

## PENERAPAN MEDIA ONLINE SELAMA PANDEMI COVID-19 TERHADAP PENGALAMAN BELAJAR SISWA DI MI TARBIYATUSH SHIBYAN SURABAYA

Ika Rahmawati<sup>1</sup>, nur Fajriatul Isnaini<sup>2</sup>, Hisbullah<sup>3</sup>

UIN Sunan Ampel Surabaya

[Ikarahmawati2405@gmail.com](mailto:Ikarahmawati2405@gmail.com)<sup>1</sup>, [Nurfajriyatul18@gmail.com](mailto:Nurfajriyatul18@gmail.com)<sup>2</sup>

### *Abstract*

*The Covid-19 pandemic has forced students and teachers to carry out online learning, one of which is using online media. In this way, it is hoped that students will still get the desired learning experience and the learning will run optimally. This study is one of the studies that wants to see how the application of online media during the Covid-19 pandemic to the student learning experience. wanted to see how student responses were related to the use of online media themselves, and how the learning experience was obtained. This study uses qualitative research with data collection techniques using interviews, observation, and documentation. The data analysis technique will be by means of data reduction so that it can be known as a whole related to the results that have been obtained.*

**Keywords:** *Online media, Covid-19 Pandemic Period, Learning Experience*

### **Abstrak**

Masa pandemi Covid-19 membuat siswa dan guru harus melaksanakan pembelajaran secara daring salah satunya dengan menggunakan media online. Dengan cara ini maka diharapkan siswa tetap mendapatkan pengalaman belajar yang diinginkan dan pembelajaran berjalan dengan maksimal. Penelitian ini merupakan salah satu penelitian yang ingin melihat bagaimana penerapan media online selama masa pandemi Covid-19 terhadap pengalaman belajar siswa. ingin melihat bagaimana respon siswa terkait dengan penggunaan media online sendiri, dan bagaimana pengalaman belajar yang didapatkan. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis datanya nanti dengan cara reduksi data sehingga dapat diketahui secara keseluruhan terkait dengan hasil yang telah didapatkan.

**Kata kunci:** Media online, Masa Pandemi Covid-19, Pengalaman Belajar

## PENDAHULUAN

Kurikulum k13 merupakan kurikulum yang telah banyak diterapkan di sekolah-sekolah. Hal ini dikarenakan Pemerintah juga menyarankan semua sekolah untuk menggunakan kurikulum yang baru yaitu k13. Tema dari kurikulum 2013 ini yaitu menjadikan manusia Indonesia agar produktif, kreatif, inovatif afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang integrasi dan mampu berkontribusi dalam lingkungan masyarakat (Suarga, 2017).

Adapun karakteristik dari kurikulum 2013 yaitu salah satunya berbasis sains, kurikulum 2013 untuk SD bersifat tematik integratif, kompetensi yang ingin dicapai adalah kompetensi yang berimbang antara sikap, pengetahuan, dan keterampilan, proses pembelajarannya menekankan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan cara tes dan portofolio. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan saintifik, pendekatan tematik terpadu, dan pendekatan tematik dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa baik secara sosial, kepribadian, kognitif, emosional, dan fisik (Nurdiansya Dan Fitriani Toyiba, 2015).

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 yaitu didasarkan pada penguasaan kompetensi yang memperhatikan karakteristik konten. Keterampilan kognitif dan psikomotorik adalah kemampuan penguasaan konten yang dapat

dilatihkan dan sikap adalah kemampuan penguasaan konten yang lebih sulit dikembangkan dan memerlukan proses pendidikan yang tidak langsung. Penilaian hasil belajarnya mencakup aspek kompetensi yang bersifat formatif dan hasilnya diikuti dengan remedial jika kurang memuaskan. Melalui kurikulum 2013 ini diharapkan agar siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih kompleks dan lebih akurat karena dalam setiap pembelajarannya menggunakan pendekatan CTL, *role playing*, belajar tuntas, dan belajar partisipatif. Yang semuanya itu siswa terlibat langsung dalam setiap proses pembelajaran dan siswa merasakan semuanya sendiri.

