

## INOVASI METODE PEMBELAJARAN PADA MASA PERALIHAN PANDEMI COVID-19 DI SMA VETERAN 1 SUKOHARJO

**Dika Yuliana, Etit Widiyaningsih, Aditya Akbar Saputra, Pranichayudha Rohsulina**  
Program Studi Pendidikan Geografi, FKIP, Universitas Veteran Bangun Nusantara

*Abstract* : Pandemi COVID-19 telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia saat ini, khususnya pada dunia pendidikan. Akibat dari adanya wabah tersebut mengharuskan semua elemen pendidikan untuk beradaptasi dengan teknologi. Metode pembelajaran konvensional di sekolah yang umumnya interaksi antara peserta didik dan guru dapat terjadi secara tatap muka, harus diubah secara besar-besaran ke metode dalam jaringan. Sistem pembelajaran daring yang fleksibel tersebut membuat kegiatan belajar mengajar menjadi kurang efektif. Akibat dari sistem pembelajaran daring tersebut, peserta didik menjadi malas dalam belajar, kehilangan minat belajar dan kehilangan semangat belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif yang mana dalam penelitian ini mengacu pada teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara mendalam dengan informan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu inovasi metode pembelajaran yang dapat diterapkan di SMA Veteran 1 Sukoharjo sebagai proses perubahan pembelajaran dari daring ke luring.

*Kata kunci* : pandemi, daring, inovasi pembelajaran

*Abstract* : The COVID-19 pandemic has changed various aspects of human life today, especially in the world of education. As a result of the outbreak, all elements of education must adapt to technology. Conventional learning methods in schools, which generally interactions between students and teachers can occur face-to-face, must be changed on a large scale to online methods. The flexible online learning system makes teaching and learning activities less effective. As a result of the online learning system, students become lazy in learning, lose interest in learning and lose enthusiasm for learning. The method used in this study is a qualitative descriptive method which in this study refers to data collection techniques carried out by in-depth interviews with informants. Data collection techniques used in this study were observation, interviews and documentation. The results of this research are learning method innovations that can be applied in Veteran 1 Sukoharjo High School as a process of changing learning from online to offline.

*Keywords*: pandemic, online, learning innovation

### A. PENDAHULUAN

Pada tanggal 31 Desember 2019 muncul sebuah kasus baru di Kota Wuhan, China. Kasus tersebut diakibatkan oleh Virus Corona atau disebut Covid-19 (*Coronavirus Disease-2019*). Virus ini memiliki karakteristik penyebaran yang sangat tinggi dan virus ini telah menjadi

fenomena pandemi global. Pada tahun 2020 virus ini muncul di Indonesia dan menyebabkan masalah di berbagai aspek kehidupan. Penyebaran Virus Corona yang begitu cepat dan masif membuat banyak sektor-sektor seperti bidang ekonomi, pendidikan, pariwisata, pekerjaan dan keuangan menjadi

terhambat, sehingga stabilitas ketahanan negara dalam upaya mensejahterakan dan memakmurkan rakyat menjadi terganggu.

Pemerintah membuat kebijakan untuk meminimalisir penyebaran virus tersebut. Berbagai aspek kehidupan menjadi terganggu akibat dari kebijakan pemerintah untuk meminimalisir penyebaran virus tersebut. Salah satu aspek yang terganggu dari adanya kebijakan yang dibuat oleh pemerintah yaitu bidang pendidikan. Proses kegiatan belajar mengajar di bidang pendidikan menjadi terganggu, mulai dari jenjang sekolah dasar hingga jenjang perguruan tinggi.

