

## ANALISIS EFEKTIVITAS PELAKSANAAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR) SELAMA PANDEMI COVID-19

Asrilia Kurniasari<sup>1</sup>, Fitroh Setyo Putro Pribowo<sup>2</sup>, Deni Adi Putra<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surabaya<sup>1,2&3</sup>

e-mail: [asrilia.kurniasari-2018@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:asrilia.kurniasari-2018@fkip.um-surabaya.ac.id)<sup>1</sup>, [fitrohsetyo@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:fitrohsetyo@fkip.um-surabaya.ac.id)<sup>2</sup>,  
[deniadiputra@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:deniadiputra@fkip.um-surabaya.ac.id)<sup>3</sup>

**Received** : September 2020

**Reviewed** : September 2020

**Accepted** : September 2020

**Published** : September 2020

### ABSTRACT

The aim of this study was to analyze the implementation effectiveness of the learning from home (BDR) process during the Covid-19 pandemic in grade VI of SD Muhammadiyah 18 Surabaya. This research used mix method. The data collection technique used was a questionnaire given the students once a month. The subjects of this study were the students of grade VI at SD Muhammadiyah 18 Surabaya. Based on the results of research conducted by filling out questionnaires, in general, the implementation of learning from home (BDR) in the sixth grade students of SD Muhammadiyah 18 Surabaya run quite effectively with a percentage of 60-79%. The results of the BDR learning implementation questionnaire which had bad effectiveness with the criteria of 48% were in the evaluation process. It is suggested in learning from home (BDR), teachers are required to be able to design learning activities from planning to evaluating in a simpler, more creative and effective way.

**Keywords:** Covid-19, Learning Access, Learning from Home.

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas pelaksanaan proses belajar dari rumah (BDR) selama pandemi Covid-19 di kelas VI SD Muhammadiyah 18 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode campuran. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket yang diberikan kepada siswa sebulan sekali. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Muhammadiyah 18 Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan pengisian angket, secara umum pelaksanaan pembelajaran dari rumah (BDR) pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah 18 Surabaya berjalan cukup efektif dengan persentase 60-79%. Hasil angket pelaksanaan pembelajaran BDR yang memiliki keefektifan buruk dengan kriteria 48% sedang dalam proses evaluasi. Disarankan dalam pembelajaran dari rumah (BDR), guru dituntut mampu merancang kegiatan pembelajaran dari perencanaan hingga evaluasi dengan cara yang lebih sederhana, lebih kreatif dan efektif.

**Kata Kunci:** Covid-19, Akses Belajar, Belajar dari Rumah.

### PENDAHULUAN

Kondisi pandemi Covid-19 telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Untuk memutus mata rantai penularan virus tersebut, banyak pembatasan yang dilakukan oleh pemerintah, termasuk pemerintah Indonesia. Pendidikan anak sekolah dasar adalah salah satu sektor yang sangat terdampak kondisi pandemi ini. Sampai saat ini, kemendikbud masih belum mengizinkan pemerintah daerah di selain zona kuning dan hijau untuk membuka sekolah. Dalam rangka pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan

selama darurat penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19), proses pembelajaran dilaksanakan melalui penyelenggaraan Belajar dari Rumah (BDR) sebagaimana tercantum dalam Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19) yang diperkuat dengan SE Sekjen Nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan BDR selama darurat Covid 19.

Prinsip dari Kegiatan Belajar dari Rumah (BDR) ini adalah peserta didik dapat mengakses materi dan

sumber pembelajaran tanpa batasan waktu dan tempat. Kegiatan Belajar dari Rumah (BDR) ini diharapkan dapat akan mendukung proses pembelajaran jarak jauh dan mempermudah dalam penyebaran materi kepada peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah dengan tatap muka langsung dengan bapak/ibu guru dan teman-teman tidak dapat dilakukan pada masa pandemi ini. Para siswa diharuskan belajar dari rumah (BDR), untuk itu guru juga diharuskan menyiapkan perangkat pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar dari rumah. Kondisi ini membuat guru harus mengubah strategi belajar mengajarnya. Penggunaan metode pengajaran yang tepat maupun perilaku dan sikap guru dalam mengelola proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dalam pembelajaran selama program belajar dari rumah (BDR). Semua ini dilakukan untuk memberikan akses pembelajaran yang tidak terbatas ruang dan waktu kepada peserta didik selama diberlakukannya masa darurat Covid-19.

