

**JMPIS:**  
**JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN**  
**ILMU SOSIAL**

<https://dinastirev.org/JMPIS>   [dinasti.info@gmail.com](mailto:dinasti.info@gmail.com)   [+62 811 7404 455](tel:+628117404455)

E-ISSN: 2716-375x  
P-ISSN: 2716-3758

DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v6i6>  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

## Pemaknaan Sumber Belajar *Online* oleh Siswa Menengah Atas

Fitriana Wahyu Santoso<sup>1\*</sup>, Sugeng Bayu Wahyono<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia, [fitrianawahyu2@gmail.com](mailto:fitrianawahyu2@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia, [sugeng\\_bw@uny.ac.id](mailto:sugeng_bw@uny.ac.id)

\*Corresponding Author: [fitrianawahyu2@gmail.com](mailto:fitrianawahyu2@gmail.com)

**Abstract:** *This study aims to determine and analyze students' perception on online learning resources and provided facility in the learning process. The intended meaning is related to the experience, understanding, and critical evaluation that occurs in students towards online learning resources. Meanwhile, the facility of learning resources is limited to two learning platforms, namely E-Learning and social media YouTube. This research was conducted at Madiun 1st Senior High School using a virtual ethnographic method, which involved obtaining virtual data from several students and representatives of teachers at Madiun 1st Senior High School. The research data consisted of direct interviews with teacher representatives, virtual interviews with several students, questionnaires using google forms, and virtual observations by engaging in E-Learning platforms and YouTube. The data analysis technique employed was the principle of triangulation in which the researcher compares the facts from various sources with the results of his observations. The results showed that the overall meaning of students related to involvement, understanding, and critical evaluation was naive, where students as recipients tended to be passive. And the facilitation displayed on the e-learning platform is widely used as an evaluation tool, while the social media YouTube is used as an evaluation medium in the form of videos. To improve the quality of online learning, it is necessary to have a policy regarding the proportion between learning and evaluation activities, as well as standardization of material achievement which was programmed for students' abilities in terms of media facilitation and the level of difficulty of the material.*

**Keywords:** *Perception, Virtual Ethnography, E-Learning, YouTube*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pemaknaan siswa terhadap sumber belajar online serta fasilitasnya dalam proses pembelajaran. Pemaknaan yang dimaksudkan terkait dengan pengalaman terlibat, pemahaman, serta evaluasi kritis yang terjadi pada siswa terhadap sumber belajar online. Sedangkan fasilitas sumber belajar tersebut dibatasi dengan dua platform pembelajaran yaitu *E-Learning* dan media sosial YouTube. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Madiun dengan menggunakan metode etnografi virtual, yang melibatkan pemerolehan data secara virtual dari beberapa siswa dan perwakilan guru SMAN 1 Madiun. Data penelitian terdiri dari wawancara secara langsung yang dilakukan dengan perwakilan guru, wawancara yang dilakukan secara virtual dengan beberapa siswa, kuesioner menggunakan *google form*, serta observasi secara virtual dengan melakukan keterlibatan

didalam platform *E-Learning* dan media sosial YouTube. Teknik analisis data yang dilakukan melibatkan prinsip triangulasi dimana peneliti membandingkan fakta yang didapatkan dari berbagai sumber dengan hasil pengamatannya selama periode keterlibatannya dalam platform pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemaknaan siswa secara keseluruhan terkait dengan keterlibatan, pemahaman, dan evaluasi kritis bersifat naif dimana siswa sebagai penerima yang cenderung pasif dan fasilitas yang ditampilkan dalam platform *E-Learning* banyak dimanfaatkan sebagai alat evaluasi, sedangkan sosial media YouTube digunakan sebagai media evaluasi berupa video. Demi meningkatkan kualitas pembelajaran online perlu adanya kebijakan mengenai proporsi antara kegiatan belajar dan evaluasi, serta standarisasi ketercapaian materi yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dari segi fasilitas media dan tingkat kesulitan materi.