Pemerintah mengeluarkan regulasi terkait proses pembelajaran pada masa pandemi, yaitu dengan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh atau daring (dalam jaringan), dimana penyelenggaraan proses belajar mengajar dilaksanakan secara online dari rumah masing-masing. Pembelajaran jarak jauh dengan sistem online yang belum pernah dilaksanakan secara serempak oleh seluruh elemen pendidikan, yaitu guru, peserta didik hingga orang tua membuat permasalahan baru di bidang pendidikan. Dengan adanya regulasi pembelajaran jarak jauh ini membuat guru dan tenaga pendidik sebagai elemen penting dalam pengajaran harus melakukan migrasi dari pembelajaran tatap muka konvensional ke pembelajaran jarak jauh. Guru dan

peserta didik harus beradaptasi dengan teknologi dalam proses kegiatan belajar mengajar secara jarak jauh. Adaptasi teknologi tersebut mendesak guru dan pendidik untuk melakukan inovasi dan adaptasi terkait pemanfaatan teknologi yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran agar dapat tercapai sesuai tujuan.

Guru dan peserta didik diharuskan melakukan transfer pengetahuan dan interaksi secara online dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh ini. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, terkadang tujuan pembelajaran yang ingin disampaikan masih belum tercapai dengan baik. Hal tersebut membuat sistem pembelajaran jarak jauh dari seluruh elemen dari segala jenjang pendidikan mendapatkan tantangan baru untuk tetap mempertahankan kelas agar tetap aktif dan materi dapat diterima dengan peserta didik.

Pembelajaran jarak jauh merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan secara online dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran ataupun jejaring sosial. Pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui *platform* yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara online, interaksi pun juga dilakukan secara online dan ujian pun

juga dilaksanakan secara online. Sama halnya dengan pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan di SMA Veteran 1 Sukoharjo, sistem pembelajaran yang diterapkan dengan memanfaatkan beberapa aplikasi seperti *Google Classroom*, *Zoom Meeting* dan *Google Meeting*. Dalam pelaksanaan sistem pembelajaran jarak jauh, para pendidik harus berusaha untuk membuat suatu inovasi pembelajaran agar peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan baik sesuai dengan tujuan.

Setelah dua tahun pembelajaran jarak jauh diterapkan di sekolah dan mulai turunnya kasus penyebaran Covid-19, maka pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk melaksanakan proses pembelajaran secara tatap muka kembali.

Proses pembelajaran jarak jauh memiliki dampak yang ditimbulkan. Guru sebagai pendidik di sekolah harus membuat suatu inovasi baru yang menarik dalam sistem pembelajaran di masa peralihan dari pembelajaran jarak jauh ke pembelajaran tatap muka kembali. Selain itu, guru juga harus lebih ekstra dalam mendidik peserta didik untuk membantu peserta didik dalam berperilaku, agar dapat terbentuk seorang pelajar yang berkarakter.

## **B. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang mengarahkan kegiatannya pada kegiatan untuk menjawab

pertanyaan bagaimana dan mengapa. Metode yang digunakan adalah metode studi deskriptif dengan menggambarkan atau melukiskan subjek-subjek penelitian berdasarkan fakta dan keadaan saat ini. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik penelitian lapangan. Penelitian lapangan adalah pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung ke lokasi penelitian untuk mendapatkan informasi yang diperlukan, yaitu dengan melakukan observasi lapangan, wawancara, angket atau kuisioner dan dokumentasi. Dalam proses pengumpulan data dalam penelitian ini, subjek penelitiannya adalah guru dan peserta didik di SMA Veteran 1 Sukoharjo.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Sistem Pembelajaran Daring di Masa Pandemi**

Munculnya pandemi Covid-19 membuat beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online. Kebijakan pemerintah daerah tersebut tidak berlaku bagi sekolah-sekolah yang berada di daerah tertinggal atau pelosok. Sekolah-sekolah tersebut tidak siap menerima pembelajaran daring yang mana proses pembelajarannya membutuhkan media pembelajaran seperti handphone, laptop atau komputer. Sistem pembelajaran daring merupakan

sistem pembelajaran yang dilaksanakan tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru sebagai pendidik harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Sehingga, guru dituntut agar dapat mendesain media pembelajaran yang menarik sebagai inovasi dalam pembelajaran daring.

Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19). Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan proses pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), Telegram, Instagram, aplikasi *Zoom* ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran daring. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda. Di SMA Veteran 1 Sukoharjo khususnya pada mata pembelajaran geografi memanfaatkan media pembelajaran online salah satunya yaitu melalui *platform Google Classroom*

yang kemudian di dalamnya melakukan diskusi bersama.

## **2. Dampak Sistem Pembelajaran Daring di Masa Pandemi**

Akibat dari adanya wabah covid-19 membuat sistem pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan secara tatap muka langsung di kelas, menjadi harus dilaksanakan secara online di rumah masing-masing. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan jaringan internet dan *platform* belajar seperti *Zoom Meeting*, *Google Classroom* dan *Google Meeting*. Sistem pembelajaran daring dapat dilaksanakan kapan pun dan dimana pun tanpa terikat waktu dan tanpa harus bertatap muka secara langsung. Di era perkembangan teknologi ini, pembelajaran daring semakin canggih dengan berbagai aplikasi dan fitur yang semakin memudahkan guru dan peserta didik. Sistem pembelajaran yang tidak terikat waktu dan dilaksanakan tanpa bertatap muka menjadi keunggulan dari pembelajaran daring. Seperti yang dapat kita lihat saat ini, pembelajaran daring menjadi salah satu pilihan bentuk pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik ketika terjadi bencana atau pandemi global. Penerapan kebijakan *social distance* di segala aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan, membuat pembelajaran daring menjadi pilihan pembelajaran yang dapat dilaksanakan

pendidik untuk meningkatkan pembelajaran di Indonesia.

Sistem pembelajaran daring merupakan solusi dari pemerintah untuk menanggulangi permasalahan penyebaran dari virus covid-19 agar pendidikan dapat tetap berjalan. Proses pembelajaran dengan sistem daring banyak memberikan dampak yang kurang baik terhadap minat belajar peserta didik. Diterapkannya sistem pembelajaran daring ini membuat peserta didik menjadi jenuh dan cepat bosan saat proses pembelajaran. Selain itu, sistem pembelajaran daring juga berdampak

pada kesehatan mental peserta didik, turunnyanya minat belajar dan hilangnya rasa tanggung jawab sebagai seorang pelajar. Akan tetapi, hasil belajar peserta didik selama pembelajaran daring justru mengalami peningkatan dibandingkan saat pembelajaran tatap muka secara langsung. Hal tersebut didapat dari rata-rata perolehan nilai peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM pada saat awal dan pertengahan masa pembelajaran daring diterapkan di SMA Veteran 1 Sukoharjo.

**Tabel 1. Nilai Peserta Didik Sebelum Masa Pandemi**

NILAI	KOMPONEN NILAI PENGETAHUAN						RATA2
	( Skala 100 )						SKALA
	ULANGAN HARIAN				UTS	UAS	0 - 100
	KD	KD	KD	RATA2			$(A+B+C)/3$
	1	2	3	( A )	( B )	( C )	
<b>Nilai Tertinggi</b>	85	85	85	84	78	72	78
<b>Nilai Terendah</b>	70	71	70	71	70	34	61
<b>Nilai Rata-rata</b>	76,6	77,2	76,3	76,72	76,4	63,4	72,22

**Tabel 2. Nilai Peserta Didik Saat Awal Masa Pandemi**

NILAI	KOMPONEN NILAI PENGETAHUAN						RATA2
	( Skala 100 )						SKALA
	ULANGAN HARIAN				UTS	UAS	0 - 100
	KD	KD	KD	RATA2			$(A+B+C)/3$
	1	2	3	( A )	( B )	( C )	
<b>Nilai Tertinggi</b>	87	87	85	86	82	83	82
<b>Nilai Terendah</b>	75	74	74	75	68	68	70
<b>Nilai Rata-rata</b>	79,6	80,1	79,7	79,73	72,5	70	74,12