Pengalaman belajar mengacu pada interaksi antara siswa dengan kondisi eksternal di lingkungan yang dia reaksi. Pengalaman belajar yaitu belajar melalui perilaku aktif siswa yaitu apa yang dia lakukan saat belajar bukan apa yang dilakukan oleh guru. Menurut Tylor pengalaman belajar adalah sesuatu yang diperoleh dan dialami oleh siswa sebagai hasil belajar dan interaksi dengan konten dan kegiatan belajar (Anggara, 2013). Ada beberapa hal yang perlu diketahui dalam pengalaman belajar yaitu:

1. Pengalaman belajar mengacu pada interaksi siswa dengan kondisi eksternalnya, bukan isi dari pelajaran.
2. Pengalaman belajar mengacu pada belajar melalui perilaku aktif siswa.

Belajar akan dimiliki oleh siswa setelah dia mengikuti kegiatan belajar mengajar tertentu.

## Ika, dkk.

3. Adanya berbagai upaya yang dilakukan oleh guru dalam usahanya untuk membimbing siswa agar memiliki pengalaman belajar tertentu.
4. Pengalaman belajar merupakan hasil yang diperoleh oleh siswa.

Adapun Komponen pengalaman pembelajaran dalam Kurikulum tertera di Proses Pembelajarannya. Menurut Permendikud Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran, proses pembelajaran meliputi tiga tahap, yaitu Kegiatan Pendahuluan, Kegiatan Inti, dan Kegiatan Penutup. Berikut ini uraian singkat mengenai proses pembelajaran tersebut.

- a. Kegiatan pendahuluan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengawali aktivitas pembelajaran. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memfokuskan perhatian dan membangkitkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.
- b. Kegiatan inti merupakan inti pembelajaran dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Kegiatan ini dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.
- c. Kegiatan penutup merupakan kegiatan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran. Bentuk kegiatan tersebut meliputi

memberikan rangkuman atau kesimpulan, penilaian, refleksi, umpan balik, dan atau tindak lanjut.

Namun pengalaman belajar yang didapatkan oleh siswa selama pembelajaran tatap muka dan tidak tatap muka akan sangat berbeda hasilnya. Jika pembelajaran dilakukan dengan tatap muka maka akan lebih mudah bagi siswa menyerap pembelajaran secara langsung dan siswa mendapatkan pembelajaran secara langsung juga. Sehingga pengalaman belajar yang didapaknya dapat terintegrasi langsung dengan pengalaman belajar yang sebelumnya. Seperti yang kita ketahui bahwa saat ini Indonesia seluruh sekolah tidak bisa masuk sekolah secara langsung dikarenakan ada virus berbahaya yang menyebar. Seperti halnya yang terjadi di MI Tarbiyatush Shiban, yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh berbasis media online. karena dengan diterapkannya media online akan menunjang proses pembelajaran dan pembelajaran tetap berjalan secara maksimal.

Di 2020 wabah pandemi Covid-19 melanda seluruh negeri di belahan dunia termasuk Indonesia. Covid-19 merupakan penyakit yang menular, artinya dapat menyebar secara langsung dan tidak langsung. Hal ini juga berdampak pada ruang belajar para siswa dan mahasiswa (Kintama, 2021). Mereka harus mengalami perubahan pembelajaran yang dilakukan selama pandemi, yaitu pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran dalam jaringan

menggunakan media online (Almaiah, 2020). Pembelajaran menggunakan media online dilakukan untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19, yaitu dengan cara melakukan pembatasan interaksi masyarakat yang dikenal dengan istilah *physical distancing*.

Segala cara dilakukan oleh seluruh neegara termasuk Indonesia selama pandemi Covid-19 agar pembelajaran di sekolah tetap berjalan dengan lancar. Melalui belajar menggunakan media online, maka guru bisa memberikan informasi kepada para siswanya. Selama melakukan pembelajaran daring akan selalu ada perubahan yang terjadi baik dari sisteim pembelajarannya sendiri dan pada kurikulum yang akan dipakai (Daniel, 2020). Di Indonesisa para guru menggunakan media *online* berupa *youtube*, *google meeting*, *zoom meeting*, *WhatsApp Group*, dan *google classroom*. Begitu pula di negara lain seperti di Cina menggunakan sistem *open educational resources* dan *open educational practice* (Huang, etc., 2020).

Belajar menggunakan media online ini maka diharapkan siswa mampu menerima pembelajaran dengan baik dan tidak menghambat siswa gagal paham dalam mengikuti pembelajaran. Melalui belajar menggunakan media online selama pandemi Covid-19 maka diharapkan siswa tetap mampu mendapatkan pengalaman belajarnya. Maka dari itu guru dituntut untuk kreatif dan melek IT di saat seperti ini sehingga pembelajaran menggunakan media online dapat terlaksana dengan baik

dan ada inovasi pembelajaran didalamnya. Guru bisa merancang pembelajaran menggunakan teknologi informasi ini yang bisa diakses oleh semua siswa, guru secara kreatif dan menyusun pembelajaran dengan baik. Sehingga tidak ada kecenderungan belajar selama belajar menggunakan media online di masa pandemi ini.

