

Penerapan model pembelajaran E-Learning dan media sosial Pasca Covid-19

Khairunnisa¹, Rana Upan H², Ainun Arbi H³, Ade Iman S⁴, Intan⁵.
 1,2,3,4) Magister Pendidikan IPS, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

Email : khairunnisa.zaynis@gmail.com

HISTORI ARTIKEL

Diterima : 2022.09.22
 Revisi : 2022.11.05
 Terbit : 2022.11.30

KATA KUNCI

E-Learning
Pembelajaran IPS
Sosial Media
Covid-19

ABSTRAK

The purpose of this study was to determine the application of e-learning and social media learning models in social studies learning in junior high schools after the covid-19 pandemic. This research is analyzed by analysis of literature review. literature review is used to find out the strategies and steps taken by educators in designing e-learning- post-covid-19. The results of research that have been carried out state that technology can help bring students to be competent, especially junior high school students who can work together to solve challenges in an education. Keywords: *E-learning, Sosial Media, Covid-19*

Copyright © 2022 Author.
 All rights reserved.

A. Pendahuluan

Kita semua tahu bahwa di masa sekarang telah menghadapi masa pandemi Covid-19, yang mana wabah ini banyak sekali membawa perubahan dalam kehidupan manusia khususnya dalam hal bidang pendidikan yaitu belajar dirumah dengan internet. Adanya pandemi ini membuat semua sarana mati atau di tutup sementara, termasuk kegiatan belajar mengajar. Semua tidak terkecuali agar pembelajar dapat belajar dirumah, demi keamanan, kesehatan, hal ini tentunya berdampak kepada orang tua dan pengajar sebab keduanya harus berkolaborasi untuk keberlangsungan belajar mengajar anak (Azlansyah & Munastiwi, 2021).

Salah satu media yang efektif yang digunakan saat ini adalah tidak lain yaitu metode e-learning atau disebut daring. Kenyataannya, metode ini memberi peluang dan tantangan baru bagi seluruh pendidik untuk mampu dan bijak memanfaatkan teknologi ini, sarana jaringan dan komunikasi untuk mengelola pembelajaran seperti mengakses informasi, mengelola media pembelajaran, memadukan media pembelajaran, menemukan metode baru pembelajaran, dan mengevaluasi nilai peserta didik (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019).

Teknologi informasi sangat berkembang pesat hingga merambah berbagai lingkup kehidupan kita termasuk pendidikan. Kemajuan ini tidak lain dukungan penuh dari bidang teknologi (IT) teknologi informasi (Simarmata et al., 2022). Dalam hal pengorganisasian suatu lembaga pendidikan, media pembelajaran yang berbasis teknologi, atau penelitian-penelitian pengembangan dari ilmu pendidikan itu sendiri yang termasuk pendidikan komputer. Maka dari itu *E-Learning* menjadi standar proses pendidikan yang di gunakan oleh berbagai lembaga pendidikan. Menurut

Permendikbud No. 22 tahun 2016 termasuk standar proses pendidikan dasar dan menengah satu diantara isi dari standar proses adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan integritas pembelajaran. Menurut Sholahudin yakni manfaat *e-learning* ini juga sangat membantu di bidang pendidikan, tidak lain ialah agar pembelajar tidak hanya mengeksplorasi di cakupan sekolah, buku, dan objek lainnya. Malainkan mencakup dunia luar sana yang sangat susah diakses, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan semangat. Oleh karenanya *e-learning* patut seharusnya diaplikasikan sebagai model pembelajaran yang membantu dan solusi bagi pembelajaran IPS SMP selama ataupun sesudah pandemi Covid-19.

Namun, menggunakan model pembelajaran *e-learning* saja tidak cukup, perlu rasanya untuk menambahkan media sosial dalam pembelajaran *e-learning*, sebab di era sekarang masyarakat tidak lepas yang namanya HP (*Handphone*). Yang menyibukkan mereka saat ini adalah media sosial seperti *WhatsApp*, *Instagram*, *youtube*, dan *Tiktok*.

