

## BAB II

### KAJIAN TEORITIK

#### A. Strategi Bimbingan dan Pelatihan

##### 1. Hakikat Strategi Bimbingan dan Pelatihan

Strategi berasal dari kata Bahasa Yunani, yaitu *strategos*. *Stratos* berarti militer dan *agos* adalah memimpin, jadi *strategos* berarti memimpin militer, terutama dalam menghadapi musuh, sehingga dapat memenangkan pertempuran. Strategi banyak digunakan dalam berbagai bidang kehidupan, diantaranya dibidang ekonomi, politik, budaya, dan Pendidikan. Strategi digunakan dimaksudkan supaya keberhasilan dala bidang-bidang tersebut dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran dalam pelatihan penting dikuasai oleh pelatih dan penyelenggara program pelatihan. Kunci utama untuk mengoptimalkan pembelajaran dalam pelatihan adalah penguasaan strategi pembelajaran dan kemampuan menggunakannya dalam program pelatihan.

Tohirin (2007: 130) mengungkapkan bahwa bimbingan adalah suatu bantuan dari pembimbing kepada terbimbing (anak) dalam menghadapi dan memecahkan masalah dalam belajar. Mappiare (1996: 257) bimbingan belajar adalah seperangkat usaha bantuan kepada siswa, agar siswa dapat membuat pilihan, mengadakan penyelesaian dan pemecahan masalah-masalah pendidikan dan pengajaran atau belajar yang dihadapinya. Hakikat bimbingan menurut dua tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan

adalah suatu pelayanan yang memberikan bantuan dalam menghadapi atau mengatasi masalah dalam belajar. Dengan bimbingan belajar diharapkan dapat menumbuhkan cara yang baik.

Pelatihan secara umum merupakan bagian dari Pendidikan yang mengembangkan suatu proses dalam mengembangkan individu, masyarakat, lembaga dan organisasi serta merupakan system pengembangan sumber daya manusia, yang didalamnya terjadi proses perencanaan, penempatan, dan pengembangan tenaga manusia. Dalam proses pengembangannya diupayakan agar sumber daya manusia dapat diberdayakan secara optimal, sehingga apa yang menjadi tujuan dalam memenuhi kebutuhan individu, masyarakat, Lembaga, dan organisasi tersebut dapat terpenuhi.

Pelatihan biasanya dilakukan dengan kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan jabatan, diberikan dalam waktu yang relatif pendek, untuk membekali seseorang dengan keterampilan kerja. Pendapat di atas menjelaskan bahwa pelatihan merupakan suatu kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki dan mengembangkan sikap, tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan dari para pegawai sesuai dengan keinginan dari suatu lembaga atau organisasi.

Hardi (2009:30) merumuskan “Pelatihan sebagai suatu upaya belajar dan berlatih yang bertujuan untuk menumbuh-kembangkan ketrampilan tertentu terhadap individu atau sekelompok individu dan dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat pada tempat tertentu.” Sastradipoera

(2006:122), definisi pelatihan dapat dijabarkan menjadi: (1) salah satu jenis proses pembelajaran untuk memperoleh dan meningkatkan ketrampilan di luar sistem pengembangan sumber daya manusia yang berlaku dalam waktu yang relatif singkat dengan metode yang lebih mengutamakan praktek daripada teori; (2) proses pendidikan jangka pendek yang menggunakan prosedur yang sistematik dan terorganisasi untuk mencapai tujuan; dan (3) proses pembelajaran yang berhubungan dengan upaya perubahan tingkah-laku sumber daya manusia agar sesuai dan memadai untuk kebutuhan tujuan tertentu.

Dellors (dalam Sudjana, 2000:51) pelatihan sebagai “seluruh proses Pendidikan yang terorganisasi dengan berbagai bahan belajar, tingkatan dan metode, baik bersifat resmi maupun tidak, meliputi upaya kelanjutan atau perbaikan Pendidikan yang diperoleh di sekolah, akademi, universitas atau magang”. Pendidikan orang dewasa ini bertujuan agar orang dewasa bisa mengembangkan kemampuan, memperkaya pengetahuan, meningkatkan ketrampilan dan profesi yang telah dimiliki, memperoleh cara-cara baru, serta mengubah sikap dan perilaku orang dewasa (Sudjana: 2000:57).

Merujuk pada pendapat para tokoh di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pelatihan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk memperoleh dan meningkatkan ketrampilan individu atau sekelompok individu sehingga dapat ditumbuh-kembangkan dalam waktu yang relatif singkat dengan metode yang lebih mengutamakan praktek daripada teori.

Kegiatan pelatihan lebih ditekankan pada peningkatan pengetahuan, keterampilan (*skill*), pengalaman dan sikap peserta pelatihan tentang bagaimana melaksanakan pekerjaan tertentu. Simamora, H (1995:287) berpendapat bahwa “pelatihan merupakan serangkaian aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan keahlian, pengetahuan, pengalaman ataupun perubahan sikap seseorang individu atau kelompok dalam menjalankan tugasnya.” Tokoh tersebut menjelaskan bahwa pelatihan adalah serangkaian kegiatan yang direncanakan dengan sengaja untuk mencapai tujuan meningkatkan keahlian, pengetahuan, pengalaman, ataupun perubahan sikap seseorang dalam menjalankan tugasnya.

## **2. Azas-azas Bimbingan dan Pelatihan**

Perencanaan dan pelaksanaan suatu pelatihan, harus selalu diingat adanya perbedaan-perbedaan peserta pelatihan baik dilihat dari latar belakang pendidikan, pengalaman, maupun motivasi. Nasution (1986:25) mengemukakan bahwa pembelajaran tidak mungkin tanpa mengenal peserta didik, oleh karena itu dalam pelatihan perbedaan dari peserta pelatihan harus mendapat perhatian baik dalam perencanaan, pelaksanaan, maupun penilaian pelatihan, sehingga pelatihan tersebut benar-benar dapat memberikan manfaat yang optimal.

Yoder (1962:235) mengemukakan asas-asas umum pelatihan sebagai berikut: (1) *Individual difference*, (2) *relation to job analysis*, (3) *Motivation*, (4) *Active participation*, (5) *Selection of trainers*, (6) *Trainer's*

*training*, (7) *Training methods*, and (8) *Principles of learning*. Asas yang paling penting adalah sikap dan penampilan pelatih, karena sikap dan penampilan pelatih turut menentukan keberhasilan suatu pelatihan. Alex S Nitisemito ((1982:105) mengemukakan peranan pelatih sangat menentukan berhasil tidaknya pelatihan tersebut..

Metode setiap kegiatan pelatihan yang ditetapkan oleh sumber belajar untuk mencapai tujuan-tujuan Pendidikan (Sudjana, 1993:10) . Oleh karena itu metode pelatihan harus cocok dengan jenis pelatihan yang diberikan. Meskipun tidak ada satu metode yang paling tepat dalam kegiatan pelatihan, tetapi dapat dicarikan beberapa alternative metode pembelajaran yang dapat dipilih. Dalam memilih metode pelatihan yang tepat perlu mempertimbangkan beberapa hal. Pemilihan metode pelatihan dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti: (1) tujuan pelatihan, (2) peserta pelatihan, (3) situasi, (4) fasilitas, dan (5) pribadi pelatih, tetapi yang paling penting bahwa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih metode pelatihan adalah: (1) manusia, yang meliputi sumber belajar, dan warga belajar serta masyarakat sekitar , (2) tujuan belajar, (3) bahan, dan (4) waktu dan fasilitas.

