



Studi Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar, Kecamatan Lubuk Raja, Kabupaten OKU, Sumatera Selatan

Jumali¹, Wahid Hasim² dan Reza Ariefka³

^{1,2,3}Program Studi PGSD, STKIP Muhammadiyah OKU Timur, Sumatera Selatan, Indonesia.

ARTICLE INFO

Article history:

Received 03 Aug, 2022

Revised 20 Aug, 2022

Accepted 10 Sep, 2022

Keywords:

Impact
Learning Procces
Covid-19 Epidemic

ABSTRACT

This research aims to determine the impact of the Covid-19 epidemic on the learning process in elementary schools in Lubuk Raja District, OKU Regency, South Sumatra Province. This type of research is qualitative. In this study, the number of respondents was 10 teachers, 10 students, and 10 guardians. Respondents represent all schools in Lubuk Raja District. Primary data collection is done by giving questionnaires to respondents. The questions in the questionnaire were developed based on related literature. The results of this study are that there are several obstacles and expectations from teachers, guardians of students, and students regarding the learning process in elementary schools in Lubuk Raja District during the Covid-19 epidemic, there are still many who stutter with the on-line learning process, the difficulty of procuring cellphones and internet packages, especially the guardians of underprivileged students, the limitations of guardians of students in accompanying students when learning online, the difficulty of signals in certain areas, and what is considered very bad is the decline in students' understanding of learning material understanding.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.



Corresponding Author:

Jumali,

Program Studi PGSD,

STKIP Muhammadiyah OKU Timur,

Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 458 Kauman Desa Pujo Rahayu BK 10 Belitang OKU Timur Sumsel 32382

Email: djoem_unsri@yahoo.com

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah mengubah tatanan di semua aspek kehiduapn. Wabah Covid-19 adalah jenis wabah yang tingkat penyebarannya sangat tinggi dan cepat. Wabah ini menyerang sistem imun dan pernapasan manusia (Rothan & Byrareddy, 2020). Salah satunya adalah mengubah proses belajar mengajar. Dari yang selama ini menggunakan tatap muka berubah menggunakan pembelajaran online. Pembelajaran yang selama ini guru dan siswa dapat berinteraksi langsung, Tanya jawab langsung, tanpa ada sekat penghalang, diganti dengan pembelajaran yang penuh keterbatasan, terutama keterbatasan fisik. Mengatur jarak dan kontak fisik yang berpeluang menyebarkan virus disebut social distancing (Bell et al., 2006).

Indonesia salah satu Negara yang mengalami dampak berat pada masa pandemi Covid-19 ini. Jumlah penderita mencapai 61.379 kasus (Kompas.com: 2020). Pencegahan wabah ini dilakukan dengan menghindari interaksi langsung orang yang terinfeksi dengan orang-orang yang beresiko terpapar virus corona ini (Caley, Philp, & McCracken, 2008). Jutaan siswa mengalami perubahan dalam proses pembelajaran. Dampak ini sampai ke pelosok negeri. Salah satu dampak dialami di kecamatan Lubuk raja, Kabupaten OKU, provinsi Sumatera Selatan. Meskipun belum ada yang dinyatakan positif Covid-19 di Kecamatan Lubuk Raja, namun kepanikan warga sangat terasa. Terlihat dari dibatasinya semua kegiatan masyarakat. Dimulai dari pembelajaran daring, tidak diperbolehkannya acara-acara pesta rakyat, tempat-tempat ibadah ditutup, dan dilarangnya berkumpul bersama di masyarakat.

Di Kecamatan Lubuk Raja terdapat 17 sekolah dasar, 5 Madrasah Ibtidaiyah, 6 Sekolah Menengah Pertama, 2 Madrasah Tsanawiyah, 3 sekolah menengah atas, 1 sekolah menengah kejuruan, dan 2 madrasah Aliyah (Kemendikbud: 2020). Jumlah siswa di kecamatan Lubuk Raja sebanyak Siswa. Paling banyak merupakan siswa di tingkat sekolah dasar. Semua siswa wajib mengikuti pembelajaran daring. Menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2011) Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional.

Pembelajaran daring tentunya membutuhkan sarana yang memadai, misalnya telpon pintar yang mendukung, kuota internet yang cukup, dan tempat dengan kondisi sinyal yang baik. Jika syarat tersebut tidak terpenuhi maka pembelajaran daring akan sulit terlaksana. Sehingga transfer ilmu dari guru ke siswa sangat tidak maksimal.

Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan Google Classroom, Edmodo, dan Schoology (Enriquez, 2014; Sicat, 2015; Iftakhar, 2016), dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp (So, 2016). Pembelajaran secara daring bahkan dapat dilakukan melalui media social seperti Facebook dan Instagram (Kumar & Nanda, 2018)

Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan maka perlu dilakukan penelitian tentang proses pembelajaran daring selama Covid-19 di Kecamatan Lubuk Raja ini. Tujuan penelitian ini adalah Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui dampak pandemi Covid-19 terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar di Kecamatan Lubuk Raja, Kabupaten OKU, Provinsi Sumatera Selatan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus kualitatif yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang dampak pandemi Covid-19 terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar di Kecamatan Lubuk Raja, Kabupaten OKU, Provinsi Sumatera Selatan. Ukuran sampel didasarkan pada banyaknya jumlah populasi yang ada di Kecamatan Lubuk Raja. Semakin banyak jumlah sampel, maka informasi yang didapat akan semakin banyak. Selain itu juga, kualitas sampel juga perlu diperhatikan supaya informasi yang didapatkan memang benar-benar akurat. Responden dalam penelitian ini meliputi guru, orang tua siswa, dan siswa. Sampel yang diambil sebanyak 10 guru, 10 orang tua siswa, dan 10 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket kepada para responden. Jawaban angket yang telah diperoleh kemudian dikumpulkan berdasarkan tema permasalahan yang sama. Permasalahan-permasalahan inilah yang akan menjadi jawaban dari dampak pandemi di Kecamatan Lubuk Raja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan peneliti ini adalah Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui dampak pandemi Covid-19 terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar di Kecamatan Lubuk Raja. Hasil penelitian yang didapatkan meliputi jawaban-jawaban respondeng mengenai pertanyaan angket yang diberikan. Pertanyaan angket yang pertama yaitu apakah Anda memiliki handphone untuk melakukan pembelajaran daring, dari 30 responden, 24 orang memiliki HP sedangkan 4 orang tidak memiliki hp. Pertanyaan kedua mengenai ketersediaan paket internet, dari 26 pemilik hp ada 21 orang yang cukup kuota internetnya selama satu bulan. Sedangkan 5 orang hanya memiliki kuota internet kadang-kadang saja. Pertanyaan ketiga tentang pemahaman menggunakan aplikasi pembelajaran, masih banyak yang bingung dengan aplikasi pembelajaran yang digunakan terutama dalam melakukan komunikasi dan pengumpulan tugas.

Pertanyaan ke empat tentang apa saja kendala lain yang dihadapi selama pembelajaran di masa Covid-19, dari guru menyatakan merasa pembelajaran daring ini sangat menurunkan pemahaman siswa tentang pelajaran. Pembelajaran tatap muka yang siswa dapat langsung bertanya dan dijelaskan langsung saja, siswa masih banyak yang belum paham, apalagi pembelajaran daring yang hanya melalui percakapan daring saja. Sementara dari orang tua mengeluhkan tentang sulitnya membagi waktu antara pekerjaan yang dilakukan dengan waktu untuk mendampingi anaknya belajar daring. Dari siswa merasakan sulitnya mendapatkan sinyal terutama di daerah yang kondisi sinyalnya kurang baik. Terutama ketika mengirim tugas berupa gambar atau file-file dalam bentuk dokumen. Berdasarkan hasil penelitian, maka akan dijelaskan beberapa hal sebagai berikut:

Dampak pandemi Covid-19 bagi guru

Beberapa dampak yang dialami bagi guru selama pandemi covid-19 ini adalah masih ada guru yang mengalami kesulitan dalam menggunakan handphone pintar, sehingga kurang tanggap terhadap respon yang diberikan siswa selama proses pembelajaran online berlangsung. Guru harus bertanya ke pada guru lain atau orang lain jika mengalami kesulitan dalam menjalankan aplikasi pembelajaran yang dipakainya.

Pembelajaran online memerlukan inovasi khusus seseorang guru sehingga transfer ilmu kepada siswa dapat berjalan dengan maksimal. Guru perlu menggabungkan beberapa aplikasi supaya pembelajaran berlangsung lebih asik. Menggunakan video-video pembelajaran tentunya sangat membantu. Guru tidak hanya memberikan tugas kepada siswa secara tertulis saja dan dikumpulkan minggu depannya. Tugas akan membebani siswa dan transfer ilmu juga tidak akan maksimal.

Dampak pandemi Covid-19 bagi orang tua siswa

Beberapa dampak yang dialami bagi orang tua siswa selama pandemi covid-19 ini adalah ketersediaan hp pintar. Tidak semua orang tua wali siswa yang berkecukupan. Untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari saja masih mengalami kesulitan. Tentunya akan sangat memberatkan apabila setiap wali murid harus membelikan hp pintar untuk anak-anak mereka.