Penulis akan menjabarkan secara garis besar dan melakukan kajian lebih jauh lagi mengenai penggunaan model pembelajaran *e-learning* dan media sosial di dalam pembelajaran IPS SMP di era pasca pandemi covid-19 guna mendukung pembelajaran IPS SMP. Membentuk suasana belajar yang inovatif, kreatif, dan berdaya guna. Salah satu inovasi yang dekat dengan pembelajar ataupun pembelajar, yaitu sosial media dengan metode pembelajaran *e-learning*. Melalui media pembelajaran *e-learning* dan sosial media akan memberikan sinergi baru dalam aktivitas belajar IPS SMP.

1. *E-Learning*

Menurut Rusli *E-learning* merupakan perangkat pendidikan berbasis komputer atau sederhananya belajar bisa dimana saja dan kapan saja. *E-learning* juga, merupakan model pembelajaran yang mencakup keberagaman penyampaian bahan ajar atau konten melalui situs di internet dengan menggunakan multimedia seperti (teks, video, animasi secara terintegrasi, audio, grafik, televisi interaktif, kelas virtual), (pembelajaran yang dimediasi komputer dan internet secara *synchronous/real time* dengan pengajar/pengajar dan pembelajaran yang tidak dalam sebuah tempat/ruangan yang sama), tele atau video konferensi (konferensi yang dimediasi komputer, LCD/Proyektor, dan internet secara *synchronous/real time* dengan pembicara tidak berada di sebuah tempat)" (Azlansyah & Munastiwi, 2021).

2. Pembelajaran IPS SMP

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan program yang berhubungan dengan beberapa aspek, diantaranya aspek interaksi antara manusia dengan nilai dan norma sosial, keadaan, serta perubahan yang memiliki pengaruh besar terhadap kegiatan pembelajaran. IPS adalah salah satu mata-pembelajaran yang umum diberikan di tingkat sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah pertama (SMP). IPS memiliki pembahasan yang luas mengenai masyarakat, bukan pembahasan terpusat. IPS adalah sebuah bentuk sederhana dari seluruh ilmu-ilmu sosial yang memiliki tujuan utama menciptakan warga negara yang baik. Dari pengertian diatas, dapat dipahami jika IPS merupakan kajian pembelajaran terpadu yang menyangkut aspek interaksi manusia dengan lingkungannya dalam rangka membentuk pribadi warga negara yang baik (Amalia & Adi, 2020).

Pembelajaran IPS hendaknya berbasis pendidikan dan pembekalan. Maksudnya adalah pembelajar diharapkan mampu mempraktikkan bahan belajar IPS dalam kehidupan bermasyarakat, bukan hanya sekedar tau dan hafal saja. Karena sejatinya pembelajar IPS merupakan pembelajaran praktis, bukan teoritis. Ada beberapa tujuan pembelajaran IPS (kurikulum 2013), yaitu (Amalia &

Adi, 2020):

- a. IPS merupakan mata pembelajaran yang mengembangkan *integrative social studies*, yakni pendidikan yang memiliki orientasi aplikatif, adanya pengembangan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, kemampuan dalam belajar, serta ras atanggung jawab dan kepedulian yang tinggi terhadap lingkungan sekitar (lingkungan sosial dan alam).
- b. Materi pembelajaran IPS yang berbentuk *integrated social studies* diantaranya adalah geografi, ekonomi, sosiologi, dan sejarah.
- c. Pendidikan IPS juga memiliki tujuan untuk menekankan pemahaman pembelajar terhadap bangsa, dan memupuk kecintaannya terhadap bangsa.
- d. Integrasi pembelajaran IPS dilakukan melalui konsep keruangan, serta hubungan antar ruang dan waktu.

3. Media Sosial

Menurut Adam dan Smith yang menyatakan bahwa “Media sosial dapat digunakan dengan hanya mengisi paket data yang berbiaya relatif murah, setiap individu dapat dengan cepat berhubungan dengan individu lainnya. Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, forum dan dunia *virtual*. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif (Cahyono, 2016).