Kondisi siswa dan guru yang tidak dapat bertemu secara langsung untuk menjaga *social distancing* dan *physical distancing* inilah yang membuat pembelajaran harus dilakukan melalui pembelajaran daring. Pada pembelajaran daring, kita mengenal ada istilah pembelajaran sinkron dan pembelajaran asinkron. Menurut Chaeruman (2017), dalam pembelajaran sinkron, siswa dan guru berada di tempat yang sama pada waktu yang sama. Ini mirip dengan kelas tatap muka. Salah satu contoh pembelajaran sinkron adalah ketika siswa dan guru berpartisipasi dalam kelas melalui aplikasi web conference. Ini menciptakan ruang kelas virtual yang memungkinkan siswa mengajukan pertanyaan dan para guru menjawab secara instan. Secara keseluruhan, pembelajaran yang sinkron memungkinkan siswa dan guru untuk berpartisipasi dan belajar secara langsung dan terlibat dalam diskusi langsung. Sedangkan pembelajaran asinkron adalah pendekatan belajar mandiri dengan interaksi asinkron untuk mendorong pembelajaran. Email, papan diskusi online, Wikipedia, dan blog adalah sumber daya yang mendukung pembelajaran asinkron. Beberapa kegiatan pembelajaran asinkron yang umum adalah berinteraksi dengan Learning Management System (LMS), berkomunikasi menggunakan email, memposting di forum diskusi dan membaca artikel. Selain itu, penting untuk menjaga umpan balik tepat waktu dan komunikasi yang jelas untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, pembelajaran asinkron memberikan keuntungan seperti kenyamanan, fleksibilitas, lebih banyak interaksi dan untuk melanjutkan tanggung jawab kehidupan pribadi dan profesional. Perbedaan antara pembelajaran sinkron dan asinkron adalah bahwa

pembelajaran sinkron melibatkan sekelompok siswa yang terlibat dalam pembelajaran pada saat yang sama mirip dengan kelas virtual sedangkan pembelajaran asinkron melibatkan pembelajaran yang berpusat pada siswa mirip dengan pendekatan belajar mandiri yang mirip dengan pendekatan belajar mandiri dengan sumber belajar online yang diperlukan.

Konsep belajar dari rumah (BDR) di SD Muhammadiyah 18 Surabaya dilaksanakan secara sinkron dan asinkron. Pelaksanaan pembelajaran dengan sinkron dilaksanakan satu kali dalam 1 minggu dengan melalui google meet/zoom meeting dan sisanya dilaksanakan secara asinkron dengan memanfaatkan layanan *google classroom*.

Berdasarkan kondisi yang terjadi selama pandemi covid -19 serta kajian dari beberapa teori di atas maka tujuan penelitian ini adalah menganalisis efektivitas pelaksanaan proses Belajar dari Rumah (BDR) selama pandemi Covid-19 di kelas VI SD Muhammadiyah 18 Surabaya.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

Pada pelaksanaannya baik belajar secara jarak jauh secara online maupun belajar tatap muka langsung (offline) tetap harus memperhatikan tercapainya tujuan pembelajaran. Merujuk pada pendapat Robert F. Mager (dalam Uno, 2008) tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Kemp dan Kapel (dalam Uno, 2008) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Henry Ellington dalam Hamzah B. Uno (2008) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Sementara itu, Hamalik (2005) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran.

Para ahli memberikan rumusan tujuan pembelajaran yang beragam, tetapi semuanya menunjuk pada esensi yang sama, bahwa: (1) tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran; (2) tujuan dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik. Berdasarkan pendapat ahli mengenai definisi dan tujuan pembelajaran maka bisa disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan muara dari seluruh rangkaian pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan.

Ketercapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa hal di antaranya adalah: proses pembelajaran, media, dan bahan ajar yang digunakan.

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001). Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Pengertian proses pembelajaran antara lain menurut Rooijackers (1991:114): "Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar menyangkut kegiatan tenaga pendidik, kegiatan peserta didik, pola dan proses interaksi tenaga pendidik dan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar dalam kerangka keterlaksanaan program pendidikan".