**Tabel 3. Nilai Peserta Didik Saat Pertengahan Pandemi**

NILAI	KOMPONEN NILAI PENGETAHUAN					RATA2
	( Skala 100 )					SKALA
	ULANGAN HARIAN			PTS	PAS	0 - 100
	KD	KD	RATA2			(A+B+C)/ 3
	1	2	( A )	( B )	( C )	
Nilai Tertinggi	95	95	95	86	84	86
Nilai Terendah	76	74	77	76	70	77
Nilai Rata-rata	84,8	84,9	84,97	80,9	77,4	81,09

**Tabel 4. Nilai Peserta Didik Saat Akhir Masa Pandemi**

NILAI	KOMPONEN NILAI PENGETAHUAN					PTS	PAS	RATA2
	( Skala 100 )							SKALA
	ULANGAN HARIAN							0 - 100
	KD	KD	KD	KD	RATA2			(A+B+C)/ 3
	1	2	3	4	( A )	( B )	( C )	3
Nilai Tertinggi	85	85	85	85	85	96	96	88
Nilai Terendah	80	80	80	80	80	70		52
Nilai Rata-rata	84,7	84,7	84,6	84,6	84,63	75,7	77	79,14

Berdasarkan tabel nilai siswa rata-rata di atas, dapat disimpulkan bahwa sebelum pembelajaran daring diterapkan di sekolah, rata-rata nilai siswa adalah 72,22. Namun, ketika pembelajaran daring diterapkan pada awal pandemi, rata-rata nilai siswa adalah 74,12 dan di tengah pandemi, rata-rata nilai siswa juga meningkat, yaitu 81,09. Setelah pandemi mulai menurun dan penerapan sistem pembelajaran tatap muka kembali, rata-rata nilai siswa justru turun menjadi 79,14. Selama masa pembelajaran daring, nilai siswa mengalami peningkatan karena pelaksanaan tes atau ujian yang dilakukan secara daring di rumah membuat siswa lebih memilih untuk melihat jawaban secara instan di

internet. Hal ini dikarenakan ketika ujian atau ujian dilakukan di rumah, membuat siswa merasa tidak diawasi seperti saat ujian atau ujian langsung di sekolah, sehingga siswa merasa bebas untuk melakukannya.

### **3. Inovasi Metode Pembelajaran Pada Masa Peralihan Pandemi**

Indonesia merupakan salah satu negara yang tercatat sebagai negara terpapar virus covid-19 sekitar pertengahan bulan Maret 2020. Sejak mulai masuknya wabah virus covid-19 pemerintah melakukan upaya-upaya kebijakan untuk menghadapi penyebaran virus ini lebih lanjut, seperti isolasi, *social and physical distancing* hingga pembatasan bisa berskala besar (PSBB).

Akibat dari penerapan PSBB, maka semua kegiatan yang dilakukan di luar rumah harus dihentikan sampai pandemi ini mereda.

Kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan untuk membatasi penyebaran covid-19 berdampak pada berbagai bidang di seluruh dunia khususnya bidang pendidikan di Indonesia. Wabah covid-19 yang melanda Indonesia membuat proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka di kelas, harus digantikan dengan sistem pembelajaran daring yang belum pernah dilakukan secara serempak sebelumnya.

Dalam pembelajaran daring penguasaan ilmu teknologi bagi guru sebagai pendidik agar pembelajaran tetap berjalan dengan efektif merupakan hal yang sangat penting. Pada hakikatnya pembelajaran efektif merupakan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga kepada proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang bermanfaat dengan prosedur yang tepat. Selama masa pandemi covid-19 pembelajaran dirumah atau online menjadi solusi untuk melanjutkan proses kegiatan belajar. Pembelajaran online dapat didefinisikan sebagai sistem pembelajaran dengan transfer pengetahuan menggunakan video, audio, gambar, komunikasi teks dan perangkat lunak.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran daring di SMA Veteran 1 Sukoharjo, sekolah memanfaatkan platform seperti *Zoom Meeting*, *Google Classroom*, dan juga *Google Meeting*. Sistem pembelajaran daring di SMA Veteran 1 Sukoharjo tergolong sebagai sistem pembelajaran yang fleksibel, karena guru dan peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran di rumah masing-masing.

