hal yang baru seperti adanya pembelajaran daring melalui berbagai platform. Terdapat di beberapa penelitian bahwasanya pembelajaran daring nyatanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut juga apabila siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media daring dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga semangat belajar siswa meningkat. Pada prakteknya pembelajaran daring dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran. Penggunaan media daring seperti *e-learning*, *google classroom*, *zoom*, *google meet*, *edmodo* dan lain-lain, dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam pembelajaran konvensional, juga dapat merangsang keterampilan dalam berpikir kritis dan belajar mandiri (Sulisworo et al., 2017).

Memberikan ruang yang luas kepada siswa untuk dapat mengeksplor segala ilmu pengetahuan yang ingin dipelajari. Peran guru sebagai fasilitator juga sebagai pembimbing dan pengarah pembelajaran dalam jaringan ini nyatanya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Meidawati and Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo, 2019) Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa PGSD, FKIP, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo menghasilkan kesimpulan bahwa pembelajaran daring memberikan dampak yang positif terhadap siswa. Adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara pembelajaran yang dilakukan secara daring dan pembelajaran konvensional. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ardhi dan Muhkamad mengenai “Penerapan Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menggunakan Alat-alat Ukur”, membuktikan bahwa terjadinya peningkatan dalam hasil belajar dan keaktifan siswa. Siswa merasa pembelajaran yang berbasis web *excited*

dan dapat membantu dalam memahami materi pembelajaran.

Tetapi beberapa penelitian menemukan bahwa pembelajaran daring yang dilakukan tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan siswa. Menurut Munir dalam bukunya Pembelajaran Jarak Jauh atau *online learning* yaitu berbasis pada ICT akan menghasilkan hasil yang tidak kalah dengan pembelajaran konvensional apabila dilaksanakan secara baik dan benar. Tujuan pembelajaran di pengaruhi oleh keseimbangan yang terjadi antara komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa, antara siswa dengan sumber belajar, dan antara siswa dengan siswa (Shofiyah, 2016). Siswa dan pendidik harus memiliki motivasi dan disiplin dalam proses pembelajaran. Pendidik dan peserta didik harus mempunyai keinginan dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran daring. Pembelajaran daring juga akan mencapai tujuan pembelajaran apabila pendekatan yang dilakukan dalam pembelajaran tepat dan sesuai dengan yang dibutuhkan siswa.

Memanfaatkan teknologi dengan baik sebagai solusi dalam keadaan yang sulit ini. Teknologi sebagai penghubung interaksi manusia meskipun jarak memisahkan sehingga dapat membantu kebutuhan manusia. Maka dari itu pemerintah menetapkan pembelajaran daring yang memaksimalkan penggunaan teknologi. Tidak hanya mempengaruhi hasil belajar peserta didik saja tetapi juga mempengaruhi mental peserta didik. Munculnya kejenuhan yang dirasakan karena beberapa faktor yaitu, pembelajaran yang terlalu monoton, kurang bervariasi, terlalu banyak tugas yang diberikan pengajar, tidak dapat berinteraksi langsung dengan pengajar dan teman, dan sistem pembelajaran yang kurang efektif sehingga materi sulit dipahami. Pengaruh munculnya kejenuhan belajar pada peserta didik mengakibatkan perilaku yang timbul

seperti mudah cepat marah, mudah terluka, dan mudah frustrasi. Hal tersebut merupakan gejala kelelahan mental. Kelelahan mental tidak dapat dihilangkan dengan cepat, oleh karena itu faktor utama yang mengakibatkan munculnya kejenuhan belajar. Faktor penyebab juga berasal dari pengajar yang kurang memahami teknologi sehingga pengajar kurang terampil dalam mengembangkan pembelajaran, kurangnya kemampuan pengajar dalam mengelola pembelajaran yang dapat mempengaruhi kognitif, afektif, dan personal peserta didik. Pembelajaran dirumah yang dilakukan oleh peserta didik membutuhkan kejujuran dan disiplin tinggi karena kondisi rumah mempengaruhi konsentrasi belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Transformasi digital dalam sektor pendidikan Indonesia bukanlah hal baru yang pertama kali di implementasikan. Berbagai upaya dan regulasi pendukung telah dikerahkan dan dilaksanakan demi memperbaiki dan meningkatkan sistem pendidikan Indonesia. Hal ini sejalan dengan upaya Indonesia mengejar era digitalisasi 4.0, yang mana seluruh aspek kehidupan tidak terlepas dari sentuhan teknologi baik itu dari sektor perindustrian, perdagangan, pariwisata, dan termasuk pendidikan yang harus mampu menginternalisasikan kecanggihan teknologi agar dapat meningkatkan mutu pendidikan dan agar eksistensinya tetap ada pada era disruptif. Implementasi transformasi digital pada lingkungan pendidikan mulai dari jenjang pendidikan dasar, menengah hingga perguruan tinggi. Apalagi pada kondisi seperti saat ini adanya pandemi global yang memang mengharuskan semua jenjang pendidikan melakukan pembelajaran *online* atau pembelajaran jarak jauh yang harus menggunkan teknologi agar pembelajaran tetap bisa berlangsung. Pada saat kondisi seperti inilah yang menjadi tantangan terbesar