### **3. Pendekatan Bimbingan dan Pelatihan**

Penyelenggaraan pelatihan, ada langkah-langkah yang perlu ditempuh merupakan bagian dari keseluruhan penyelenggaraan pelatihan. Langkah-langkah yang diambil harus sesuai dengan model pelatihan yang akan digunakan, berbagai model dan pendekatan pelatihan yang dikembangkan

begitu juga dengan langkah-langkah pelatihan. Ada beberapa langkah pelatihan yang dikembangkan (dalam Sudjana: 2000: 13 – 22). Misalnya terkait 4 langkah dan Teknik 9 langkah. Namun pada setiap model tersebut ada kesamaan, yakni pelatihan selalu diawali dengan identifikasi atau mengakji kebutuhan dan diakhiri dengan evaluasi.

Paul G Friedman dan Elaine A. Yarbrough (1985) dalam buku “Training Strategies” bahwa dalam pelaksanaan pelatihan dapat ditelusuri dari dimensi langkah-langkahnya, pelatih dan metodenya. Proses pelatihan secara umum dilakukan melalui dua pendekatan yaitu pendekatan menerima (receptive) yang digunakan sebagai fase diagnostic atau lebih dikenal dengan sebutan pendekatan “*bottom-up*”, dan pendekatan instruksi (*directive*) yang digunakan sebagai fase instruksional atau disebut dengan pendekatan “*top-down*”.

Kedua pendekatan ini mempunyai kepentingan yang sama sesuai dengan fungsinya, serta digunakan untuk saling melengkapi walaupun dalam situasi yang berbeda. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Paul G Friedman, *et al* (1985:2), yaitu *although the adaptive and directive approaches may appear contradictory, both can be effective when used appropriately. In fact, both are necessary*”.

Halim, A & Mozahar, A.M (1993:20) mengemukakan 3 pendekatan dalam menyelenggarakan pelatihan, yaitu: (1) pendekatan tradisional, (2) pendekatan *eksperiesial*, (3) pendekatan berbasis kinerja. **Pendekatan tradisional** staf pelatihan merancang tujuan, konten, teknik pengajaran,

penugasan, rencana pembelajaran, motivasi, tes dan evaluasi. Fokus model pelatihan ini adalah intervensi yang dilakukan staf pelatihan. *Pendekatan eksperiensial*, pelatih memadukan pengalaman sehingga warga belajar menjadi lebih efektif dan mempengaruhi proses pelatihan. Model pelatihan ini menekankan pada situasi nyata atau simulasi. Tujuan pelatihannya ditetapkan bersama oleh pelatih dan warga belajar. Pelatih menjalankan peran sebagai fasilitator, katalis atau nara sumber. Pendekatan berbasis kinerja, tujuan diukur berdasarkan pencapaian tingkat kemahiran tertentu dengan menekankan pada penguasaan ketrampilan yang bisa diamati.

Pendekatan partisipatif dapat digunakan secara langsung dan tidak langsung. Langsung biasanya dilaksanakan dalam kelompok kecil atau dalam tatap muka, dan ini akan terasa lebih efektif karena akan terjadi hubungan keakraban diantara peserta pelatihan. Secara tidak langsung biasanya dilakukan dalam kelompok yang lebih besar yang tidak memungkinkan bagi setiap peserta pelatihan untuk bertatap muka langsung. (Sudjana, 1992:266).

#### **4. Model-Model Bimbingan dan Pelatihan**

Pelatihan biasanya dilaksanakan menggunakan langkah-langkah atau siklus berdasarkan model yang mereka kembangkan. Para ahli mengembangkan model-model pelatihan ada yang hanya menggambarkan melalui siklus yang sederhana, ada juga yang digambarkan secara detail. Dari beberapa model yang dikembangkan ditemukan adanya langkah-langkah atau

tahapan yang memiliki kesamaan, seperti pada pelaksanaan pelatihan umumnya, misalnya diawali dengan identifikasi, dengan tujuan untuk menemukan dan mengkaji kebutuhan yang akan diberi pelatihan serta diakhiri dengan pelaksanaan evaluasi.

Goad (1982:11) menggambarkan siklus pelatihan yang juga menunjukkan tahapan-tahapan dalam pelatihan. Langkah-langkahnya sebagai berikut: (1) analisis untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan pelatihan, (2) desain pendekatan pelatihan, (3) pengembangan materi pelatihan, (4) pelaksanaan pelatihan, (5) evaluasi dan pemutakhiran pelatihan. Sedangkan Nadler (1982:12) mengemukakan model *Critical Event* yang unsur-unsurnya lebih rumit dibandingkan model Goad. Model ini disebut model terbuka, langkah-langkahnya terlihat lebih detail dan spesifik.

Pada model ini tidak semua variabel bisa diidentifikasi atau ditetapkan tatkala dilakukan perancangan program pelatihan. Selain itu, model yang dikembangkan Nadler ini, menempatkan evaluasi dan balikan sebagai titik penting dalam langkah-langkah pelatihan. Hampir semua langkah pelatihan dievaluasi dan memberikan balikan untuk langkah berikutnya. Dengan demikian, evaluasi bukan hanya dilakukan pada saat dan setelah pelatihan dilaksanakan, melainkan sejak tahap perencanaan, evaluasi sudah dilakukan.

Model yang dikembangkan Nedler dimulai dari: (1) menentukan kebutuhan organisasi, (2) menentukan spesifikasi pelaksanaan tugas, (3) mementukan kebutuhan pembelajaran, (4) merumuskan tujuan, (5) mennetukan kurikulum, (6) memilih strategi pembelajaran, (7) menentukan

sumber belajar, (7) mendapatkan sumber belajar, (8) melaksanakan pelatihan, dan selanjutnya kembali lagi ke menentukna kebutuhan. Perputaran ini bertujuan untuk melihat keunggulan dan kelemahan dari pelatihan yang telah dilaksanakan, apakah masih perlu diadakan perbaikan atau memang sudah selesai dengan tujuan yang diinginkan oleh organisasi.

Model pelatihan menurut Paul G Friedman dan Elaine A.Y (1985:4) mengemukakan enam tahap dalam proses pelatihan (*six stages for the training process*). Tahapan tersebut sebagai berikut:

*Tahap pertama*, menyadari kebutuhan (*awareness of need*). Kesenjangan antara keadaan sekarang dengan keadaan yang diharapkan biasanya disebabkan oleh dua sifat yang melekat dalam fungsi manusia, yaitu perubahan dan aspirasi. Perubahan adalah merupakan “dorongan” dan aspirasi adalah “tarikan” yang menimbulkan kebutuhan pada pelatihan. Perubahan-perubahan menciptakan masalah yang harus segera dipecahkan, sedangkan aspirasi cenderung kepada tahap pertumbuhan untuk adanya nilai tambah.

*Tahap kedua*, menganalisis masalah (*analyzing the problem*). Apabila kebutuhan itu dirasakan masih bersifat umum, maka perlu dianalisis secermat mungkin, sehingga rumusannya tidak terlalu umum atau tidak terlalu khusus. Jika menganalisis setiap performans maka sebaiknya dilakukan dengan menjawab lebih dahulu pertanyaan-pertanyaan apakah yang menjadi perbedaan antara performans sekarang dan yang diharapkan? Apakah *performans* tersebut berguna untuk mengatasi kekurangan? Dan apakah *performance* itu dapat meningkatkan ketrampilan?

*Tahap ketiga*, menentukan pilihan (*knowing options*). Ketika mempersiapkan pilihan-pilihan, perlu dimasukkan suatu penjelasan tujuan tentang keuntungan-keuntungan dan kelemahan-kelemahannya, serta pengalaman yang dapat membantu peserta pelatihan mengembangkan pedoman-pedoman untuk menentukan pilihan-pilihan yang terbaik.