**Kata Kunci:** Pemaknaan, Etnografi Virtual, *E-Learning*, YouTube

## PENDAHULUAN

Pada abad ke-21 ini, kompetensi 4C (*Creativity, Critical Thinkng, Communication, and Collaboration*) merupakan hal penting yang perlu dicapai. Mr. Johnson Ong Chee Bin memaknai pendidikan di abad 21 sebagai pendidikan yang menghubungkan setiap orang yang belajar dengan sumber belajar apapun, dan mesin yang menyebabkan pembelajaran yang lebih personal. Pendidikan semakin berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi bersinggungan dengan evolusi cara belajar manusia dalam artian perubahan cara belajar menjadi lebih modern. Jennifer R. Nichols menyebutkan adanya 4 prinsip pokok pembelajaran abad ke-21, antara lain: (1) *Instruction should be student-centered*, bahwa siswa ditempatkan sebagai subyek pembelajaran yang secara aktif mengembangkan minat dan potensi yang dimilikinya. Dalam perkembangannya siswa perlu untuk mengeksplorasi dirinya secara mandiri dengan mengintegrasikan teknologi yang ada; (2) *Education should be collaborative*, dalam prinsip ini siswa perlu berkolaborasi dengan orang-orang yang berbeda dalam latar belakang budaya dan nilai-nilai yang dianutnya. Dalam mengerjakan sebuah project, siswa perlu untuk dibelajarkan bagaimana menghargai kekuatan dan talenta masing-masing individu serta bagaimana mengambil peran dan menyesuaikan diri secara tepat dengan lingkungan belajar; (3) *Learning should have context*, dalam artian guru perlu untuk membantu siswa menemukan nilai, makna dan keyakinan atas apa yang sedang dipelajarinya serta dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya, dan ; (4) *Schools should be integrated with society*, dimana siswa perlu untuk terlibat dalam berbagai program yang ada di masyarakat untuk melatih kepekaan empati dan kepedulian sosialnya.

Ekosistem pendidikan yang baru ini menghasilkan pendidikan yang lebih cerdas dan terintegrasi, sehingga sangat memungkinkan pemanfaatan media belajar mandiri yang dapat diakses siswa secara *online* maupun *offline*. Sebuah solusi dari pembelajaran abad 21 ialah pemanfaatan metode *blended learning*. *Blended learning* merupakan metode yang menggabungkan pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran *online* (Wilson: 2018). Teori yang melatar belakangi *blended learning* ialah konstruktivisme belajar, dimana subjek aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Dale H Schunk (2012) memberikan beberapa asumsi mengenai konstruktivis diantaranya bahwa guru sebaiknya tidak menyampaikan pelajaran dengan cara tradisional kepada sejumlah siswa. Guru perlu membangun situasi yang memungkinkan siswa dapat terlibat secara aktif dengan materi pelajaran melalui pengelolaan materi-materi dan interaksi sosial. Siswa perlu untuk membangun pengetahuan secara mandiri dibantu stimulus dari guru sehingga siswa berperan aktif untuk mencapai tujuan pembelajarannya.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wardani, dkk (2018) dengan judul “*daya tarik pembelajaran di era 21 dengan blended learning*” menyatakan bahwa *blended learning* dapat membantu guru mempersiapkan siswa untuk hidup di era 21 dengan membiasakan siswa untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut memberikan dukungan terhadap perlunya pengadaan *blended learning* yang berdasarkan pada perkembangan teknologi saat ini serta pengintegrasian dalam kehidupan masyarakat. Selain faktor teknologi, dalam kehidupan di abad 21 membutuhkan kemampuan kolaboratif yang bermanfaat untuk mengembangkan pengetahuan serta kemampuannya melalui pengamatan kerja dengan orang lain.

*Blended learning* mengarah kepada integrasi pembelajaran dari tatap muka dan pembelajaran secara *online*. Hal tersebut mendukung konsep dari pendidikan abad 21 yang mengarahkan pembelajaran *student centered*. Dick and Carey (1978) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila peserta didik secara aktif melakukan latihan secara langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Beberapa hal penting yang berhubungan dengan partisipasi peserta didik, yaitu: (a) Latihan dan praktik seharusnya dilakukan setelah peserta didik diberi informasi tentang suatu pengetahuan, sikap, atau keterampilan tertentu, serta (b) Umpan balik, Setelah peserta didik menunjukkan perilaku sebagai hasil belajarnya, guru memberikan umpan balik terhadap hasil belajar tersebut.