kita yang dapat memicu gerak akselerasi peningkatan mutu pendidikan dalam penggunaan teknologi.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring yang memanfaatkan media belajar *online*, juga terdapat berbagai macam pengaruh bagi peserta didik baik itu pengaruh positif maupun negatif, serta terdapat juga berbagai dampak umum positif dan negatif bagi peserta didik, pendidik dan orang tua. Pembelajaran daring mempengaruhi hasil belajar, kesehatan mental dan fisik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Jamaluddin, Nururrochman Hidayatullah, Ketut Sudarsana marulam MT, dan Irwan Kurniawan soetijono. 2020. *Belajar Dari COVID -19 Perspektif Sosiologi, Budaya , Hukum, Kebijakan Dan Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Budiman, H. (2017) 'Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan', *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), p. 31. doi: 10.24042/atjpi.v8i1.2095.
- Dwi Ismawati & Iis Prasetyo. (2020) 'Efektivitas Pembelajaran Menggunakan *Video Zoom Cloud Meeting* Pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19', *Jurnal Obsesi, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 5 Issue 1 (2020). DOI : <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671> (Online) Tersedia : <http://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/671> (Diakses : 4 November 2020)
- Kusmana, Ade. (2011) 'E-Learning Dalam Pembelajaran. *Lentera Pendidikan, Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*. Vol. 14 No. 1 (2011). (Online) Tersedia : http://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/3826/3495 (Diakses : 1 November 2020)
- Meidawati, dan S. and Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo, U. (2019) 'Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Abstrak', *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship*, 1(1), pp. 1–5.
- Menteri Pendidikan. (2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus (*Covid-19*).
- Ninies Eryadini, Durrotun Nafisah, dan Ahmad Sidi. (2020) 'Psikologi Belajar Dalam Penerapan Distance Learning', *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*.
- Restiyani Rusi, dkk. (2014) 'Profil Pemanfaatan Teknologi Dan Komunikasi Sebagai Media Dan Sumber Pembelajaran Oleh Guru Biologi', *The Natural Science Education, Biology, Phisics Education, and Chemistry Education Journal*, Vol. 6 No. 1 (2014). DOI : <https://doi.org/10.12408/es.v6i1.1100> (Online) Tersedia : <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/edusains/article/view/1100> Diakses : 1 November 2020)
- Rosali, Ely Satiyasih. (2020) 'Aktivitas Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Di Jurusan Pendidikan Geografi di Universitas Siliwangi Tsikmalaya', *Geography Science Education Journal*, Vol. 1 No. 1 (2020). (Online) Tersedia : <http://jurnsl.unsil.ac.id/index.php/geosee/index> (Diakses : 2 November 2020)
- Ruci Pawicara dan Maharani Conilie. (2020) 'Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi IAIN Jember di Tengah Pandemi Covid-19', *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*.
- Setyosari, P. (1996) 'Content Relevant To the Learning Objectives, 2) Uses Instructional Methods , 3) Uses

Media Elements, and 4) Builds New Knowledge and Skills.’ Available at: <https://media.neliti.com/media/publications/220215-pembelajaran-sistem-onlinetantangan-dan.pdf>.

- Shofiyah, S. (2016) ‘Pengaruh Penggunaan Android dan E-Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang’, pp. 1– 143.
- Sulisworo, D. et al. (2017) ‘Dampak Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Pada Pembelajaran Fisika Di Sekolah Kejuruan’, Berkala Fisika Indonesia : Jurnal Ilmiah Fisika, Pembelajaran dan Aplikasinya, 9(1), pp. 1– 7.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- WHO. (2020). Coronavirus disease (COVID-19) Outbreak situation. (Online) Tersedia : <https://Covid19.who.int/> (Diakses : 2 November 2020)