*Tahap keempat*, menyadari suatu pemecahan (*adopting solution*). Dalam menghadapi suatu solusi pertama-tama adalah dengan memberikan penjelasan tentang prosedur sehingga menjadi jelas dan dapat dipahami oleh mereka yang akan menentukan prosedur tersebut.

Selanjutnya adalah pemberian dukungan dimana prosedur tersebut harus dijalankan mengenai keuntungan-keuntungan dan kelemahan-kelemahannya. Peranan pelatihan adalah mempersempit pilihan-pilihan peserta pelatihan yang menyalurkan usaha-usaha peserta pelatihan pada cara atau jalur khusus.

*Tahap kelima*, mengajarkan suatu keterampilan (*teaching a skill*). Apabila pelatihan diharapkan untuk mampu mempengaruhi cara berpikir peserta pelatihan, sikap atau pengetahuannya, maka peranan pelatihan adalah membantu peserta pelatihan dalam mempelajari suatu keterampilan. Kemudian memberikan umpan balik pada pekerjaan peserta pelatihan sesuai dengan langkah-langkah yang ditempuh sampai kepada penilaian hasil belajar atau hasil kerjanya.

*Tahap keenam*, integrasi dalam sistem (*integration in the system*). Apabila dalam prosedur belajar peserta pelatihan tidak menimbulkan pengaruh kerjasama dalam situasi belajarnya, maka dalam tindakannya perlu membantu para peserta pelatihan untuk melakukan prosedur kerjasama tersebut dalam sistem yang diperlukan, karena pada tahap akhir pelatihan selalu muncul-muncul masalah-masalah yang dihadapi para pelatih dalam mengintegrasikan hasil-hasil belajarnya yang baru kedalam konteks pekerjaannya. Tipe lain dari “integrasi dalam sistem” ini adalah dengan memusatkan pengembangan interaksi “*team*” yang lebih baik dalam suatu kerja kelompok yang utuh.

Sudjana (2005:78) mengembangkan model pelatihan partisipatif dengan sepuluh langkah yang uraiannya sebagai berikut:

- a. Identifikasi kebutuhan, sumber dan kemungkinan hambatan pelatihan. Untuk dapat melaksanakan kegiatan pelatihan yang efektif sehingga berguna dan bermanfaat bagi peserta, maka sebelum kegiatan dilaksanakan perlu diidentifikasi kebutuhan belajar, sumber belajar dan kemungkinan hambatan yang akan dihadapi baik dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan maupun dalam mengembangkan hasil pelatihan yang diperoleh.
- b. Perumusan Tujuan Pelatihan, Tujuan adalah arah atau target yang akan dicapai dalam suatu kegiatan pelatihan. Untuk dapat mengarahkan pelaksanaan kegiatan pelatihan, maka perlu dirumuskan tujuan dengan jelas dan terarah, baik yang menyangkut tujuan umum, maupun tujuan khusus. Dengan rumusan tujuan akan mengarahkan penyelenggaraan dalam melaksanakan program pelatihan, atau dengan kata lain bahwa tujuan merupakan penuntun penyelenggaraan dalam melaksanakan program. Rumusan tujuan yang ingin dicapai melalui pelatihan tersebut harus jelas, terarah dan

- konkrit, sehingga dapat diukur dengan menggunakan ungkapan-ungkapan yang operasional.
- c. Penyusunan program pelatihan. Pada tahap ini menentukan metode dan strategi pelatihan, waktu pelatihan, dan nara sumber pelatihan (instruktur).
  - d. Penyusunan alat evaluasi awal dan evaluasi akhir peserta. Alat evaluasi awal digunakan untuk mengadakan evaluasi awal (*pretest*) guna mengetahui pengetahuan, sikap, dan keterampilan dasar yang dimiliki peserta. Sedangkan alat evaluasi akhir (*posttest*) adalah digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan.
  - e. Latihan untuk pelatih. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada pelatih/sumber belajar tentang kegiatan program pelatihan secara menyeluruh.
  - f. Pelaksanaan kegiatan pelatihan, memanfaatkan bahan belajar dan menerapkan metode dan teknik pelatihan. Urutan kegiatan pelatihan menyangkut urutan rangkaian kegiatan pelaksanaan mulai dari awal hingga akhir kegiatan. Dalam menentukan dan menetapkan materi yang akan disajikan berdasarkan kompetensi yang didasarkan pada tingkat kesesuaiannya dengan materi dan karakteristik peserta daya dukungnya terhadap intensitas kegiatan pelatihan.
  - g. Melaksanakan evaluasi terhadap peserta pelatihan. Evaluasi awal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh peserta menyangkut pengetahuan, sikap, dan ketrampilannya. Evaluasi awal ini dapat berupa test tertulis dan dapat juga tes lisan.
  - h. Mengimplementasikan Proses latihan. Tahapan ini merupakan inti pelaksanaan kegiatan pelatihan. Pada tahap ini terjadi proses pembelajaran yaitu proses interaksi dinamis antara peserta pelatihan dan sumber belajar /fasilitator, serta materi pelatihan.
  - i. Melaksanakan evaluasi Akhir. Kegiatan evaluasi ini dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai oleh peserta setelah mengikuti program pelatihan. Untuk mengevaluasi akhir kegiatan dapat menggunakan alat evaluasi yang digunakan pada saat evaluasi awal.
  - j. Melaksanakan evaluasi program pelatihan, adalah kegiatan dijadikan masukan dalam pengambilan keputusan untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan dimasa mendatang.

Model pelatihan tersebut di atas merupakan model yang akan dikembangkan berorientasi kepada pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan orang tua anak usia dini untuk melakukan suatu pembelajaran yang benar dalam mendidik anak

dilingkungan keluarga, sekaligus mampu menransfer nilai-nilai pendidikan, mampu memanfaatkan potensi lokal dan dapat melestarikan budaya lokal. Model pelatihan yang dikembangkan adalah model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua anak usia dini.

## 5. Manfaat Bimbingan dan Pelatihan

Beberapa manfaat pelatihan menurut Robinson dalam Marjuki (1992:28) sebagai berikut:

- 1) Pelatihan sebagai alat untuk memperbaiki penampilan /kemampuan individu atau kelompok dengan harapan memperbaiki performance organisasi. Perbaikan-perbaikan itu dapat dilaksanakan dengan berbagai cara. Pelatihan yang efektif dapat menghasilkan pengetahuan dalam pekerjaan/tugas, pengetahuan tentang struktur dan tujuan organisasi, tujuan-tujuan bagian-bagian tugas masing-masing karyawan dan sasarannya tentang system dan prosedur;
- 2) Keterampilan tertentu diajarkan agar para karyawan dapat melaksanakan tugas-tugas sesuai dengan standar yang diinginkan.
- 3) Pelatihan juga dapat memperbaiki sikap-sikap terhadap pekerjaan, terhadap pimpinan atau karyawan . Seringkali sikap-sikap yang tidak produktif timbul dari salah pengertian yang disebabkan oleh informasi yang membingungkan;
- 4) Bahwa pelatihan dapat memperbaiki standar keselamatan kerja.

Siagian (1985:183-185) mengemukakan 10 manfaat yang dapat dipetik dari kegiatan pelatihan, sebagai berikut:

- 1) Membantu pegawai membuat keputusan yang lebih baik;
- 2) Meningkatkan kemampuan para pekerja menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapinya;
- 3) Terjadinya interaksi dan operasionalisasi factor-faktor motivasional;
- 4) Timbul dorongan dalam diri pekerja untuk terus meningkatkan kemampuan kerjanya;
- 5) Peningkatan kemampuan pegawai untuk mengatasi stress, frustrasi, dan konflik yang pada gilirannya memperbesar rasa percaya diri sendiri.