Pekerjaan orang tua juga mempengaruhi pembelajaran daring anak. Banyak anak yang perlu pendampingan orang tua selama pembelajaran daring. Di sisi lain orang tua perlu bekerja mencari nafkah sehari-hari. Keadaan ini tentunya menjadi masalah tersendiri bagi orang tua siswa. Pemahaman orang tua tentang pembelajaran daring dan pemahaman orang tua dengan menggunakan hp pintar juga masih sangat kurang. Orang tua mengalami kesulitan dalam menggunakan hp pintar. Padahal hp pintar dapat digunakan secara maksimal dalam pembelajaran daring. Terutama untuk berkomunikasi dengan guru dan mencari jawaban-jawaban tugas di internet.

Dampak pandemi Covid-19 bagi siswa

Beberapa dampak yang dialami bagi siswa selama pandemi covid-19 ini adalah kurangnya pemahaman siswa dalam mengoperasikan handphone, kurangnya kecakapan siswa dalam menjalankan aplikasi pembelajaran. Siswa sering mengalami kesulitan sinyal ketika pembelajaran dilaksanakan. Lokasi rumah para siswa yang jauh dari sinyal internet.

Tidak semua pembelajaran bisa disampaikan dengan daring, terutama pembelajaran yang mengharuskan praktik. Sedangkan dipraktikkan saja, siswa banyak yang tidak memahami, apalagi disampaikan secara daring. Siswa merasa jenuh dengan pembelajaran daring. Kejenuhan itu terkadang dilampiasakan dengan bermain game di hp pintarnya. Bermain game di hp pintar selain menghabiskan kuota internet tentunya juga menguras waktu siswa. Keadaan ini tentunya selain mengganggu waktu siswa dalam pembelajaran juga akan mengakibatkan paket internet yang dimiliki akan cepat habis. Bisa jadi kegiatan main game ini akan berpengaruh terhadap siswa sendiri, terutama dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh gurunya.

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah masih banyak yang gagap dengan proses pembelajaran daring, beratnya pengadaan handphone dan paket internet terutama wali siswa yang kurang mampu, keterbatasan wali siswa dalam mendampingi siswa saat pembelajaran online, susah sinyal di daerah tertentu, dan yang paling dianggap sangat buruk adalah menurunnya pemahaman siswa terhadap pemahaman materi pembelajaran.

Referensi

- Bell, D., dkk., (2006). Nonpharmaceutical interventions for pandemic influenza, national and community measures. *Emerging Infectious Diseases*, 12(1). 88-94. <https://doi.org/10.3201/eid1201.051371>
- Bell, S., dkk., (2017). Sustainability and distance learning: a diverse European experience? *Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning*, 32(2), 95-102. <https://doi.org/10.1080/02680513.2017.1319638>
- Caley, P., Philp, D. J., & McCracken, K. (2008). Quantifying social distancing arising from pandemic influenza. *Journal of the Royal Society Interface*, 5, 631-639. <https://doi.org/10.1098/rsif.2007.1197>
- Enriquez, M. A. S. (2014). Students' Perceptions on the Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning. DLSU Research Congress. 1-6. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Iftakhar, S. (2016). Google Classroom: What Works And How? *Journal of Education and Social Sciences*, 3, 12-18. https://www.jesoc.com/wp-content/uploads/2016/03/KC3_35.pdf
- Kemdikbud. 2020. Data Referensi Sekolah. Sekolah di Kecamatan Lubuk Raja. <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/index.php>
- Kompas.com. UPDATE 28 September: Ada 61.379 Kasus Aktif Covid-19 di Indonesia. Jakarta <https://nasional.kompas.com/read/2020/09/28/16023001/update-28-september-ada-61379-kasus-aktif-covid-19-di-indonesia>
- Kumar, V., & Nanda, P. (2018). Social Media in Higher Education. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 15 (1), 109-120. <https://doi.org/10.4018/IJICTE.2019010108>
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*, 14(2), 129-135. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>.
- Rothan, H. A., & Byrareddy, S. N. (2020). The epidemiology and pathogenesis of coronavirus disease (COVID-19) outbreak. *Journal of Autoimmunity*, 109, 1-4. <https://doi.org/10.1016/j.jaut.2020.102433>.
- Sicat, A. S. (2015). Enhancing College Students' Proficiency in Business Writing Via Schoology. *International Journal of Education and Research*
- So, S. (2016). Mobile instant messaging support for teaching and learning in higher education. *Internet and Higher Education*, 31, 32-42. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2016.06.001>.
- Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. (2004). Can e-learning replace classroom learning? *Communications of the ACM*, 47(5), 75-79. <https://doi.org/10.1145/986213.986216>.