Banyak penelitian terkait hal ini seperti penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim dan Suardirman (2014) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan *E-Learning* terhadap motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa. penelitian Mustakim meneliti tentang efektifitas pembelajaran daring menggunakan media *online* pada mata pelajaran matematika kelas XII MIPA 1. penelitian yang dilakukan oleh Febrini, & Herawaty (2019) mengatakan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik perlu dikembangkan karena sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013 serta merupakan salah satu tujuan dari setiap materi yang disampaikan oleh pendidik, sebab guru merupakan pembimbing peserta didik untuk mencapai konsep pembelajaran yang diharapkan.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Penerapan media online selama pandemi Covid-19 terhadap pengalaman belajar siswa sesuai dengan kurikulum 2013.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian kualitatif artinya penelitian merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis

## **Ika, dkk.**

atau lisan. Alasan peneliti menggunakan kualitatif ini karena data yang dibutuhkan berupa informasi yang tidak perlu di kuantifikasikan. Penelitian ini akan mendapatkan data yang akurat dan orientik dikarenakan peneliti dapat bertemu langsung dengan informan dan langsung mewawancaranya. Selanjutnya penelitian mendeskripsikan tentang objek yang akan diteliti secara sistematis dan mencatat semua hal yang berkaitan dengan objek yang diteliti.

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian akan ditarik sebuah kesimpulan (Sugiono, 2006). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di MI Tarbiyatush Shibyan yang terdiri dari rombongan belajar yang berjumlah 32 orang.

Untuk memperoleh data maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, dan interview kepada guru yang mengajar di kelas. Serta juga menggunakan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi selama melakukan pembelajaran di kelas dengan pendekatan yang telah ditentukan.

Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data milik Miles dan Huberman, yaitu aktivitas dalam analisis data kualitatif yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Data reduction yaitu

pencatatan data secara teliti dan terperinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok. Data display atau penyajian yaitu penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, dan sejenisnya. Melalui penyajian data itu maka data akan terorganisasikan sehingga akan sangat mudah untuk dipahami. Verifikasi menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya (Sugiono, 2006).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media online dan pengalaman belajar

1. Perkembangan zaman berpengaruh pada perkembangan teknologi dan informasi termasuk pada bidang pendidikan. Saat ini begitu pesatnya media online/internet di seluruh penjuru dunia. Sehingga segala sesuatu bisa diperoleh dengan mudah termasuk informasi yang menunjang pembelajaran bagi siswa. Bahkan dengan perkembangan teknologi, untuk bisa menikmati media online/internet bisa diakses dimana saja dan kapan saja langsung dari genggamannya smartphone masing-masing. Media online sendiri lahir akibat pemanfaatan media dengan internet terjadi pada tahun 1990. Pengertian dari media online atau internet sendiri merupakan suatu hasil dari perkembangan teknologi komunikasi yang memberikan

manfaat bagi pengguna media online sebagai alat komunikasi antar manusia, dimana media memungkinkan partisipatif aktif baik penerima maupun pengirim (Aisyah, 2015). Dalam media online bisa dicantumkan berbagai informasi berupa beritategs, image, audio dan video. Media online tentunya berbeda dengan media cetak, yang hanya bisa menampilkan teks atau gambar saja. Online sendiri merupakan bahasa internet yang berarti informasi dapat diakses dimana saja dan kapan saja selama ada jaringan internet.

2. Pada akhir-akhir ini dunia sedang dilanda musibah yang sangat berbahaya yakni pandemi covid-19, dimana media online/internet adalah salah satu alat bantu yang sangat tepat pada saat ini terutama pada bidang pendidikan. Baik dari kalangan sekolah dasar sampai tingkat universitas pun juga merasakan hal yang sama yaitu menggunakan pembelajaran berbasis media online
3. Dalam setiap pembelajaran ada interaksi antara guru dan siswa, dimana dalam pembelajaran ada beberapa komponen yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Setiap kegiatan belajar pasti menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pada pengalaman belajar berpacu pada interaksi antara yang dialami oleh siswa dengan kondisi eksternal di lingkungan tempat ia melaksanakan pembelajaran. Pengalaman belajar

yang dimaksud disini adalah belajar melalui perilaku aktif siswa yakni apa yang dia lakukan saat belajar bukan apa yang dilakukan oleh guru. Tylor berpandangan bahwasannya pengalaman belajar itu adalah sesuatu yang didapat oleh siswa yang berfungsi sebagai hasil belajar siswa dan interkasi yang ada dikegiatan belajar (Anggara, 2013).