- 6) Tersedianya informasi berbagai program yang dapat dimanfaatkan para pegawai dalam rangka pertumbuhan secara teknikal dan intelektual;
- 7) Meningkatkan kepuasan kerja;
- 8) Semakin besar pengakuan atas kemampuan seseorang;
- 9) Makin besarnya tekad pekerja untuk lebih mandiri;
- 10) Mengurangi ketakutan menghadapi tugas-tugas baru dimasa depan.

Manfaat pelatihan yang diungkapkan oleh Robinson dan Siagian mengandung pengertian bahwa dengan pelatihan akan memperbaiki kemampuan dan sikap individu/kelompok sehingga dapat melaksanakan tugas sesuai standar dan dapat menyelesaikan berbagai masalah melalui interaksi dan operasionalisasi factor motivasional yang dapat menimbulkan dorongan dalam diri pekerja untuk terus meningkatkan kemampuan kerjanya.

Desain pelatihan menyesuaikan dengan kondisi pandemic Covid-19 dimana selama pandemic berlangsung diwajibkan untuk bekerja di rumah dan melakukan physical distancing. Pelatihan dirancang dengan mempertimbangkan protokol pencegahan penyebaran Covid-19. Hal ini dilakukan guna mendukung pemerintah untuk mencegah penyebaran Covid-19 serta program pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif dan efisien sehingga tujuan organisasi pembelajar tercapai dengan mewujudkan karyawan yang unggul dan berdaya saing, (Choiriyah, S., & Riyanto, S:2020). *Est practice* mampu membuat para guru lebih meningkatkan profesinya dalam kegiatan belajar mengajar dari rumah.

Peserta meningkat dari yang direncanakan, hal ini merupakan suatu kebanggaan tersendiri terutama dalam melakukan pembinaan agar lebih

efektif, inovatif kreatif dan berdaya guna dalam mengajari anak didik kita sesuai dengan zamannya, agar pembelajaran jarak jauh lebih berkualitas. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sebagai suatu sistem dalam pembelajaran yang mengacu pada penggunaan teknologi informasi guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang mengacu dan bertujuan agar pendidik lebih profesional dan siap menghadapi revolusi industri 4.0, dimana teknologi merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari lagi. Semua ini menggunakan digitalisasi, tidak terkecuali Pendidikan, (Sunarsi, D., Wijoyo, H., & Al Choir, F:2020)

## **B. Aplikasi *Google* Untuk Pembelajaran**

Media daring adalah alternatif yang sangat membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Banyak media daring yang bisa digunakan saat ini baik melalui *whatsapp group*, *goggle classroom*, kelas maya, *email*, *telegram*, *google form*, *zoom* dll. Media yang baik belum tentu menghasilkan *output* yang maksimal. Faktor kesiapan pendidik dalam menggunakan media dan pemilihan media daring yang tepat adalah faktor yang menentukan proses pembelajaran berjalan optimal.

Semua media daring memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, maka pemilihan media yang sesuai dengan peruntukannya, menarik perhatian peserta didik, bahkan kolaborasi penggunaan media daring menjadi sangat penting bagi proses pembelajaran agar berjalan optimal (Indiani, B. :2020).

## **1. Google Form**

### **a. Pengertian Google Form**

*Google Form* merupakan salah satu komponen layanan *Google Docs*. Aplikasi ini sangat cocok untuk mahasiswa, guru, dosen, pegawai kantor dan profesional yang senang membuat *quiz*, *form* dan *survey online*. *Fitur* dari *Google Form* dapat di bagi ke orang-orang secara terbuka atau khusus kepada pemilik akun *Google* dengan pilihan aksesibilitas, seperti: *read only* (hanya dapat membaca) atau *editable* (dapat mengedit dokumen).

*Google Forms* dapat dimanfaatkan oleh pelajar/mahasiswa untuk tugas sekolah/kuliah atau profesional untuk mengerjakan tugas perusahaan. *Google Forms* juga memiliki *fitur quiz* yang dapat memberi skor pada jawaban pertanyaan di kuesioner. *Fitur* ini merubah kuesioner menjadi alat pendukung proses belajar. Pengajar atau *trainer* dapat memanfaatkan *Google Forms* untuk melakukan *quiz/tes* terhadap murid atau peserta *training* melalui *device* yang mereka gunakan (smartphone, tablet atau laptop).

### **b. Fungsi Google Form**

Fungsi *Google Form* untuk dunia pendidikan adalah sebagai berikut: 1) Memberikan tugas latihan/ ulangan *online* melalui laman *website*; 2) Mengumpulkan pendapat orang lain melalui laman *website*; 3) Mengumpulkan berbagai data siswa/ guru melalui halaman *website*; 4)

Membuat formulir pendaftaran *online* untuk sekolah; 5) Membagikan kuesioner kepada orang-orang secara online, (Sari, N.L: 2020)

### c. Keunggulan *Google Form*

Keunggulan dari layanan *Google Form* adalah sebagai berikut:

- 1) Tampilan *Formnya* menarik.

Aplikasi ini menyediakan fasilitas kepada penggunanya untuk memasukkan dan menggunakan foto atau logonya sendiri di dalam *survey* tersebut (Mardiana & Purwanto, 2017).

- 2) Memiliki berbagai jenis tes yang bebas dipilih

Aplikasi ini menyediakan fasilitas pilihan tes yang bebas digunakan sesuai dengan keperluan pengguna. Misalnya pilihan jawaban pilihan ganda, ceklis, tarik-turun, skala linier dan lain sebagainya

- 3) Bisa digunakan pada berbagai perangkat elektronik.

Aplikasi ini dapat digunakan setiap orang untuk membuat kuis *online* dan kuis *online* menggunakan laptop atau *smartphone* yang terhubung dengan internet lalu membagikan alamat *link* formnya kepada para responden sasaran atau menempelkannya di sebuah halaman website.

- 4) Dapat dikerjakan bersama orang lain.

Pembuatan item pertanyaan kuis *online* ataupun kuis menggunakan *Google form* bisa dikerjakan bersama orang lain atau siapa saja yang diinginkan oleh pengguna.

5) Kuis ataupun kuesioner bisa ditanggapi dengan cepat.

Dengan aplikasi ini, para respondennya bisa memberikan tanggapannya dimanapun dan kapanpun dengan mengklik alamat web atau link yang dibagikan pembuat kuis tersebut menggunakan komputer atau handphone yang terhubung ke internet. Semua tanggapan dan otomatis ditampung, disusun, dianalisa dan disimpan oleh aplikasi *Google Form* dengan cepat dan aman.

6) Formulirnya responsif.

Berbagai jenis kuis dan kuesioner dapat dibuat dengan mudah, lancar dan hasilnya tampak profesional dan indah.

7) Mendapatkan jawaban dengan cepat

Aplikasi ini berbasis *website* sehingga setiap orang dapat memberikan tanggapan atau jawaban terhadap kuis ataupun kuisisioner secara cepat dimanapun ia berada dengan menggunakan aplikasi internet komputer/laptop ataupun *Handphone*.

8) Hasilnya langsung tersusun dianalisis secara otomatis.

Tanggapan survei anda dikumpulkan dalam formulir dengan rapi dan secara otomatis, disertai info tanggapan waktu nyata dan grafik hasil tanggapan.

9) Gratis.

Aplikasi ini gratis untuk semua orang. Aplikasi ini langsung digunakan dengan cukup mendaftarkan diri secara gratis pada akun *Google*.

10) Tidak perlu memiliki *website* tersendiri.