4. *Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)*

Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Virus penyebab COVID-19 ini dinamakan *Sars-CoV-2*. Virus corona adalah zoonosis (ditularkan antara hewan dan manusia). Adapun, hewan yang menjadi sumber penularan COVID-19 ini masih belum diketahui. Berdasarkan bukti ilmiah, COVID-19 dapat menular dari manusia ke manusia melalui percikan batuk/bersin (*droplet*), Orang yang paling berisiko tertular penyakit ini adalah orang yang kontak erat dengan pasien COVID-19 termasuk yang merawat pasien COVID-19 (Kemenkes RI, 2020). Tanda dan gejala umum infeksi covid-19 termasuk gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata adalah 5 - 6 hari dengan masa inkubasi demam, batuk, dan sesak napas. Pada kasus yang parah, covid-19 dapat menyebabkan pneumonia, sindrom pernapasan akut, gagal ginjal, dan bahkan kematian (Putri, 2020).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini di analisis dengan analisis kajian studi kepustakaan (*literature review*) terkait dengan model pembelajaran *e-learning* dan media sosial yang digunakan dalam pembelaran IPS tingkat satuan pendidikan SMP. Studi kepustakaan merupakan studi yang objek penelitiannya berupa karya-karya kepustakaan baik berupa jurnal ilmiah, buku, artikel dalam media massa, maupun data-data statistika (Putri, 2020). *Literature review* ini digunakan untuk mengetahui strategi dan langkah-langkah yang dilakukan oleh tenaga pendidik dalam mendesain pembelajaran berbasis *e-learning* pasca pandemi covid-19 yang mengacu pada proses pembelajaran IPS.

C. Hasil dan Pembahasan

E-Learning (Electronic Learning) merupakan sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Pembelajaran ini biasanya menggunakan perangkat Komputer/Laptop/Tablet maupun *Smart Phone* yang terhubung dengan jaringan internet. *E-Learning* dapat dikembangkannya di jaringan komputer local maupun internet dalam bentuk *website*. Untuk akses yang lebih luas, *e-learning* dapat dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu jaringan internet. *E-learning* juga dapat memfasilitasi kegiatan diskusi secara luas, bahkan di berbagai negara bisa terkoneksi kenegara lain. Ataupun kelompok dan komunitas. Dengan ini, dapat memperluas wawasan dari berbagai daerah atau negara luar sana tanpa mengeluarkan biaya besar. Aplikasi yang biasa dipakai oleh tenaga pendidik maupun masyarakat pada umumnya adalah *Google Meeting*, *Google Classroom*, *G-Form*, dan *Meeting Zoom*.

1. *Google Meeting*

Platform Gmeet ini memberikan kemudahan para tenaga pendidik untuk mengadakan pembelajaran daring dengan berbagai fitur dimana pembelajar dan pengajar dapat bertatap muka secara daring serta pengajar mampu menjelaskan materi dengan fitur *share screen*. Apabila proses pembelajaran ingin didokumentasikan fitur lainnya juga dapat merekam seluruh hasil diskusi belajar.

2. *Google Classroom*

Google classroom kelas dirancang untuk membantu Dosen membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan google dokumen secara otomatis bagi setiap pembelajar. Kelas juga dapat membuat *folder drive* untuk setiap tugas dan setiap pembelajar, agar semuanya tetap teratur.

3. *Meeting Zoom*

Meeting Zoom tidak berbeda fungsinya dengan *Gmeet*, namun fitur *zoom* lebih memudahkan pengguna karena resolusi gambar video lebih jernih dan memudahkan ketika menggunakan fitur *share screen* karena seluruh audiens bisa terlihat jelas dan dapat membagi kelas dalam menu *breakoutroom*.

4. *G-form*

Fitur *G-form* memudahkan tenaga pendidik untuk membuat soal-soal secara online yang diakses melalui link. Pengajar dapat menginput soal pilihan ganda maupun esai kemudian nilai pembelajar sudah dapat diinput secara otomatis tanpa harus mengoreksi karena ada *fitur quiz* dan nilai poin.

Penerapan model pembelajaran IPS ini dapat memanfaatkan media sosial untuk mendukung keberlangsungan pembelajaran pembelajar misalnya menggunakan media sosial diantaranya:

1. *Media youtube*

- a. Pengajar bisa membagikan video yang berkaitan dengan pembelajaran IPS ke pembelajar untuk dianalisis atau untuk mencontoh agar pembelajar mendapat gambaran apa yang harus dipelajari nantinya.
- b. Pembelajar diminta untuk membuat video untuk tugas-tugas yang bersifat praktek.
- c. Pengajar bisa merekam bahan ajarnya dan mengajar lewat *youtube*, sehingga pembelajar dapat mengulang-ulang materi seandainya ingin meriview lagi.

