



# Prosiding

Senada (Seminar Nasional Daring)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran”



## Strategi Pembelajaran Daring untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa

Alifatul Maula<sup>1</sup>(✉), Meilan Arsanti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Sultan Agung,  
Indonesia

[maulaalifa@gmail.com](mailto:maulaalifa@gmail.com)

**abstrak** – Pemakaian media *online* menjadi pilihan di masa pandemi Covid-19 yang melanda beberapa negara di dunia. Wabah Covid-19 mengakibatkan sistem pendidikan menjadi berubah. Dalam peningkatan kualitas pembelajaran, strategi pembelajaran daring mulai menyentuh sistem pendidikan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui dan memahami strategi pembelajaran daring untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa berbagai teknologi serta media pendukung digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran daring, namun ada beberapa kendala yang muncul dalam penerapannya. Oleh karenanya, berbagai inisiatif dilakukan untuk dapat meminimalkan kendala yang dihadapi dan menumbuhkan minat belajar siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.

**Kata kunci** – sistem pendidikan, pembelajaran daring, dan minat belajar

**Abstract** – The use of online media is an option during the Covid-19 pandemic that hit several countries in the world. The Covid-19 outbreak has changed the education system. In improving the quality of learning, online learning strategies are starting to touch the system of education. The purpose of this research is to know and understand online learning strategies to foster student interest in learning. The researcher used a qualitative approach with a descriptive method. The results of this study are that various technologies and supporting media are used to optimize online learning, but there are several obstacles that arise in its application. Therefore, various initiatives were carried out to minimize the obstacles faced and foster student interest in learning to get a meaningful learning experience.

**Keywords** – education system, online learning, and interest in learning

### PENDAHULUAN

Sekarang ini beberapa negara di dunia telah dikagetkan oleh satu wabah penyakit yang diakibatkan oleh covid-19 (Corona Virus Diseases-19), tak terkecuali Indonesia. Virus ini mulai terjadi di negara Wuhan, China. Penularan virus ini cepat merambat dan menaikkan angka kematian di dunia. Virus ini menjadi persoalan besar bagi dunia, karena begitu mematikan.

Salah satu Imbas dari wabah Covid-19 adalah berubahnya sistem pendidikan di Indonesia. Adanya perubahan harus tetap mengacu pada peningkatan kualitas pembelajaran. Karena adanya konsep pembatasan interaksi sosial, pemerintah mempunyai kebijakan baru yaitu dengan Belajar dari Rumah (BDR). Sistem pendidikan yang semula pembelajaran tatap muka berganti dengan pembelajaran tatap maya atau pembelajaran dalam jaringan (daring).

Untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran, penggunaan teknologi menjadi solusinya, yaitu dengan memanfaatkan media *Online*. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi, pada dasarnya dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan ragam media pendukung, antara lain *Youtube*, *Google Classroom*, *Zoom*, *Moodle*, dan lain-lain. Penanggulangan ini bertujuan agar aktivitas pembelajaran dari rumah tetap berjalan dengan lancar dan materi pembelajaran tetap tersampaikan dengan baik.

Di dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai kreator untuk membaharui dan meningkatkan kualitas kemampuan yang ia pelajari dalam mengikuti perkembangan. Dalam pemakaian media online, kreativitas pendidik sangat dibutuhkan. Pemanfaatan audio, video, teks, dan animasi dapat disematkan dalam berbagai media yang ada untuk menambah ketertarikan dan menambahkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kreativitas guru dalam mengajar, menimbulkan aspek positif untuk peserta didik, sehingga mereka bisa menerima pembelajaran yang telah diberi. Untuk mencapai pembelajaran yang bagus, seorang guru dituntut untuk bisa senantiasa cerdas supaya kondisi belajarnya menarik dalam menyikapi sulitnya belajar.

Setiap siswa memiliki minat belajar yang berlainan, ada minat belajar dari peserta didik yang tinggi dan ada pula yang rendah. Sebab itulah tiap pendidik mestinya bisa mengetahui masing-masing minat belajar dari peserta didik agar siswanya tergugah secara optimal untuk bisa meraih pembelajaran yang baik. Cimermanová, (2016) menjelaskan bahwa pembelajar yang mengikuti pembelajaran daring memiliki perbedaan keterampilan, kemampuan, dan pengalaman. Dalam pembelajaran daring, pembelajar harus lebih peka, khususnya pada awal kegiatan pembelajaran, karena tidak mudah menciptakan suasana pembelajaran yang positif, sehingga pembelajar harus mampu menemukan kebutuhan belajar pembelajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang dirumuskan adalah Bagaimana strategi pembelajaran daring yang aktif, kreatif dan menyenangkan? Serta Bagaimana strategi pembelajaran daring dapat menumbuhkan minat belajar siswa, melalui teknologi yang ada?