Kuesioner ataupun kuis *online* bisa dibuat oleh semua orang dengan tanpa harus memiliki sebuah laman *website* ataupun *blog*. Aplikasi ini bisa ditampilkan pada sebuah pesan *e-mail*, dan pada sub domain *Google* ketikkan alamatnya dikunjungi (Saifudin et al., 2019).

Dengan demikian, aplikasi ini sangat cocok digunakan untuk mengumpulkan pendapat peserta yang berjauhan, sibuk dan sulit dikumpulkan, mengelola pendaftaran acara atau sekolah melalui halaman internet, mengumpulkan data-data, membuat kuis mendadak, dan banyak lagi.

#### **d. Cara Membuat *Google Form***

Berikut langkah langkah membuat *google form*, (Batubara:2016):

- 1) Buat *akun Google* Pastikan punya *akun Google*, apalagi yang handphonenya *Android*. Jika belum pun mudah, buatlah *akun Google* seperti biasa.
- 2) Buka *situs Google Form* Selanjutnya langsung menuju *link docs.google.com*.
- 3) Membuat Sebuah *Form*, *Google Form* memiliki banyak variasi pilihan pertanyaan yang bisa disesuaikan dengan jenis data yang dibutuhkan.
- 4) Melihat Tanggapan Responden se usai membagikan *Google Form*.

## 2. *Google Classroom*

### a. Hakikat *Google Classroom*

*Google Classroom* adalah aplikasi gratis yang disediakan google untuk membanu guru atau tenaga pendidik lainnya dalam proses belajar mengajar. Proyek *Google Classroom* mulai diumumkan secara resmi pada tanggal 6 Mei 2014, sebagai bagian dari program G Suit for Education. Setelah melalui berbagai uji coba, *Google Classroom* akhirnya diluncurkan pada 12 Agustus 2014, namun hanya bisa diakses melalui web. Baru pada Januari 2015, Google meluncurkan *Google Classroom* dalam versi aplikasi seluler.

Penerapan manajemen pembelajaran berbasis daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* dapat meningkatkan kemampuan guru membuat perangkat pembelajaran, (Nafiah, Sri Hartatik; 2020). *Google classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* dapat dijadikan sarana pembelajaran untuk mengumpulkan tugas, menilai tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan.

Aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam (Fahmi, S & Dewi, YAP, 2019). Penggunaan *google classroom* mempermudah guru untuk memeriksa hasil tugas siswa dan dapat memberikan nilai secara langsung pada siswa. kegiatan pelatihan terjadi transfer *knowledge* tentang pemahaman dan kemampuan dalam memanfaatkan layanan *Google*

*Classroom* yang merupakan salah satu aplikasi pendukung pembelajaran daring. Sehingga layanan *Google Classroom* dapat menjadi salah satu alternatif bagi para guru dalam memilih aplikasi pendukung pembelajaran daring selama masa pandemi ini dan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, (Aryani, D., Malabay, M., Ariessanti, H. D., & Putra, S. D. :2020).

b. Fungsi dan Keunggulan *Google Classroom*

Ada beberapa fungsi dan keunggulan yang bisa didapatkan dari *Google Classroom* dalam pemanfaatannya sebagai *Learning Management System (LMS)*, yaitu :

1) Proses setting pembuatan kelas yang cepat dan nyaman

Proses pembuatan kelas pada *Google Classroom* sangat cepat dan nyaman. Guru hanya tinggal mengakses aplikasi *Google Classroom* dan bisa memulai membagikan tugas-tugas dan bahan ajar.

2) Hemat dan efisiensi waktu

Guru membuat dan mendistribusikan dokumen untuk peserta didik mereka secara online serta juga dapat menentukan peringkat, memberikan umpan balik untuk semua tugas dan melakukan penilaian menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

3) Mampu meningkatkan kerjasama dan komunikasi

*Google Classroom* adalah kolaborasi *online* yang efisien. Guru dapat mengirimkan pemberitahuan ke peserta atau siswa mereka

untuk memulai diskusi *online* atau memberitahu mereka tentang kegiatan pembelajaran *online* tertentu.

4) Penyimpanan data yang terpusat

Hanya pada satu tempat yakni *Google Classroom*, semua pembelajaran berada dalam satu lokasi terpusat. Siswa dapat melihat semua tugas-tugas mereka dalam folder tertentu, guru dapat menyimpan bahan *eLearning* dan kegiatan untuk tahun ajaran secara *cloud* dan semua peringkat atau nilai dapat dilihat dalam aplikasi

5) Berbagi sumber daya yang efisien, praktis dan cepat

Fasilitator atau guru *online* dan pelatih memiliki kemampuan untuk berbagi informasi dan sumber daya *online* dengan peserta mereka secara langsung. Guru dapat mendistribusikan *link* ke sumber daya *online* dan materi *eLearning* tambahan yang dapat menguntungkan siswa mereka. (sumber: <https://www.bloggerpelajar>)

c. Fitur-fitur *Google Classroom*

*Google Classroom* mempunyai banyak kemudahan seperti *Google Drive*, *Google Docs*, *Sheets and Slides*, dan *Gmail* yang akan membantu lembaga pendidikan untuk lebih mudah dalam mengajar tanpa materi fisik seperti kelas, papan tulis dan alat tulis. Berikut beberapa *fitur- fitur* yang sangat menunjang pembelajaran *online* ini : 1) Tugas (*Assignments*); 2) Penilaian (*Grading*); 3) Komunikasi yang lancar; 4) Laporan Orisinalitas; 5) Arsip pembelajaran; 6) Aplikasi seluler; 7) Keamanan Pribadi

d. Manfaat *Google classroom*

Manfaat *Google Classroom* adalah:

- 1) mempermudah pengajar (guru, dosen) dalam menyiapkan pembelajaran dengan menambahkan siswa dalam kelas atau membagikan kode kelas pada siswa,
- 2) lebih menghemat waktu, alur tugas yang sederhana dan tanpa kertas memungkinkan dosen/guru membuat, memeriksa, dan menilai tugas dengan cepat, di satu tempat,
- 3) meningkatkan pengorganisasian mahasiswa dapat melihat semua tugasnya di laman tugas, dan semua materi kelas secara otomatis disimpan ke dalam folder di *google drive*,
- 4) meningkatkan komunikasi kelas memungkinkan pengajar untuk mengirim pengumuman dan memulai diskusi secara langsung. Mahasiswa dapat berbagi sumber daya satu sama lain atau memberikan jawaban atas pertanyaan di aplikasi *google classroom* (Fahmi, S & Dewi, YAP, 2019). Aplikasi ini cocok digunakan untuk kegiatan pembelajaran bagi siswa.

e. Cara Menggunakan *Google Classroom*

Untuk bisa menggunakan *Google Classroom*, kita harus terhubung dengan akun *Google*. Kita bisa membuat kelas, atau bergabung dengan kelas yang sudah dibuat oleh pengguna lain. Setelah kelas dibuat, kita bisa mulai proses belajarnya. Sebagai guru, kita bisa mengundang siswa dengan mengirim undangan lewat email, atau menyalin kode kelas yang

tersedia (berupa kombinasi karakter acak) dan membagikannya pada siswa.

Setiap siswa nantinya yang ingin bergabung dengan kelas yang sudah kita buat harus memasukkan kode kelas tersebut. Supaya lebih menarik, *Google* sudah menyediakan berbagai tema pada beranda yang disesuaikan dengan jenis mata pelajarannya. Tema olahraga, matematika, kesenian, atau Bahasa dan sosial sebagai contoh. *Google classroom* ini membuat pemahaman guru peserta diklat tentang penggunaan *google classroom*, maka disarankan kepada guru untuk menggunakan *google classroom* sebagai media pembelajaran di sekolah/madrasah tempat mengajarnya karena *google classroom* dapat digunakan atau diterapkan pada semua mata pelajaran, (Nurdin, S:2019).