Pendapat yang hampir sama dikemukakan oleh Winkel (1991:200) "Proses pembelajaran adalah suatu aktivitas psikis atau mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap".

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah – langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan (Nana Sudjana, 2010). Menurut Bahri (2013) pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru melakukan beberapa tahap pelaksanaan pembelajaran antara lain: membuka pelajaran, penyampaian materi pembelajaran, menutup pembelajaran.

Kesimpulan dari beberapa pendapat tersebut adalah bahwa proses pembelajaran adalah segala upaya bersama antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi. Harapan dari proses pembelajaran tersebut adalah bahwa pengetahuan yang diberikan akan bermanfaat dalam diri siswa dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan. Adanya perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu demi tercapainya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien akan tercapai dari sebuah proses pembelajaran. Kemampuan intelektual dan berfikir kritis akan dibentuk dari sebuah proses pembelajaran.

Selain proses pembelajaran, media juga berperan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Hal ini sesuai pula dengan yang disampaikan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2011) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media dalam proses pembelajaran secara umum memiliki manfaat untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran akan berlangsung secara lebih efektif dan efisien.

Selain proses pembelajaran dan media pembelajaran, bahan ajar juga memiliki peranan yang tidak kalah pentingnya demi tercapainya tujuan pembelajaran. Mulyasa (2006) mengemukakan bahwa Sebagai salah satu bagian dari sumber ajar, bahan ajar dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran.

Widodo dan Jasmadi (dalam Lestari, 2013) menyatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.

Berdasarkan pengertian yang diungkapkan dalam berbagai pendapat tersebut, bahan ajar sebaiknya dirancang sesuai dengan kaidah pembelajaran, yakni disesuaikan materi pembelajaran, disusun berdasarkan atas kebutuhan pembelajaran, terdapat bahan evaluasi, serta bahan ajar tersebut menarik untuk dipelajari oleh siswa.

Iskandarwassid dan Dadang (2011) mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat informasi yang harus diserap peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan. Penyusunan bahan ajar perlu dirancang sedemikian rupa hinggamanfaat bahan ajar atau materi itu benar-benar dirasakan oleh siswa setelah ia mempelajarinya. Wardhana (2010) menambahkan bahwa bahan ajar merupakan suatu media untuk mencapai keinginan atau tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik. Salah satu saluran alternatif pada komunikasi dalam proses pembelajaran adalah melalui penggunaan bahan ajar sebagai sumber belajar baik secara visual maupun audio visual.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kombinasi (*mixed methods*) kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian kombinasi adalah suatu metode penelitian yang mengkombinasikan atau menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel dan obyektif. Melalui kombinasi dua metode, maka data yang diperoleh dari penelitian akan lebih valid, karena data yang kebenarannya tidak dapat divalidasi dengan metode kuantitatif akan divalidasi dengan metode kualitatif atau sebaliknya (Sugiyono, 2017).

Didasari permasalahan yang akan diteliti yaitu menganalisis efektivitas pelaksanaan proses Belajar dari Rumah (BDR) selama pandemi Covid-19 di kelas VI SD Muhammadiyah 18 Surabaya maka penelitian ini menggunakan jenis penelitian kombinasi kuantitatif kualitatif. Penelitian kuantitatif dilakukan untuk melihat tingkat efektivitas belajar siswa penelitian kualitatif untuk mengetahui respon siswa terhadap pelaksanaan belajar dari rumah. Hal ini dilakukan secara sepadan, tidak terlalu dominan pada salah satunya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuisioner menggunakan angket yang diberikan kepada siswa setiap satu bulan sekali untuk mendapatkan gambaran pelaksanaan BDR selama bulan tersebut. Dalam analisis kuantitatif ini variabel penelitian disusun secara deskriptif dengan menilai prosentase pencapaian standar dalam bentuk tabel. Teknik analisis data yang digunakan adalah milik Miles and Huberman. Miles and Huberman (Sugiyono, 2017) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu: *data reduction*, *data display*, *conclusion drawing/verification*.

Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel dan dideskripsikan. Pendeskripsian data dilakukan dalam bentuk persen.

$$\% = \frac{\text{jumlah bagian}}{\text{jumlah keseluruhan}} \times 100\%$$

Perhitungan nilai rata-rata dilakukan dengan menjumlahkan seluruh nilai data suatu kelompok sampel, kemudian dibagi dengan jumlah sampel tersebut. Jadi jika suatu kelompok sampel acak dengan jumlah sampel n, maka dapat dihitung rata-rata dari sampel tersebut sebagai berikut.

$$\bar{x} = \sum_{i=1}^n x_i$$

Sumber data : (Sugiyono, 2017)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di kelas VI SD Muhammadiyah 18 Surabaya tahun ajaran 2020/2021 pada bulan Agustus 2020. Jumlah responden sebanyak 21 siswa dari 33 siswa seluruhnya.

Penelitian dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa melalui *Ms 365 form* yang berisi 17 pertanyaan. Adapun kisi – kisi pertanyaan tersebut dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Kisi – kisi Angket respon siswa Terhadap Belajar Jarak Jauh

No	Indikator	Item Pertanyaan	No butir
1	Efektivitas BDR	1	2
2	Akses BDR	1	3
3	Pendampingan BDR	2	4; 6
4	Reaksi tugas BDR	1	5
5	Kesulitan mata pelajaran	4	7; 9; 10
6	Materi BDR	1	11
7	Media BDR	4	12; 13; 14; 15
8	Evaluasi BDR	1	17
9	Kejelasan instruksi	1	16

(Sumber : Data sekunder, 2020)

Berdasarkan hasil respon angket yang diberikan melalui Ms 365 dengan alamat sebagaimana berikut. <https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=PbnlcC8cMEoFZSG6yyU2A0o3Tg3nDpJjJYdqoEak9ZUNTRNRThFWjhBVEIVS1YzMEZLQk5COEISSy4u> didapatkan:

1. Apakah kamu bisa mengikuti pembelajaran jarak jauh melalui *google classroom* dengan baik ? Dari item pertanyaan ke – 2 ini jawaban siswa adalah 95% menjawab bisa mengikuti dengan baik dan 5% menjawab hanya sedikit mengikuti.
2. Siapa yang biasanya mengakses pertama kali *Google Classroom* untuk mengetahui materi PJJ setiap harinya? Dari item pertanyaan ke -3 ini jawaban siswa adalah 70% menjawab siswa, 26% menjawab orang tua, dan 4% menjawab kakak.
3. Siapa pendamping belajarmu di rumah? Dari item pertanyaan ke – 4 ini jawaban siswa adalah 52% menjawab ibu dan 14% menjawab ayah, 14% menjawab kakak, 23% menjawab lainnya.
4. Apakah reaksi kalian saat menerima materi PJJ yang disampaikan guru melalui GC? Dari item pertanyaan

- ke – 5 ini jawaban siswa adalah 73% menjawab langsung mengerjakan dan 6% menjawab menunda mengerjakan.
5. Bagaimana cara pendampingan orang tua saat PJJ? Dari item pertanyaan ke – 6 ini jawaban siswa adalah 76% menjawab saya mengecek sendiri GC, orang tua hanya mengingatkan saya untuk melihat GC dan 24% menjawab orang tua ikut membantu mengecek GC dan menyelesaikan tugas GC.
  6. Mapel apa yang menurutmu paling sulit diselesaikan? Dari item pertanyaan ke – 7 ini jawaban siswa adalah 67% menjawab Bahasa Inggris dan 14% menjawab matematika, 14% menjawab bahasa arab dan 5% menjawab IPA.
  7. Apakah kalian mudah mengikuti materi mapel IPA? Dari item pertanyaan ke – 9 ini jawaban siswa adalah 83% menjawab mudah mengikuti dan 17% menjawab sulit mengikuti.
  8. Jika ada kesulitan dalam mapel IPA, dalam hal apa kesulitan itu biasanya ditemui? Dari item pertanyaan ke – 10 ini jawaban siswa adalah 29% menjawab tugas terlalu banyak dan 24% menjawab materi terlalu banyak, 10% menjawab video susah diakses, 5% menjawab instruksi guru kurang jelas, dan 32 % menjawab lainnya.
  9. Bagaimana pendapatmu mengenai materi PJJ mapel IPA? Dari item pertanyaan ke – 11 ini jawaban siswa adalah 86% menjawab sesuai harapan dan 9% menjawab belum sesuai harapan dan 5% menjawab terlalu jauh dari harapan.\
  10. Apakah menurut kalian video pembelajaran yang dibuat itu membantu memahami materi pelajaran? Dari item pertanyaan ke – 12 ini jawaban siswa adalah 81% menjawab ya saya bisa menyelesaikan tugas dengan baik, 14% menjawab tidak, saya lebih suka bertanya ke orang tua dan 5% menjawab tidak, karena saya bosan.
  11. Apakah kalian selalu menyimak video pembelajaran/PPT yang diberikan ustadzah? Dari item pertanyaan ke – 13 ini jawaban siswa adalah 76% menjawab ya dan 5% menjawab tidak, dan 19% menjawab kadang-kadang.
  12. Bagaimana pendapat kalian tentang video pembelajaran mapel IPA yang ustadzah buat? Dari item pertanyaan ke – 14 ini jawaban siswa adalah 75% menjawab menarik dan 17% menjawab biasa saja dan 8% menjawab membosankan.
  13. Untuk pertanyaan berupa kuis, aplikasi apa yang lebih kamu sukai? Dari item pertanyaan ke – 15 ini jawaban siswa adalah 50% menjawab google form