Agar pengalaman belajar itu bisa dipahami dengan baik, maka ada beberapa hal yang perlu diketahui dalam pengalaman belajar menurut Ansyar (2001) yaitu: Pertama, bahwa pengalaman belajar itu berpacu pada interasi antara yang dialami oleh siswa dengan kondisi eksternal di lingkungan tempat ia melaksanakan pembelajaran, bukan dari isi pelajaran. Kedua, bahwa pengalaman belajar bisa diperoleh oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Keempat, peran guru disini sangat penting karena guru harus melakukan berbagai upaya untuk membimbing siswa agar memiliki pengalaman belajar yang dihasilkan di tiap pembelajaran. Kelima, Pengalaman belajar merupakan hasil yang diperoleh oleh siswa.

Pengalaman belajar berbeda dengan kegiatan belajar, yang membedakan adalah bahwa pengalaman belajar itu menjadi acuan guru dalam mengembangkan proses pembelajaran baik dari strategi maupun metode pembelajaran. Pengalaman belajar juga bisa didapat melalui berbagai macam aktivitas dan kegiatan baik

## Ika, dkk.

secara fisik maupun mental baik di dalam kelas dan di luar kelas (Nurhakim, 2017). Untuk menghasilkan pengalaman belajar bisa dari dalam kelas maupun diluar kelas. Pengalaman belajar siswa yang bisa didapat dari dalam kelas bisa melalui berbagai kegiatan belajar, interaksi antara siswa dengan sumber belajar yang sesuai dengan materi pelajaran pada saat itu. Bentuk kegiatannya adalah mendengarkan materi, membaca, menyampaikan pendapat, diskusi kelompok, praktek, menyimpulkan materi, dan lain sebagainya. Sedangkan pengalaman belajar yang bisa didapat oleh siswa dari luar kelas bisa melalui suatu kegiatan yang berhubungan dengan sumber belajar yang ada diluar kelas misalnya mengamati suatu aktivitas sosial masyarakat, observasi, atau belajar dengan alam sekitar secara langsung.

Dapat disimpulkan bahwasanya perbedaan antara kegiatan belajar dengan pengalaman belajar yakni terletak pada komposisinya dan keadannya. Kegiatan belajar merupakan proses dimana siswa mendapatkan informasi dan pengetahuan dari guru atau sumber belajar sedangkan pengalaman belajar adalah hasil dari kegiatan yang telah dilakukan oleh siswa. yaitu interaksi antara siswa dengan kondisi eksternal di lingkungannya dimana nantinya dia melakukan reaksi terhadap stimulus yang datang.

a. Penerapan media online selama covid-19 terhadap pengalaman

belajar siswa Dapat diketahui penerapan media online selama masa pandemi Covid-19 merupakan alternatif solusi yang baik. Karena pembelajaran yang dilaksanakan tidak secara langsung mengakibatkan guru dan siswa harus putar otak bagaimana caranya pembelajaran tetap berjalan walaupun tidak tatap muka secara langsung. Banyak media online yang digunakan para guru dan siswa selama melakukan proses pembelajaran salah satunya zoom meeting, google class, dll. Dengan begitu pembelajaran tetap berjalan dengan lancar dan siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik.

b. Menggunakan media online dalam belajar membuat siswa merasa senang dan antusias karena biasanya pembelajaran yang dilakukan tatap muka tapi kali ini harus menggunakan media online. Guru dapat melakukan inovasi pembelajaran menggunakan media online dan dapat memanfaatkan semua media online selama pembelajaran berlangsung misalkan menggunakan youtube sebagai penunjang pembelajaran, menggunakan tik tok atau bisa mendesain pembelajaran menggunakan video yang dibuat sendiri oleh guru. Dengan begitu siswa tetap merasa senang belajar di masa pandemi ini walaupun pembelajarannya menggunakan media online.

c. Walaupun ada akhirnya pengalaman belajar yang

diperoleh siswa saat bertatap muka secara langsung berbeda dengan saat masa pandemi ini. Walaupun pembelajarannya menggunakan media online namun guru tetap mengusahakan yang terbaik agar siswa mendapatkan pengalaman belajar setelah menerima materi dari guru. Jadi guru harus intens mengontrol dan mengawasi perkembangan siswa selama belajar menggunakan media online karena tidak bisa bertatap muka secara langsung. Untuk mengetahui Pengalaman belajar yang didapatkan oleh siswa setelah menerima materi dapat dilakukan oleh guru dengan cara menanyakannya satu persatu setelah selesai belajar. Atau dapat pula dengan cara memberikan beberapa latihan soal terkait materi pembelajaran.