Penggunaan *Google Classroom* belum efektif dalam pembelajaran saat ini karena siswa masih membutuhkan guru secara langsung dalam proses pembelajaran. Sedangkan siswa dapat menerima *Google Classroom* sebagai aplikasi *virtual class* (kelas maya) karena *Google Classroom* mudah dipelajari, digunakan dan diakses. *Google Classroom* hanya efektif digunakan sebagai *virtual class* untuk beberapa mata pelajaran saja, namun tidak untuk pelajaran. Bila konsep *Google Classroom* menyediakan video pembelajaran dan video praktikum, maka akan lebih efektif dalam pembelajaran fisika dimasa pandemi Covid-19, (Permata, A., & Bhakti, Y. B:2020).

### 3. *Google Drive*

*Google Drive* adalah layanan penyimpanan daring milik Google yang diluncurkan pada 24 April 2012. Layanan ini merupakan ekstensi dari *Google Docs* dan akan mengganti URL *docs.google.com* dengan *drive.google.com*. Dengan fitur unggulan yang sama seperti *Dropbox*, yaitu sinkronisasi data melalui folder khusus di dalam desktop atau lebih dikenal dengan *Desktop Sync Clients*.

### 4. *Google Meet*

*Google Meeting* adalah sebuah aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan komunikasi di manapun dan kapanpun dengan banyak orang tanpa harus bertemu fisik secara langsung. Aplikasi ini untuk *video conference*, dengan mudah dapat di *install* pada perangkat: a) *PC (Personal Computer)* dengan *webcame*; b) *Laptop* dengan *webcame* c) *Smartphone Android*.

*Google Meet* merupakan aplikasi yang sangat cocok untuk melakukan *Video Conference*, dengan ringanya *bandwidth* yang digunakan, tidak ada iklan di aplikasi tersebut, serta tidak terlalu banyak memakan *resource memory* jika dijalankan di *Android* atau *PC*. *In the COVID-19 era the need for innovative solutions to optimize educational endeavors has accelerated. Many programs have sought to improvise with new technologies such as Zoom* (Almarzooq Z, Lopes M, Kochar A:2020)

Untuk melakukan registrasi, cukup memasukan *email* dihalaman utama *website zoom.us*, dan nanti akan mendapatkan *email notifikasi* Aktifasi *Account*, dan selanjutnya ikuti langkahnya. Jika menggunakan PC/Laptop, setelah melakukan registrasi *account*, nanti akan ditunjukkan *TopUp link download file.exe* dan silahkan diinstall (*support di windows dan linux menggunakan wine*). Jika menggunakan Smartphone Android, bisa mengunduhnya di *PlayStore* dengan *keyword "Zoom.Us"*. Jika ingin melakukan *Confrence* secara bersama-sama, bisa melakukan *invite* atau bisa juga dengan menginformasikan "*ID Meeting*" kepada rekan.

### **C. Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)**

#### **1. Hakikat Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)**

Pendidikan sesungguhnya merupakan suatu sistem yang dibentuk untuk mencapai tujuan tertentu. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang berkualitas, ditengah situasi Pandemi Pemerintah mengeluarkan Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease ( Covid-19 )*. *Vandemi Virus Corona* di Indonesia membuat sekolah menghentikan kegiatan Belajar Mengajar secara langsung ( Tatap Muka), tetapi sebagai penggantinya adalah pembelajaran daring ( Dalam Jaringan ) atau disebut *remote learning*.

Berbagai upaya dan solusi yang di lakukan oleh Kementerian pendidikan agar pembelajaran tetap berlangsung dengan mengajak

seluruh pemangku kepentingan bidang pendidikan turut berpartisipasi. Bagaimanapun juga pembelajaran daring atau jarak jauh memerlukan bantuan teknologi yang dapat di akses dengan mudah. Selain itu para murid juga mesti beradaptasi dengan perubahan pembelajaran yang di atur oleh sekolah *Remot learning* dapat dipandang lebih bebas dan fleksibel diakses dari rumah sehingga dalam hal ini strategi yang perlu dilakukan oleh pihak sekolah adalah dengan menetapkan manajemen waktu, persiapan teknologi yang dibutuhkan, belajar dengan serius, menjaga komunikasi dengan teman dalam kelas daring.

Transisi yang sangat cepat dari para siswa dalam menjalani pembelajaran konvensional ke pembelajaran daring berjalan sukses dan sangat memungkinkan untuk digunakan dimasa depan, (Giorgi Basilaia & David Kvavadze: 2020). Video animasi merupakan media yang menampilkan materi pembelajaran dengan tambahan audio dan animasi sehingga menarik perhatian peserta didik. Desain dari video animasi akan disesuaikan dengan mata pelajaran dan juga karakteristik peserta didik. Audio dan animasi yang ditayangkan pun sangat menarik dan membuat peserta didik bersemangat serta memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang ditampilkan, (Prakoso, N. A. :2020).

Dampak COVID-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar dapat dilakukan dengan baik. COVID-19 begitu besar dampaknya bagi pendidikan untuk memutus rantai penularan pandemik COVID-19 pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah sekarang

menjadi belajar di rumah dengan menggunakan berbagai macam aplikasi seperti ruang guru, *classroom*, *zoom*, *google doc*, *google from*, maupun melalui grup *whatsapp*. Kegiatan belajar dapat berjalan baik dan efektif sesuai dengan kreatifitas guru dalam memberikan materi dan soal latihan kepada siswa, dari soal-soal latihan yang dikerjakan oleh siswa dapat digunakan untuk nilai harian siswa, (Dewi, W. A. F:2020). *The lesson learned from the pandemic of 2020 will force a generation of new laws, regulations, platforms and solutions for future cases, when the countries, government and population will be more prepared than today* (Basilaia, G, & Kvavadza, D. :2020).

## 2. Tantangan Pembelajaran Daring

Kunci efektivitas dari sistem pembelajaran daring adalah bagaimana seorang guru tetap kreatif untuk menyajikan pembelajaran daring secara menyenangkan dan mudah dimengerti sehingga para siswa tidak merasa bosan dan tetap produktif di rumah. Pembelajaran jarak jauh memberikan tantangan tersendiri bagi guru-guru. Sejumlah tantangan positif antara lain:

Pertama untuk menunjukkan kemampuan guru dalam memanfaatkan media teknologi dengan presentasi *zoom*, *penugasan via Google Classroom*, pre-test atau post-test dengan kuis, dan pemberian tugas proyek dengan pemanfaatan *Google Drive*, presentasi interaktif dengan *peardeck*, dan lain-lain. Aplikasi tersebut mutlak harus dilakukan

untuk mentransfer pengetahuan kepada peserta didik secara menarik dan efektif.

Kedua, menyajikan pembelajaran yang terencana dan efektif dalam keterbatasan waktu. Hal ini bisa dilakukan dengan mempersiapkan *quality lesson plan* dan mengatur langkah-langkah pembelajaran yang detail. Guru dan siswa dapat menetapkan tujuan pembelajaran sesuai ketersediaan waktu dan memilih materi yang akan disampaikan dengan langkah-langkah yang tepat dan akurat.