Pelaksanaan *blended learning* memberikan inovasi dalam hal pengajaran oleh guru sekaligus memenuhi kebutuhan dari generasi milenial yang mengharapkan pengintegrasian teknologi di dalamnya. Tapscott (1998) menyebut generasi milenial dengan istilah *Digital Generation* yang lahir antara tahun 1976 – 2000. Hasil studi yang dilakukan oleh Boston Consulting Group (BCG) bersama University of Berkley tahun 2011 di Amerika Serikat mengenai generasi milenial USA sebagai berikut:

- a. Minat membaca secara konvensional menurun karena generasi Y lebih memilih membaca melalui *smartphone*
- b. Millennial wajib memiliki akun sosial media sebagai alat komunikasi dan pusat informasi
- c. Millennial lebih memilih ponsel daripada televisi
- d. Millennial menjadikan keluarga sebagai pusat pertimbangan dan pengambilan keputusan mereka

(Badan Pusat Statistik, 2018: 19).

Pemanfaatan teknologi yang dilakukan oleh generasi milenial tidak hanya untuk menjalin komunikasi dengan orang lain tetapi juga dalam belajar. Studi yang dilakukan oleh Blackburn (2011) memberikan kesimpulan bahwa generasi milenial bertindak sebagai “agen perubahan” dalam hal pengadopsian alat-alat teknologi baru. Sehingga penggunaan teknologi di berbagai bidang tidak menjadi masalah yang tidak dapat mereka kuasai atau lebih tepatnya mereka dapat beradaptasi dengan cepat terhadap teknologi tersebut.

Berdasarkan hasil Survey Nasional 2017 di Indonesia menunjukkan bahwa generasi milenial lebih unggul dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya dalam hal penggunaan komputer yaitu sebesar 29,57%, sedangkan *generasi X* sebesar 12,3%, dan *generasi Baby boom* dan *veteran* hanya sebesar 2,71%. Begitu juga dalam tren penggunaan internet oleh generasi milenial mencapai angka 40,78% di tahun 2015, dan mencapai 46,29% di tahun 2016, kemudian meningkat menjadi 56,42% di tahun 2017. Hal tersebut menandakan penggunaan teknologi bukanlah hal yang asing bagi generasi milenial karena mereka telah lahir pada lingkungan digital dan mengenal komputer, *video game*, internet dan telepon seluler atau yang disebut Prensky (2001) sebagai *digital native*.

Perihal *digital native*, Prensky (2001) menyatakan bahwa: *They have a “hypertext mind”, “leap around”. Parallel cognitive structure and not sequential*. Yang berarti mereka terbiasa dengan struktur kognitif yang melompat-lompat, mampu melakukan beberapa kegiatan sekaligus dalam waktu yang bersamaan, seperti mendengarkan musik sambil

membaca, dapat berkomunikasi secara digital di sela-sela kegiatannya, dan kehidupan mereka tidak terlepas dari perangkat digital. *Digital native* sangat fleksibel dalam penggunaan sumber belajar. Namun, perlu digaris bawahi bahwa *digital native* sangat erat berkaitan dengan teknologi digital sehingga cara pembelajaran yang konvensional bisa saja mengakibatkan kebosanan dalam cara belajar siswa.

*Association for Educational Communication and Technology* (AECT) (1977) mengartikan sumber belajar sebagai semua sumber yang dapat meliputi pesan, orang, material, alat, teknik, maupun lingkungan yang dapat digunakan oleh siswa sebagai suatu sumber tersendiri maupun bentuk kombinasi untuk memperlancar kegiatan pembelajaran. Sumber belajar sendiri dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu: (1) *Learning resources by design*, yaitu semua sumber yang secara khusus didesain untuk tujuan instruksional dan bersifat formal; (2) *Learning resources by utilization*, yaitu sumber belajar yang tercipta secara tidak sengaja atau tidak secara khusus didesain untuk keperluan pembelajaran. Konsepsi sumber belajar yang dijelaskan oleh AECT tersebut berarti sangat luas mengenai apa saja yang dapat dikatakan sebagai sumber belajar selama hal tersebut dapat memberikan pembelajaran kepada siswa.