Agar siswa tetap dapat pengalaman belajar dengan baik maka guru dapat menyuruh siswa melakukan aktifitas di rumah sesuai dengan materi yang diajarkan. Kemudian meminta orang tua masing-masing untuk mengambil videonya dan dikirimkan kepada guru sebagai bahan evaluasi. Apakah siswa dapat melakukannya dengan baik atau tidak.

Seperti halnya yang terjadi di MI Tarbiyatush Shibyan guru-guru berusaha memunculkan pengalaman belajar meskipun dalam keadaan pembelajaran daring seperti ini, yang paling disini adalah peran orang tua

di rumah bagaimana memperlakukan dan mengawasi anaknya agar tetap mengikuti pembelajaran dengan baik atau tidak.

Media online apa saja yang dipakai dalam pembelajaran di masa pandemi. Media online ini sebagai media pembelajaran pada saat pandemi covid-19. Media online disini merupakan media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (user) sehingga pengguna dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna, seperti mengunduh ataupun mengupload materi. Cara penggunaan media online disini tentu adanya pendampingan dari orang tua, agar bisa mengontrol perkembangan anaknya yang nantinya akan disampaikan kepada guru yang bersangkutan. Kerjasama antara orang tua dengan guru memang sangat diperlukan. Agar terciptanya pengalaman belajar yang bermakna maka bisa menggunakan media online yang bervariasi misalnya melalui teks, video dan animasi yang dibuat sehingga informasi yang akan disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa. Berbagai media pembelajaran online yang dapat digunakan dalam pembelajaran di MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya, yaitu:

1. Google Classroom (Salsabila, dkk., (2020)

## Ika, dkk.

Istilah google Classroom sendiri adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam ruang lingkup pendidikan dasar yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran terutama dimasa yang sangat sulit ini yakni masa pandemi covid-19. Tidak hanya bisa diterapkan di jenjang sekolah dasar saja melainkan di tingkat menengah sampai perguruan tinggi menggunakan google classroom. Karena didalam aplikasi google classrom sangat praktis dan mudah digunakan. Bagi orang yang tidak begitu mengenal IT, dengan adanya google classroom ini begitu mudah dan tidak rumit dalam pengoperasiannya.

Seperti halnya yang diterapkan pada pembelajaran di MI Tarbiyatush Shibyan, sebagian ada yang menggunakan aplikasi google classroom terlebih pada kelas atas yakni kelas 4 sampai 6. Karena dirasa untuk kelas 2 dan 3 masih belum begitu mahir dalam pengoperasiannya. Peserta didik tidak hanya mendapatkan materi saja di aplikasi ini melainkan juga bisa mengumpulkan tugas melalui google classroom ini.

### 2. Whasthapp

Kita sudah tidak asing lagi dengan istilah whatsapp, karena dikalangan remaja hingga dewasa pasti mempunyai aplikasi whatsapp di smartphone masing-masing. Karena dengan adanya whatsapp jalinan komunikasi semakin mudah, mudah diakses dan mudah dalam

pengorasiannya. Selain komunikasi, media whatsapp ini juga membantu dalam bidang pendidikan karena dengan whatsapp guru bisa tetap berkomunikasi dengan orang tua siswa berdiskusi tentang perkembangan setiap siswa. Platform ini merupakan alat yang digunakan untuk melakukan komunikasi jarak jauh berpapercakapan baik menggunakan tulisan, gambar, suara maupun video. WhatsApp mampu terhubung dengan teman serta keluarga kita yang ada dimanapun dan kapanpun ketika kita memiliki jaringan yang baik yang mampu menjadi pendukung untuk kita mengaksesnya.