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode penelitian yang digunakan deskriptif. Penelitian kualitatif yaitu strategi yang digunakan untuk menerangkan, mengukur korelasi-korelasi antar kejadian, mengukur teori serta menetapkan sebab-akibat dari variabel-variabel. Bogdan dan Taylor menerangkan, penelitian kualitatif ialah prosedur penelitian yang memperoleh data deskriptif berbentuk lisan ataupun tulisan dari orang-orang serta sikap yang bisa ditelaah serta ditunjukkan pada latar serta individu secara utuh.

Alasan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif karena metode deskriptif berusaha menggambarkan dan memberikan fakta dan menginterpretasi sesuatu apa adanya dimana deskriptif ini ditulis dalam bentuk narasi untuk melengkapi gambaran menyeluruh tentang apa yang terjadi dalam aktivitas atau peristiwa yang dilaporkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran daring dapat dijalankan lebih efisien karena tanpa batasan waktu dan tempat. Tantangan yang ada dalam pembelajaran daring, bukan pada ragam media pendukung yang akan dipergunakan, tetapi pada bagaimana strategi pembelajaran untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang dimaksud. Strategi yang baik dan akurat, akan menghasilkan luaran pembelajaran yang baik dan manfaat. Oleh karenanya, pembelajaran daring perlu dirancang dengan baik. Pengambilan strategi pembelajaran oleh guru harus mencermati karakteristik serta keperluan siswa berdasarkan materi bersangkutan.

Pembelajaran daring dapat dilakukan secara *asinkronous* dan *sinkronous*. Pembelajaran *sinkronous* adalah pembelajaran di mana siswa dan guru bertemu dalam waktu yang sama, bertatap muka, baik secara *online* maupun secara langsung. Sedangkan *asinkronous* adalah pembelajaran tidak langsung dalam waktu yang sama, di mana pembelajaran dapat berupa diskusi, mengirimkan tugas, membaca materi dll., dengan fleksible waktu bagi guru dan siswa (Wang, 2019). Pendapat lain juga menyatakan bahwa pembelajaran *sinkronous* terdiri dari pembelajaran tatap muka dalam kelas dan pembelajaran sinkronous daring; kegiatan pembelajaran tatap muka dalam kelas antara lain penelitian di laboratorium, karyawisata, presentasi dan diskusi kelompok, serta metode pembelajaran tradisional lainnya; sedangkan kegiatan pembelajaran sinkronous daring antara lain konferensi audio atau video, *chatting*, *live streaming*, pesan singkat (*instant messaging*), dll. (Smaldino, Lowther, & Mims, 2018).

Hasil penelitian dalam pembelajaran daring bahasa Indonesia di perguruan tinggi, dengan memanfaatkan media sosial yaitu *whatsapp* dan *youtube* mampu meningkatkan penyerapan mahasiswa terhadap materi kuliah, dibandingkan dengan hanya menggunakan model pembelajaran tatapmuka (Kuntarto, 2017). Penelitian sejenis juga menemukan bahwa dalam pembelajaran daring bagi siswa Sekolah Dasar di Kalimantan Barat dalam masa pandemi covid-19 dengan media pendukung yang dipergunakan adalah *whatsapp*, guru bekerjasama dengan orang tua siswa, melaksanakan seluruh proses pembelajaran baik tugas maupun evaluasi kegiatan, dengan memanfaatkan fitur yang ada seperti unggah video, berbagi file hasil tugas melalui media *whatsapp* menunjukkan bahwa memanfaatkan media dalam pembelajaran daring, mampu memotivasi siswa untuk tetap aktif mengikuti proses pembelajaran dalam masa pandemi Covid-19 (Dewi, 2020).

Simpulan dari pendapat dan temuan-temuan penelitian di atas, terdapat delapan kunci utama keberhasilan pembelajaran daring yaitu: (1) kelembagaan; bagaimana lembaga pendidikan mampu menyediakan infrastuktur untuk mendukung keberhasilan lingkungan pembelajaran daring, (2) manajemen, adalah bagaimana pengelolaan konten, pendistribusian materi belajar, serta pemeliharaan sistem pembelajaran daring; (3) teknologi, perangkat keras serta perangkat lunak apa yang diperlukan untuk pendukung pembelajaran daring; (4) pedagogi, adalah

bagaimana metode pembelajaran yang dipergunakan dalam pembelajaran daring serta mekanisme analisisnya; (5) etika, bagaimana pembelajaran daring memperhatikan faktor sosial, politik, budaya, hukum serta geografis yang perlu dipertimbangkan; (6) antarmuka, adalah bagaimana desain antarmuka dari situs atau sistem pembelajaran daring serta dukungan navigasi yang mudah; (7) dukungan, adalah bagaimana komunikasi serta sumber daya pembelajaran daring dapat saling digunakan, dan (8) evaluasi adalah proses evaluasi pembelajaran daring secara keseluruhan yang meliputi proses pengembangan, program serta penilaian (Khan, 2005).