Guru dituntut pula untuk mengatur waktu dengan baik. Ketiga, adalah bagaimana guru mampu menyatukan persepsi dan konsentrasi anak-anak didik yang serba berjauhan. Ini hanya bisa dilakukan oleh guru yang memiliki visi yg jelas dalam pembelajaran dan mampu menjalin ikatan batin dengan siswa dengan melakukan perannya sebagai *motivator, fasilitator, mediator, dan komunikator*. (Sumber:

Keempat menyampaikan pesan Untuk menjadi anak yang tangguh mengingat dalam kondisi dimana masyarakat sedang diuji secara fisik dan mental akibat penyebaran *Covid-19* yang berdampak kepada pembelajaran siswa yang ada dilingkungan Korwilcam dindik Somagede menjadi serba terbatas dalam berkomunikasi, berinteraksi, dan berkreasi, sehingga siswa harus mampu beradaptasi dengan hal-hal yang baru. Sejumlah tantangan positif tersebut sebagai pemicu dan motivasi para guru yang ada di Korwilcam Dindik Somagede untuk mengadakan inovasi pembelajaran di masa pandemi *Covid-19* ini, dengan melampaui

tangganan tersebut maka pembelajaran akan lebih efektif karena terjalin komunikasi antara guru, siswa dan orang tua.

Peran orang tua siswa sangat dibutuhkan, guru juga memiliki peran strategis untuk membuat tangguh siswa dengan berusaha memotivasi mereka untuk disiplin belajar, semangat dalam melaksanakan tugas, aktif dalam sesi presentasi, dan menghidupkan interaksi online dengan guru-guru dan teman-teman, dan tetap berusaha berkarya melalui pemanfaatan berbagai media dan sumber belajar," katanya. Kelima mendorong kolaborasi antara orang tua dan pihak sekolah.

Guru harus kreatif dalam meramu materi, menggunakan metode yang menyenangkan, dan memberikan tugas-tugas yang dapat menstimulasi siswa untuk bertanya kepada baik kepada guru, teman sekelas, maupun orang tua mereka. (Sumber: <https://www.kompas.tv/article>). Model pembelajaran daring dapat mengatasi pelaksanaan pembelajaran dimasa pandemi *Covid-19* melalui kreatifitas dan inisiatif guru dalam mengelola pembelajaran di rumah (Suciati:2020).

Orang tua juga selalu mendampingi anak dalam belajar dari rumah. Walaupun anak berada di rumah, tetapi pelaksanaan pembelajaran tetap berjalan dan diberikan oleh guru di sekolah. Pembelajaran tersebut berupa penugasan ataupun kelas online. Orang tua selalu mengingatkan, memantau dan mendampingi anak dalam belajar. Sehingga media elektronik dan akses internet tidak dipakai anak untuk hal-hal yang tidak

sesuai dengan peruntukannya, (Trisnadewi, K., & Muliani, N. M: 2020).

### 3. Hikmah Wabah *Covid-19* dilihat dari Islam

Dalam suatu hadits, Nabi Muhammad SAW menegaskan seorang Muslim tidak akan senantiasa dalam kondisi merugi dalam situasi apa pun. Sebab, keimananya akan menjadikannya sebagai seorang hamba yang bersyukur, ketika mendapatkan kemudahan dan juga bersabar ketika mendapatkan kesulitan dalam hidupnya. Shuhaib berkata: Rasulullah Shallallahu alaihi wa Salam bersabda: "Perkara orang mukmin itu mengagumkan.

Sesungguhnya semua perihalnya baik dan itu tidak dimiliki seorang pun selain orang mukmin; bila tertimpa kesenangan, ia bersyukur dan syukur itu baik baginya, dan bila tertimpa musibah, ia bersabar dan sabar itu baik baginya." (HR. Bukhari Muslim). *The coronavirus disease 2019 (COVID-19) pandemic is causing substantial morbidity and mortality, straining health care systems, shutting down economies, and closing school districts* (Andrew G.Rundle, Yoosun Park,...and Y. Claire Wang : 2020

Isnan Ansory dalam bukunya *Fiqih Menghadapi Wabah Penyakit* mengatakan, Allah SWT juga menjanjikan keutamaan yang besar atas mereka yang senantiasa bersabar dalam menghadapi segala ujian (bala) dari Allah SWT. Keutamaan itu, sebagai berikut:

1) Mengangkat derajat dan menghapus dosa

Hal ini sesuai hadits Rasulullah SAW, Dari Abu Hurairah, ia berkata: Rasulullah bersabda: “Ujian senantiasa menimpa orang beriman pada diri, anak, dan hartanya hingga ia bertemu Allah dengan tidak membawa satu dosa pun atasnya.” (HR. Tirmizi).

2) Tanda kebaikan dari Allah

“Sesungguhnya besarnya balasan tergantung dari besarnya ujian, dan apabila Allah cinta kepada suatu kaum Dia akan menguji mereka, barangsiapa yang ridha maka baginya keridlaan Allah, namun barangsiapa yang murka maka baginya kemurkaan Allah.” (HR. Tirmizi).

3) Mati syahid

"Mati karena menderita *tho'un* adalah syahid bagi setiap Muslim." (HR. Bukhari Muslim) "Meninggal karena sakit perut adalah syahid, dan (meninggal) karena *tho'un* juga syahid." (HR. Bukhari)

“Tidaklah seseorang yang berada di wilayah yang terjangkit *tho'un*, kemudian ia tetap tinggal di negerinya dan selalu bersabar, ia mengetahui penyakit tersebut tidak akan mengjangkitinya kecuali apa yang Allah tetapkan kepadanya, maka baginya seperti pahalanya orang yang mati syahid.” (HR. Bukhari).

4) Pahala tidak terbatas

"Sesungguhnya hanya orang-orang yang bersabarlah yang dicukupkan pahala mereka tanpa batas." (QS. Az-Zumar: 10). Beberapa hadist diatas menjelaskan bahwa sebagai orang mukmin kita harus tetap bersyukur dan bersabar dalam menhadapi ujian (bala) dari Allah SWT karena dibalik itu semua terdapat hikmah dan keutamaan diantaranya mengangkat derajat dan menghapus dosa, tanda kebaikan dari Allah, mati syahid, dan pahala tidak terbatas.

#### **D. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan atau berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Suciati, Jurnal Karya Ilmiah Guru, Volume 5, Nomor 1 Edisi Khusus KBM Pandemi COVID-19, tahun 2020 yang berjudul "Peningkatan Kreativitas Dan Inisiatif Guru Melalui Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19." Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran daring dalam meningkatkan kreatifitas dan inisiatif guru dalam mengelola pembelajaran di rumah. Obyek penelitiannya adalah pembelajarannya pembelajaran di rumah melalui Daring/online dimasa pandemi Covid-19. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi serta dianalisis secara kualitatif. Hasil peneltian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran daring dapat mengatasi pelaksanaan pembelajaran dimasa pandemic Covid-19 melalui kreatifitas dan inisiatif guru dalam mengelola pembelajaran di rumah.

Penelitian tersebut termasuk penelitian yang relevan karena focus dalam penelitiannya sama-sama membahas tentang pembelajaran di rumah selama

masa pademi Covid-19. Obyek penelitiannya adalah pelaksanaan pembelajaran daring/online yang dilakukan guru selama masa pandemic Covid-19. Sedangkan subyek penelitiannya adalah informan yang akan memberika informasi kepada peneliti selain melalui pemantauan juga melalui bukti fisik pembelajaran yang dikerjakan guru selama pembelajaran daring/online.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nafiah, Sri Hartatik, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Tahun 2020, dengan judul “Penerapan Manajemen Pembelajaran Berbasis Daring Dengan Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* Untuk meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Membuat Perangkat Pembelajaran.” Tujuan penelitian ini adalah mengetahui penerapan manajemen pembelajaran berbasis daring dengan menggunakan aplikasi google classroom uantuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membuat perangkat pembelajaran pada mata kuliah perencanaan pembelajaran di Prodi S1 PGSD FIKIP UNUSA. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan ceklist (*checklist*) dan lembar obsrrvasi. Teknik analisis data menggunakan kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan manajemen pembelajaran berbasis daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membuat perangkat pembelajaran.