### 3. Zoom

Pada pembelajaran paling efektif yakni dengan menggunakan aplikasi zoom. Karena zoom adalah aplikasi pertemuan dengan video dan berbagi layar dengan jumlah peserta hingga 100 anggota bahkan sampai 1000 lebih yang dapat bergabung di dalam aplikasi ini. Aplikais ini cukup mudah karena kita hanya memasukkan kode dan pasword kemudia peserta didik bisa cukup mendengarkan dan saling tanya jawab bersama guru. Zoom merupakan aplikasi komunikasi dengan menggunakan video sehingga pada saat digunakan untuk proses pembelajaran maka kita akan merasa bahwa kita sedang tatap muka secara langsung karena kita mampu

melihat orang yang jauh dengan menyalakan camera yang kita miliki didalam menggunakan platform zoom ini.

## SIMPULAN

Pada akhir-akhir ini dunia sedang dilanda musibah yang sangat berbahaya yakni pandemi covid-19, dimana media online/internet adalah salah satu alat bantu yang sangat tepat pada saat ini terutama pada bidang pendidikan. Baik dari kalangan sekolah dasar sampai tingkat universitas pun juga merasakan hal yang sama yaitu menggunakan pembelajaran berbasis media online.

Perbedaan antara kegiatan belajar dengan pengalaman belajar yakni terletak pada komposisinya dan keadannya. Kegiatan belajar merupakan proses dimana siswa mendapatkan informasi dan pengetahuan dari guru atau sumber belajar sedangkan pengalaman belajar adalah hasil dari kegiatan yang telah dilakukan oleh siswa. yaitu interaksi antara siswa dengan kondisi eksternal di lingkungannya dimana nantinya dia melakukan reaksi terhadap stimulus yang datang.

Segala cara dilakukan oleh seluruh negara termasuk Indonesia selama pandemi Covid-19 agar pembelajaran di sekolah tetap berjalan dengan lancar. Melalui belajar menggunakan media online, maka guru bisa memberikan informasi kepada para siswanya. Selama melakukan pembelajaran daring akan selalu ada perubahan yang terjadi baik dari sistem pembelajarannya sendiri dan pada kurikulum yang akan

dipakai. Di Indonesia para guru menggunakan media *online* berupa *zoom meeting*, *WhatsApp Group*, dan *google classroom*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, Sitti. 2015. *Peran Media Online Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Smk Negeri 1 Manado*, e-jurnal "Acta Diurna" Volume IV. No.4. Tahun 2015
- Almaiah, M.A., Al-khasawneh, A., & Althunibat, A. 2020. Exploring the critical challenges and factors influencing the E-Learning system usage during Covid-19 pandemic. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10219-y>
- Anggara, Surya. 2013. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Think Pair Share dengan Media CD Pembelajaran Pada Siswa Kelas III SD Negeri Kalibanteng Kidul 02 Semarang". Skripsi. (Semarang: Universitas Negeri Semarang)
- Ansyar, Mohammad. 2001. "Pengembangan kurikulum dari Materi Pelajaran ke Pengalaman Belajar", (Jurnal Ilmu Pendidikan jilid 8 No. 1, 2001)
- Daniel, S. J. 2020. Education and the Covid-19 Pandemic. *Prospects*, 123456789. <https://doi.org/10.1007/s11125-020-09464-3>
- Huang. R., Tlili, A., Chang, T.W., Zhang, x., Nascimbeni, F., & Burgos, D. 2020. Disrupted Classes, undisrupted learning during Covid-19 outbreak in the China "application of open educational practices and

**Ika, dkk.**

- resources. *Smart Learning Environments*, 7(1), 1-15.  
<https://doi.org/10.1186/s40561-020-00125-8>
- Kintama, Arvio Yosie, Diyas Age Larasati, Leni Yuliana. Bimbingan Skripsi Daring Selama Pandemi COVID-19 pada Mahasiswa PGSD UWKS : Hambatan dan Solusi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar Volume 3 Nomor 2 tahun 2021*.
- Nurdiansya Dan Fitriani Toyiba. 2015. *Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurhakim, Lukman. 2017. "Pengalaman Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Berbasis komputer Model Drills and Practice di SMK", Artikel Penelitian, (Jurusan PMIPA, Universitas TanjungPura)
- Salsabila, Unik Hanifah., Windi Mega Lestari, Riasatul Habibah, Oqy Andaresta, Diah Yulianingsih, Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.2 No.2 Desember 2020
- Suarga. *Kerangka Dasar Dan Landasan Pengembangan Kurikulum 2013*. UIN Alauddin Makassar Volume 1 Nomor 1, 2017. Hal 19
- Sugiono2006. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung:Alfabeta.
- Yunitasari , Ria. Umi Hanifah. 2020. *Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19*, Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 Nomor 3 Tahun 2020.