Penerapan sistem pembelajaran daring sebenarnya merupakan inovasi yang sangat baik di masa pandemi. Hal tersebut dikarenakan sekolah tetap mengupayakan berjalannya sistem belajar mengajar di masa pandemi. Akan tetapi, dalam proses pelaksanaannya sistem pembelajaran daring menimbulkan beberapa masalah bagi peserta didik, masalah tersebut yaitu terganggunya kesehatan mental peserta didik karena sistem pembelajaran secara daring, hilangnya semangat belajar peserta didik, hilangnya rasa tanggung jawab dan disiplin sebagai seorang pelajar.

Dengan adanya kebijakan baru pemerintah yaitu *new normal*, maka masyarakat diperbolehkan melakukan kegiatan atau kebiasaan/tatanan hidup dari pandemi menuju kehidupan normal seperti semula dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Setelah kurang lebih dua tahun sekolah menerapkan pembelajaran secara daring, akhirnya

kebijakan yang dikeluarkan pemerintah dapat mengubah kembali sistem pembelajaran di Indonesia. Tentu tidak mudah dalam menanggapi perubahan pembelajaran daring menjadi pembelajaran tatap muka kembali.

Masa transisi ini membutuhkan solusi dari metode pembelajaran yang cepat dan tepat agar siswa dapat kembali menjalankan aktivitas sekolah secara offline atau tatap muka dengan penuh semangat serta menghilangkan kejenuhan selama daring. Dalam hal ini kita bisa mengetahui bahwa tidak semua peserta didik dapat beradaptasi dengan cepat akan adanya perubahan pembelajaran dari daring menjadi pembelajaran luring. Hal ini menjadi masalah dan tantangan baru bagi guru dan peserta didik, karena harus beradaptasi ke kebiasaan lama kembali di masa peralihan ini.

Akibat dari sistem pembelajaran daring membuat peserta didik menjadi kehilangan rasa semangat dalam belajar, hal ini menjadi tugas baru bagi guru sebagai pendidik untuk mengembalikan rasa semangat belajar yang ada di peserta didik. Permasalahan sistem pembelajaran di masa peralihan tersebut dapat diatasi dengan suatu inovasi pembelajaran agar tercipta suatu pembelajaran yang efektif dan interaktif.

Proses pembelajaran akan terjadi apabila terdapat hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik dengan

lingkungannya dalam rangka untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Guru sebagai ujung tombak (*point central*) dalam kualitas pendidikan dituntut untuk memberikan inovasi dan menggunakan metode yang tepat sehingga diperoleh pembelajaran yang maksimal, bukan hanya pembelajaran yang menitik beratkan kepada transfer *knowledge* akan tetapi juga transfer *value*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, inovasi dapat diartikan sebagai pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru, penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya. Pengembangan inovasi mengajar adalah hal yang harus dilakukan di masa peralihan ini, sebagai sarana membantu pendidikan yang ada di masyarakat, yang selama pandemi mengalami kendala dalam segala hal.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat tentunya akan membantu guru dalam proses pembelajaran, sehingga sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Agar pembelajaran di masa peralihan ini dapat berjalan secara efektif dan interaktif, maka inovasi metode pembelajaran yang dapat diterapkan di SMA Veteran 1 Sukoharjo, yaitu:

## **1. Penggunaan Multimedia Game Based Learning**

*Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran jika kita artikan ke dalam bahasa Indonesia berarti suatu metode pembelajaran berbasis permainan. *Game based learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk belajar, tetapi dengan menggunakan pendekatan bermain.