dan 46% menjawab quizizz dan 4% menjawab MS 365.

14. Apakah kalian selalu membaca dulu instruksi yang ustadzah berikan di GC? Dari item pertanyaan ke – 16 ini jawaban siswa adalah 76% menjawab ya dan 5% menjawab tidak dan 19% menjawab kadang.
15. Bagaimana pandanganmu terhadap tugas-tugas PJJ? Dari item pertanyaan ke – 17 ini jawaban siswa adalah 24% menjawab wajib diselesaikan untuk melatih karakter disiplin dan tanggung jawab saya dan 18% menjawab wajib diselesaikan karena dengan begini saya bisa tetap belajar, 24% menjawab wajib diselesaikan sebagai tugas agar mendapat nilai baik, 24% menjawab wajib diselesaikan untuk menambah wawasan saya, dan 10% menjawab tidak wajib diselesaikan karena hanya sebagai pengisi waktu saja sambil menunggu pembelajaran tatap muka kembali.

Selanjutnya untuk mengetahui hasil efektifitas Belajar dari Rumah (BDR) maka hasil analisis setiap butir pertanyaan diambil rata – rata pernyataan yang bersifat positif dan dikonversi pada kriteria keefektifan yang telah ditentukan. Terdapat penafsiran dan pengambilan keputusan tentang hasil analisis data terhadap penelitian dapat yang dikonversi dengan menggunakan kriteria sebagai berikut.

**Tabel 2.** Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Keefektifan

No.	Kriteria	Kualifikasi
1.	80% - 100%	Sangat baik
2.	60% - 79%	Cukup baik
3.	50% - 59%	Kurang baik
4.	<49%	Tidak baik

(Sumber data: Pribowo, 2014:47)

Berdasarkan tabel konversi keefektifan pelaksanaan belajar dari rumah (BDR) di kelas VI SD Muhammadiyah 18 Surabaya maka data yang diperoleh dihitung rata – rata setiap indikator untuk dianalisa berdasarkan kualifikasi keefektifan. Analisa hasil pengisian angket pelaksanaan BDR di Kelas VI SD Muhammadiyah 18 Surabaya disajikan pada tabel 3 berikut ini

**Tabel 3.** Analisa Hasil Pengisian Angket pelaksanaan BDR kelas VI SD Muhammadiyah 18 Surabaya

No.	Indikator	Hasil rata - rata	Kualifikasi Keefektifan
1.	Efektivitas	95%	Sangat baik
2.	Akses	70%	Cukup baik
3.	Pendampingan	76%	Cukup baik
4.	Reaksi tugas	73%	Cukup baik

---

5.	Kesulitan materi	88%	Sangat baik
6.	Materi	86%	Sangat baik
7.	Media	77%	Cukup baik
8.	Evaluasi	48%	Tidak baik
9.	Kejelasan instruksi	76%	Cukup baik