Terkait dengan minat belajar siswa melalui pembelajaran daring yaitu siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengemukakan pemikiran mereka dari pernyataan atau pertanyaan yang sudah diberikan oleh guru. Guru selaku kreativitasnya menggunakan cara membiasakan siswa untuk berpikir kritis dalam pembelajaran. Selain itu, memperlihatkan kepada siswa mencakup kegiatan fisik serta mental, jadi pada aktivitas belajar siswa tidak mendengar saja, namun juga membaca, menulis, serta berdiskusi. Disini peran dari seorang guru dalam menerapkan strategi ini adalah sebagai fasilitator. Penyediaan sumber belajar yang bervariasi bisa membuat siswa melaksanakan berbagai aktivitas belajar yang variatif.

Pengimplementasian strategi dalam pembelajaran daring sangat fleksibel pada seluruh jenis materi serta keadaan. Selain itu, metode pembelajaran daring memiliki fungsi untuk membuat siswa antusias. Jadi para guru perlu mempunyai kreativitas agar menciptakan belajar *online* yang nyaman dan mudah diikuti. Pembelajaran daring perlu kreatifitas, inovasi serta motivasi dari pembelajar yang dapat membangkitkan suasana belajar yang aktif dalam suatu proses pembelajaran.

Salah satu tantangan dalam pembelajaran yang dihadapi adalah sulitnya keaktifan siswa. Faktor penyebab sulitnya pembelajaran dalam daring, antara lain kemampuan dari setiap guru dalam mengikuti perkembangan zaman, kemampuan siswa yang membutuhkan penjelasan secara lebih tetapi terkendala oleh media, kurang efektifnya pembelajaran karena keterbatasan tatap muka terhadap siswa sehingga menjadikan guru sulit berinteraksi kepada siswa secara langsung, terutama kendala jaringan internet. Cara yang digunakan guru dalam menanggulangi kendala pembelajaran daring yaitu mengikuti pelatihan terhadap guru agar menambah kemampuan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring, tetap memberikan yang terbaik kepada peserta didik demi keberhasilan pembelajaran. Komunikasi guru, orang tua serta siswa perlu terhubung dengan baik.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari pembahasan diatas adalah bahwa dalam proses pembelajaran perlu merancang pembelajaran daring secara matang. Pengambilan strategi pembelajaran harus mencermati karakteristik serta keperluan siswa berdasarkan materi bersangkutan. Berbagai media penunjang dapat ditambahkan untuk meningkatkan kreativitas serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam proses pembelajaran, Guru selaku kreativitasnya menggunakan cara membiasakan siswa untuk berpikir kritis serta memperlihatkan kepada siswa mencakup kegiatan fisik dan mental, jadi pada aktivitas belajar siswa tidak mendengar saja, namun juga membaca, menulis, serta berdiskusi. Dengan ini, siswa diharapkan mampu menjadi

fasilitator yang kreatif dan aktif. Serta setiap siswa dapat menikmati proses belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Kendala yang sering muncul dalam menerapkan pembelajaran daring, antara lain kesiapan teknologi, sumber daya, kemampuan pembelajar, dll. Oleh karenanya berbagai inisiatif dilakukan untuk dapat meminimalkan kendala yang dihadapi. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring, tetap memberikan yang terbaik kepada peserta didik demi keberhasilan pembelajaran. Komunikasi guru, orang tua serta siswa perlu terhubung dengan baik.

## REFERENSI

- Aji F.D, Wahyu, Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 2 No. 1 April 2020.
- B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Dewi, A. W. (2020). Dampak COVID\_19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* , 55-61.
- Isman, *Pembelajaran Moda Dalam Jaringan (MODA DARING)*, ISBN: 978-602-361-045-7, 2016.
- Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif: Strategi Kelas secara Efektif dan Menyenangkan*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 99-110.
- Syaikhudin, Ahmad, *Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran*, *Jurnal Lisan Al -Hal* Vol. 7, No. 2, 2013.
- Wang, V. C. (2019). *Handbook of Research on E-Learning Applications for Career and Technical Education: Technologies for Vocational Training*. USA: IGI Global.
- Watts, N. (2010). Reflecting On Models On Models For Online Learning In Theory. *AIHE-J*, 19.1-19.12.