Game merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan. Permasalahan atau konflik yang dibuat dalam sebuah game dapat diambil dari kehidupan nyata dan digabungkan dengan sisi khayalan. Hal ini dimaksudkan untuk membuat alur konflik atau permasalahan menjadi lebih menarik untuk dipecahkan. Jadi, suatu pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar serta dibantu oleh teknologi serta menampilkan beberapa pencapaian ketika telah menyelesaikan kuis tersebut.

Inovasi pembelajaran dengan menggunakan multimedia *game based learning* ini dapat diterapkan di SMA Veteran 1 Sukoharjo agar peserta didik dapat memecahkan konflik atau

permasalahan terkait materi yang sudah disampaikan oleh guru.

## **2. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif**

Penerapan sistem pembelajaran daring membuat peserta didik harus melaksanakan kegiatan belajar secara online. Pembelajaran secara daring di SMA Veteran 1 Sukoharjo terkhususnya pada mata pelajaran geografi lebih banyak menggunakan *platform Google Classroom*. Hal tersebut membuat peserta didik hanya terfokus pada gambar atau video yang ada di dalam materi. Selain itu, interaksi antara guru dan peserta didik terbatas hanya melalui media online, tanpa adanya interaksi secara langsung antara guru dan peserta didik.

Di masa peralihan setelah pandemi covid-19 ini, guru dapat menerapkan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif, sehingga dapat terjadi interaksi secara langsung antara guru dan peserta didik. Misalnya pada mata pelajaran geografi, guru dapat menggunakan media pembelajaran jenis-jenis batuan, sehingga peserta didik dapat melihat langsung dan mengerti seperti apa bentuk atau tekstur batuan tersebut secara langsung.

## **3. Pembelajaran Diskusi Kelompok**

Masa pandemi covid-19 yang membuat peserta didik dan guru harus melaksanakan proses kegiatan belajar

secara daring. Kegiatan belajar mengajar mulai dari diskusi dan tugas harus dilaksanakan secara daring. Di sistem pembelajaran sebelum pandemi interaksi guru dan peserta didik dapat terjadi secara langsung di kelas, sehingga hubungan antara guru dan peserta didik dapat terjalin. Akan tetapi, di masa pembelajaran daring interaksi antara guru dan peserta didik menjadi terbatas, sehingga hubungan sesama peserta didik dan juga guru dengan peserta didik kurang terjalin dengan baik. Oleh karena itu, di masa peralihan setelah pandemi covid-19 ini guru harus dapat menerapkan inovasi metode pembelajaran diskusi kelompok agar hubungan antara guru dan peserta didik dapat terjalin dengan baik dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah masa pembelajaran daring. Metode diskusi didefinisikan sebagai gaya mengajar yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam percakapan dan memberikan solusi alternatif untuk tema diskusi. Sehingga, dengan adanya diskusi dari pemecahan masalah tersebut, interaksi peserta didik di dalam kelas dapat terbentuk.

#### **4. Pembelajaran *Project Based Learning***

Metode pembelajaran ini dilakukan dengan cara membentuk kelompok belajar kecil dalam mengerjakan proyek, eksperimen dan

inovasi. Dalam metode pembelajaran ini menggunakan pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok. Dengan penerapan metode pembelajaran ini, peserta didik dapat menemukan hal-hal baru yang sebelumnya belum pernah ditemukan saat pembelajaran daring, misalnya yaitu saat eksperimen. Metode pembelajaran ini juga akan membantu pemecahan masalah pembelajaran di masa peralihan dari masa pandemi. Rasa semangat belajar dan minat belajar peserta didik dapat meningkat dengan diterapkannya pembelajaran *project based learning*. Hal tersebut di karenakan pada masa pandemi peserta didik merasa jenuh dan bosan pada saat kegiatan belajar berlangsung. Akan tetapi, dengan pembelajaran *project based learning* rasa bosan dan jenuh tersebut dapat tergantikan dengan rasa semangat untuk melakukan eksperimen dan memecahkan permasalahan dalam proyek pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Dengan adanya inovasi metode pembelajaran di masa peralihan ini, diharapkan peserta didik dapat lebih bersemangat dalam belajar dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam proses pelaksanaannya, guru berperan penting dalam hal inovasi