---

Sumber: Data Sekunder diolah, 2020

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan melakukan pengisian kuisioner melalui Ms. 365 form maka didapatkan hasil bahwa secara umum pelaksanaan pembelajaran dari rumah (BDR) siswa kelas VI SD Muhammadiyah 18 Surabaya berjalan cukup efektif dengan persentase 60-79 %. Tapi jika dianalisis lebih dalam efektivitas pelaksanaan BDR ini berjalan cukup efektif dikarenakan siswa sudah terbiasa dengan gawai sehingga dalam akses pembelajaran mereka tidak memiliki masalah yang berarti, hanya saja akses pembelajaran daring menjadi tidak terlalu tinggi karena rata - rata siswa di SD Muhammadiyah 18 Surabaya tidak memegang gawai sendiri tapi menggunakan gawai orang tua sehingga akses pembelajaran dilakukan dengan pendampingan dari orang tua. Keefektifan penggunaan gawai dalam pembelajaran selaras dengan yang disampaikan oleh Pribowo (2020) yang menjelaskan tentang perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet mencatat sebanyak 84 persen dari jumlah total seluruh rakyat Indonesia adalah pengguna telepon seluler. Sebanyak 52 persen dari seluruh pengguna telepon seluler tersebut adalah anak – anak dan remaja. Penelitian ini juga menemukan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet.

Selain akses internet berdasarkan hasil respon kuisioner, efektivitas pemahaman materi yang dimiliki siswa melalui belajar BDR sangat baik hal ini didukung oleh sarana dan prasarana belajar yang disediakan oleh sekolah dan guru. Merujuk pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim & Suardiman (2014) yang menyatakan bahwa penggunaan e-learning memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa di SDN Tahunan Yogyakarta. Guru menyediakan media e-learning berupa materi yang lengkap dan mudah diakses oleh siswa melalui laman LMS *Google Classroom*. Guru juga menyediakan video sebagai media yang mendukung penjelasan materi kepada siswa. Efektivitas video di dalam pembelajaran adalah sebagai suplemen untuk menarik perhatian dan minat belajar siswa.

Kelebihan Video dalam pembelajaran diungkap oleh Hamzah B. Uno & Nina Lamatenggo (2011) yang menyatakan bahwa video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu video dapat memanipulasi waktu dan ruang, siswa dapat diajak melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas. Video juga dapat menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh siswa. Kemampuan media video juga dapat diandalkan pada bidang studi yang mempelajari keterampilan motorik dan melatih kemampuan kegiatan.

Adapun hasil kuisioner pelaksanaan pembelajaran BDR yang memiliki efektifitas tidak baik dengan kriteria sebesar 48% adalah pada proses evaluasi. Siswa merasa evaluasi dalam bentuk tugas yang diberikan terlalu banyak dan memberatkan. Pada proses BDR memang banyak materi yang disampaikan melalui LKS hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun siswa menganggap tugas yang diberikan merupakan tes penilaian hasil belajar sehingga siswa merasa berat dalam menyelesaikannya. Sebenarnya tugas yang diberikan oleh guru itu adalah sebuah proses yang sengaja dibuat oleh guru untuk menilai proses pembelajaran, bukan hanya untuk menilai capaian akhir saja. Dalam hal ini ada perbedaan persepsi dari siswa dan guru terhadap jalannya proses evaluasi.

Perbedaan persepsi itu timbul karena kurangnya komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Dalam proses pembelajaran secara asinkron. Siswa kurang aktif dalam memberikan respon terhadap instruksi yang diberikan oleh guru. Begitu juga ketika proses pembelajaran secara sinkron dilakukan. Kebanyakan hanya guru saja yang aktif berbicara. Siswa cenderung malu mengungkapkan pendapatnya secara terbuka melalui media web conference yang dilaksanakan untuk pembelajaran daring secara sinkron.