2. *Media Whatsapp*

- a. Pengajar dapat membagikan pranala pembelajaran daring melalui *whatsapp group* pembelajar .
- b. Pengajar dapat mengontrol absensi dalam *WA Group* ataupun mengumpulkan tugas secara kolektif.
- c. Pengajar mudah mengatur pembagian kelas serta menjaga komunikasi antara pengajar dan orang tua pembelajar.

3. Media Instagram

- a. Menggunakan *fitur Live* pada Instagram gunanya dikarenakan anak-anak banyak melihat atau *scroll* foto-foto.. yang ada di instagram
- b. Membuat *quote-quote* menarik untuk menjadi motivasi.
- c. Melihat kasus-kasus yang terjadi secara *update*, dalam pembelajaran IPS ada membahas tentang sosial, maka anak diarahkan untuk menganalisis kasus-kasus sosial.

4. Media Tiktok

- a. Pengajar dapat menginstruksikan pembelajar untuk mengedit video pembelajaran IPS misalnya berkaitan dengan kondisi cuaca kemudian pembelajar mengunggahnya.
- b. Pembelajar dapat melakukan kampanye bertema senang belajar IPS dengan menggunakan efek yang menarik di Tiktok.
- c. Pengajar memanfaatkan fitur-fitur pendukung yang tertera di tiktok untuk membuat media pembelajaran yang kreatif.

Berdasarkan pemaparan di atas tidak menutup kemungkinan bahwa *e-learning* juga memiliki kekurangan, antara lain: kurangnya interaksi antara pengajar dan pembelajar atau bahkan antara pembelajar itu sendiri, bisa memperlambat proses belajar mengajar. Kecenderungan pengajar mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong aspek bisnis atau komersial. Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan, berubahnya peran pengajar dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini dituntut untuk menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT (*Information Communication Technology*). Permasalahan juga terdapat pada Pembelajar yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal. Tidak semua pembelajar memiliki fasilitas seperti Komputer, Laptop, Tablet atau *Smart Phone*. Kendala jaringan internet yang belum merata, terutama di wilayah pedesaan terpencil dan terisolasi yang belum terjangkau akses internet.

D. Simpulan

Teknologi dapat membantu membawa mahapembelajar dan pembelajar menjadi kompeten. Keterampilan yang paling penting pada abad ini adalah *Self-directed* learning atau pembelajaran mandiri sebagai *outcome* dari edukasi. Pandemi ini dapat melatih serta menanamkan kebiasaan menjadi pembelajar mandiri melalui berbagai kelas daring atau webinar yang diikuti mahapembelajar dan pembelajar, Selain itu para pembelajar terutama pembelajar Sekolah Menengah Pertama dapat berkerja sama menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran serta menghadapi permasalahan nyata yang ada. Situasi ini bukan hanya menjadi tantangan bagi para pembelajar akan tetapi seorang pengajar juga menjadi tombaknya dalam suatu pendidikan.

- Amalia, A. F., & Adi, D. P. (2020). Tingkat Keberhasilan Sistem Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19 Pada Mata Pembelajaran IPS : Studi Kasus Pembelajaran Mts Nurul Jadid Randuboto Sidayu. *Journal Of Social Studies*, 1(1), 1–11.
- Ariani, D. (2018). Komponen Pengembangan E-Learning. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1(1), 58–64. <https://doi.org/10.21009/JPI.011.09>
- Azlansyah, & Munastiwi, E. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning dan Media Sosial di Dalam Pembelajaran IPS SD Selama dan Setelah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 93–104.
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Jurnal Publiciana*, vol.9 no.1, hlm 142-143.
- Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahapembelajar . *Proximal Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 50–59. <https://ejournal.my.id/proximal/article/view/211>
- Putri, R. N. (2020). Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 705. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i2.1010>
- Setyoningsih. (2015). E Learning : Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi *Elementary*, 3(1), 39–58.
- Simarmata, R. J., Gea, E. D., & Purba, G. F. (2022). *Impelementasi Media Sosial sebagai Media Pembelajaran untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik*. 6(1), 364–370.