metode pembelajaran ini. Guru juga mendapat tantangan baru dalam hal ini, karena harus menciptakan suatu inovasi metode pembelajaran agar peserta didik tidak mudah bosan dalam kegiatan belajar mengajar. Dan dapat mengembalikan semangat belajar peserta didik seperti sebelum masa pandemi. Inovasi metode pembelajaran ini juga dapat menjadi solusi dari dampak yang timbul akibat penerapan sistem pembelajaran daring.

#### **D. KESIMPULAN**

Pandemi Covid-19 membuat pemerintah mengeluarkan regulasi terkait proses pembelajaran pada masa pandemi, yaitu dengan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh atau daring (dalam jaringan) dimana penyelenggaraan proses belajar mengajar dilaksanakan secara online dari rumah masing-masing. Sama halnya dengan pembelajaran daring yang dilaksanakan di SMA Veteran 1 Sukoharjo, sistem pembelajaran yang diterapkan dengan memanfaatkan beberapa aplikasi seperti *Google Classroom*, *Zoom Meeting* dan *Google Meeting*. Dalam pelaksanaan sistem pembelajaran daring, para pendidik harus berusaha untuk membuat suatu inovasi pembelajaran agar peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Pembelajaran dengan system daring menimbulkan berbagai dampak terutama dalam hal minat belajar dan semangat belajar

peserta didik. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik di sekolah harus membuat suatu inovasi baru yang menarik dalam sistem pembelajaran di masa peralihan dari daring ke luring. Dengan adanya inovasi sistem pembelajaran di masa peralihan ini diharapkan permasalahan terkait minat belajar dan semangat belajar peserta didik yang timbul akibat pembelajaran daring dapat teratasi.

Pada masa peralihan seperti ini peranan guru sangat penting dan paling utama untuk mengembalikan minat belajar dan semangat belajar peserta didik. Oleh karena itu, sebaiknya guru dapat membuat inovasi metode pembelajaran yang menarik bagi peserta didik agar tujuan atau pencapaian pembelajaran dapat tercapai.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Efektivitas pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi covid-19. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 131-146.
- Diana, E., & Rofiki, M. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 336-342.
- Hardiansyah, M. A., Ramadhan, I., Suriyanisa, S., Pratiwi, B., Kusumayanti, N., & Yeni, Y. (2021). Analisis Perubahan Sistem Pelaksanaan Pembelajaran Daring

- ke Luring pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5840-5852.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70.
- Khadijah, I. (2021). The Competency of Science Teachers in Implementation of Online Learning In Covid-19 Pandemic Period at SMPN 2 Kramatwatu Serang. *Bulletin of Science Education*, 1(1), 60-67.
- Khurriyati, Y., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2021). Dampak pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa MI Muhammadiyah 5 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 91-104.
- Langi, G. K. (2022). Kajian Faktor Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Peralihan Masa Pandemi Covid-19 Ke Masa Endemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(5), 157-166.
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839-8848.
- Rafsanjani, A. I. (2020). Kebijakan pendidikan di era new normal.
- Ramadhan, I., Manisah, A., Angraini, D. A., Maulida, D., Sana, S., & Hafiza, N. (2022). Proses Perubahan Pembelajaran Siswa dari Daring ke Luring pada Saat Pandemi Covid-19 di Madrasah Tsanawiyah. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1783-1792.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31-34.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Inovasi game-based learning sebagai solusi percepatan adaptasi belajar masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22.