Selain adanya persepsi mengenai proses evaluasi yang berbeda, beberapa faktor yang ditemukan juga menjadi penyebab dari ketidakefektifan proses belajar dari rumah adalah karena banyaknya distruction/gangguan ketika proses belajar berlangsung seperti game/TV yang membuat siswa kurang fokus dalam pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran. Siswa cenderung ingin cepat selesai. Kurangnya komunikasi secara efektif antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa lainnya menyebabkan proses pelaksanaan belajar dari rumah ini, lama kelamaan menjadi membosankan bagi siswa. Beberapa hal lain yang juga menyebabkan proses belajar jadi rumah ini menjadi kurang efektif adalah adanya kendala aplikasi yang rumit

atau tidak biasa digunakan siswa, baik guru maupun siswa kurang menguasai platform media pembelajaran daring yang digunakan.

Adanya kendala mengenai proses evaluasi dalam pembelajaran daring yang dirasa terlalu berat, sejalan dengan temuan Mustakim, (2020) mengenai efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama Covid-19, bahwa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring selama pandemi covid-19, maka pemberian materi pembelajaran sebaiknya disampaikan secara ringkas meminimalisir mengirim materi dalam bentuk video berdurasi panjang untuk menghemat kuota, memilih media berupa video dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, tetap memberikan materi sebelum penugasan namun dalam pemberian tugas hendaknya tidak terlalu banyak dan soal hendaknya lebih variatif, serta pemberian tugas harus disertakan dengan instruksi yang jelas.

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa pelaksanaan Belajar dari Rumah (BDR) untuk siswa kelas VI SD Muhammadiyah 18 Surabaya berlangsung cukup efektif. Siswa bisa mengakses sendiri materi pembelajaran yang disampaikan guru dengan menggunakan gawainya. Penggunaan video pembelajaran juga cukup menarik minat siswa untuk menyelesaikan setiap tahap pembelajaran dan memahami materi dengan baik, namun ada ketidakefektifan pada proses evaluasi.

Saran dari peneliti bagi guru, guru dituntut harus mampu mendesain kegiatan belajar dari rumah secara lebih ringan, kreatif namun efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media yang tepat sesuai dengan materi yang hendak disampaikan. Jenis tugas yang diberikan pun harus dirancang sedemikian hingga siswa tetap semangat dalam belajar secara daring dan tidak menjadi beban psikis. Walaupun kegiatan belajar dari rumah dengan sistem daring akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan. Guru juga perlu lebih memberi pemahaman kepada siswa bahwa tugas yang diberikan itu bukanlah sebuah beban yang menjadi kewajiban untuk diselesaikan, tetapi adalah sebuah proses yang harus dilalui untuk mempermudah siswa dalam memahami materi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chaeruman, U. A. (2017). *PEDATI Model Sistem Pembelajaran Blended, Panduan Merancang Mata Kuliah Daring, SPADA Indonesia*. Jakarta: Direktorat Pembelajaran KEMRISTEKDIKTI.
- Hamalik, O. (2005). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara
- Uno, H.B, & Lamatenggo, Nina. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H.B, (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ibrahim, D. S., & Suardiman, S. P. (2014). Pengaruh Penggunaan E-Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SDN Tahunan Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 66 diakses pada 24 Agustus 2020.
- Iskandarwassid & Sunendar, D (2011) *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Kemendikbud. (2020). *Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah*. [www.kemendikbud.go.id](http://www.kemendikbud.go.id). diakses pada 19 Agustus 2020.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan bahan ajar berbasis Kompetensi Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang: Akadenia Permata.
- Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mustakim. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika*. [Journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/almasma/article/view/13646](http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/almasma/article/view/13646) diakses pada 23 Agustus 2020.
- Prastowo, A. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Prespektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Pribowo, F. S. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah IPA Berbasis Pendekatan Scientific Approach*. Pedagogia.
- Rooijackers, A. (1991). *Mengajar dengan Sukses: Petunjuk untuk Merencanakan dan Menyampaikan Pengajaran*. Jakarta: PT Presindo.
- Rustaman. (2001). *Keterampilan Bertanya dalam Pembelajaran IPA*. dalam *Handout Bahan Pelantikan Guru-Guru IPA SLTP Se-Kota Bandung di PPG IPA*. Jakarta: Depdiknas.

Sudjana, N. (2010). *Penilaian Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syaiful, B. D. (2013). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wardhana, Y. (2010). *Teori belajar dan mengajar*. Bandung: Pribumi Mekar.

Winkel. (1991). *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Gramedia.