Persamaan penelitian tersebut diatas adalah adalah kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *google*. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi. Hasilnya melalui pembelajaran daring dapat meningkatkan kemampuan keefektifan siswa belajar sehingga hasilnya sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

3. Penelitian dilakukan oleh Giorgi Basilaia & David Kvavadze, dari Business and Technology University, tahun 2020 yang berjudul “*Transition to Online Education in School during a SARS - CoV-2 Coronavirus (COVID-19)*”

*Pandemi in Georgia*". Pendekatannya menggunakan studi kasus. Hasilnya menunjukkan adanya taransisi yang sangat cepat dari para siswa dalam menjalani pembelajaran konvensional ke pembelajaran daring berjalan sukses dan sangat memungkinkan untuk digunakan dimasa depan. Pengalaman yang ada di Georgia khususnya tentang pembelajaran daring akan sangat berguna bagi negara-negara yang tidak mengalami transisi pendidikan yang cepat. Pembelajaran dari Pandemi Covid -19 akan melahirkan hukum yang baru, solusi yang baru sehingga negara dan seluruh masyarakat akan lebih siap menghadapi segala macam hal yang baru dibanding dimasa sebelumnya.

Persamaan penelitian ini adalah pembelajaran dimasa pandemi Covid-19 menggunakan aplikasi *google* dengan tujuan untuk mengefektifkan pembelajaran siswa sehingga walaupun siswa belajar dari rumah, semua materi akan tersampaikan dengan baik kepada siswa, dan siswa masih bisa belajar bersama gurunya.

#### **E. Kerangka Pikir**

Proses pembelajaran guru dimasa pandemi Covid 19 hendaknya dapat mengarahkan dan membimbing siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dari rumah sehingga tercipta interaksi yang baik antara guru dengan peserta didik melalui pembelajaran daring (dalam jaringan). Tetapi kenyataannya di lingkungan Korwilcam Dindik Somagede model pembelajaran ini belum berjalan dengan maksimal masih banyak guru yang terkendala karena ketidaktahuan dan kekurangpahamannya dalam menggunakan media atau alat teknologi, sehingga pembelajaran daring belum bisa dilaksanakan secara menyeluruh di Korwilcam Dindik Somagede.

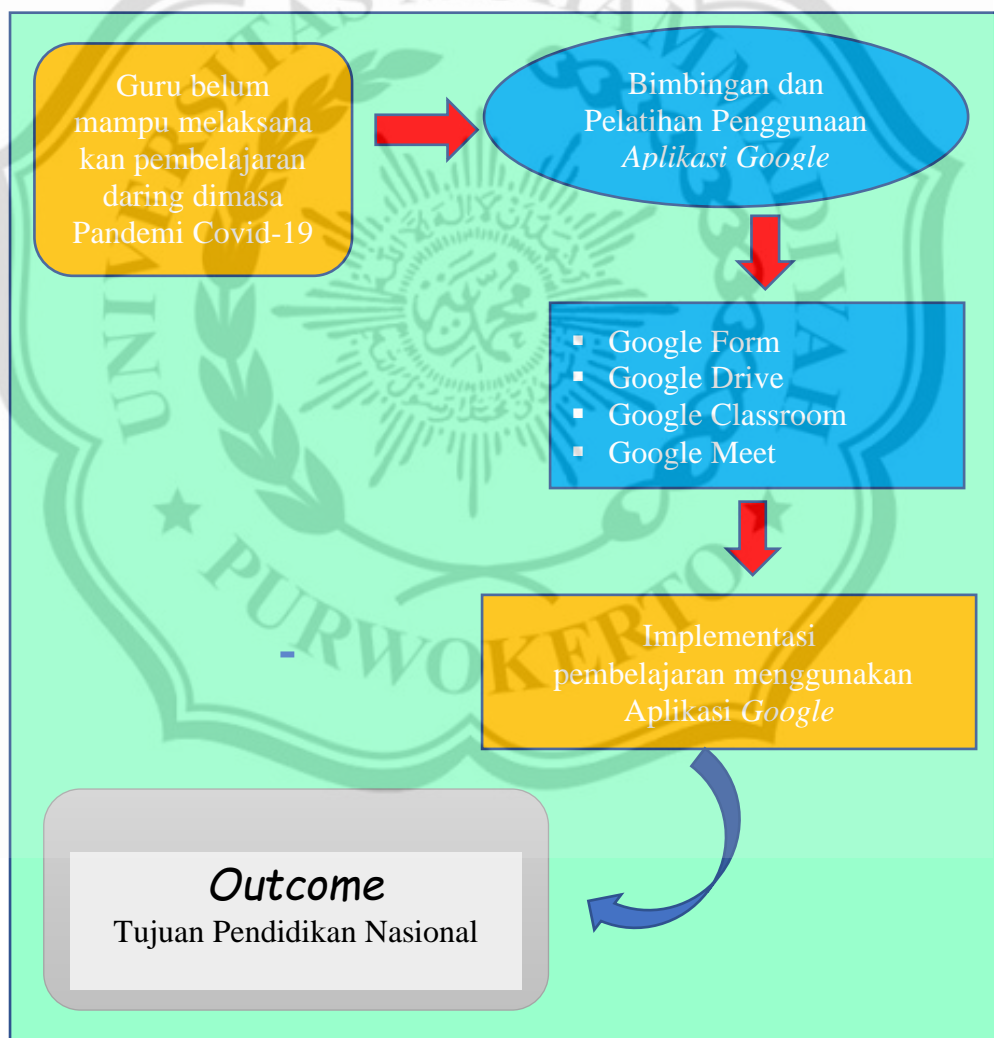
Mengefektifkan pembelajaran dimasa pandemi ini, peneliti mengadakan bimbingan dan pelatihan penggunaan aplikasi *google* untuk pembelajaran daring, dengan tujuan agar guru dapat memaksimalkan dan mengefektif pembelajaran selama masa darurat ini.

Kegiatan ini melibatkan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas dan Nara Sumber yang berasal dari tenaga pendidik di salah satu SMK yang berada di wilayah Kabupaten Banyumas. Peserta bimlat berjumlah 120 orang guru, yang terdiri dari Kepala Sekolah, Guru kelas rendah, Guru kelas tinggi, Guru mapel PAI dan Mapel Penjasorkes, dan operator. Kegiatan ini dilaksanakan selama tiga hari dengan durasi waktu 30% materi dan 70% praktik. Materi bimlat merupakan bagian atau jenis dari aplikasi *google* seperti, *Google Forms*, *Google Drive*, *Google Calssroom*, *Google Meeting*.

Pembimbingan ini menggunakan teknik partisipatif dalam waktu tiga hari yang diakhiri dengan pembuatan rencana tindak lanjut. (RTL) ini diimplementasikan dalam kegiatan sosialisasi di sekolah kepada teman-teman guru yang tidak mengikuti pelatihan. Keterampilan menggunakan aplikasi *google* inilah guru sebagai peserta bimlat untuk bisa melaksanakan tupoksinya dengan maksimal dimasa pandemi ini agar siswa selama Belajar Dari Rumah (BDR) tetap bisa mendapatkan pembelajaran.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 bahwa Tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang

demokratis serta bertanggung jawab. Walaupun dimasa pandemi ini semua terkena dampaknya, untuk Pendidikan diprioritaskan pelayanannya agar tetap dapat menyiapkan generasi yang akan datang. *Outcome* dari kegiatan Bimlat adalah Tujuan Pendidikan Nasional untuk mengembangkan potensi anak yang berkarakter. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gb. 2.1 Kerangka Pikir