Adanya peran serta teknologi dalam penyebaran informasi dan pengetahuan sangat menarik perhatian masyarakat dalam berbagai bidang, seperti kesehatan, keilmuan murni, pendidikan, sosial, politik, dan sebagainya. Seperti dijelaskan oleh Daoed Joesoef dalam Yusufhadi Miarso (2004) berpendapat bahwa “*Teknologi diterapkan di semua bidang kehidupan, diantaranya bidang pendidikan. Teknologi pendidikan ini karenanya beroperasi dalam seluruh bidang pendidikan secara integratif, yaitu secara rasional berkembang dan terjalin dalam berbagai bidang pendidikan.*” Mudahnya akses informasi sangat memudahkan proses penerimaan informasi dari berbagai sumber. Hal tersebut memberikan manfaat dari segi pengembangan intelektualitas, namun seperti kebanyakan kasus yang berkembang di masyarakat bahwa kemudahan akses tersebut juga memberikan dampak buruk utamanya bila terjerumus dalam situs-situs *online* yang tidak dapat dipertanggung jawabkan.

Penerimaan informasi dari sumber belajar berbeda antara individu satu dengan lainnya. Alfred Korzybski menyatakan bahwa kemampuan manusia dalam berkomunikasi menjadikannya sebagai ‘pengikat waktu’ yang merujuk pada kemampuan manusia untuk mewariskan pengetahuan dari lintas generasi. Proses komunikasi sangatlah penting, hal ini juga merujuk pada konsep manusia sebagai makhluk social. Namun, berkomunikasi tidaklah mudah bila mengingat bahwa masing-masing manusia memiliki pemikiran yang berbeda-beda. Sebagian kesulitan komunikasi berasal dari fakta bahwa kelompok-kelompok budaya atau subkultur-subkultur dalam suatu budaya memiliki perangkat norma yang berlainan (Deddy Mulyana: 2015). Merujuk pada *statement* tersebut, sebuah rangsangan komunikasi sangat mungkin untuk dimaknai secara berbeda-beda dari tiap individu. Pemaknaan merupakan hal mendasar bagi manusia untuk mengolah esensi dari sesuatu yang didapatkannya. Hal tersebut dapat menghasilkan perbedaan dalam menilai sesuatu dikarenakan pemaknaannya yang berbeda antar individu yang di latar belakang berbagai hal.

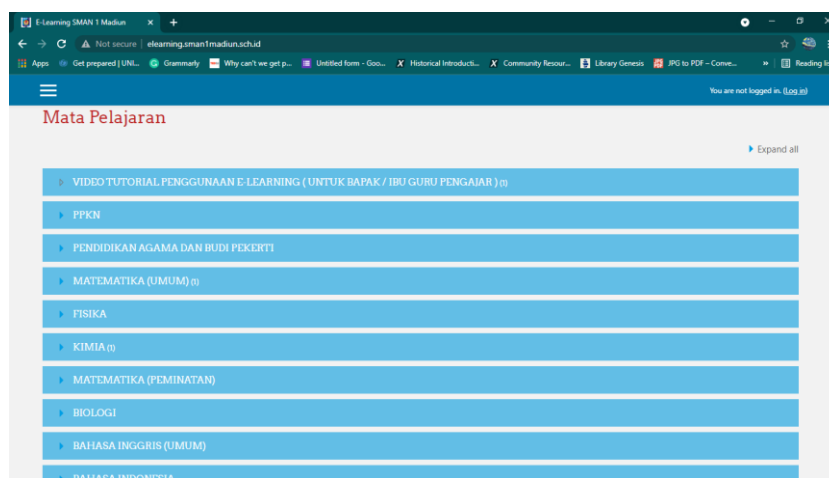
Semenjak awal tahun 2019 seluruh dunia mengalami krisis yang sama akibat adanya pandemic covid-19. WHO mengindikasikan bahwa SARS-Cov-2 umumnya menyebar dari orang ke orang yang dapat terjadi melalui kontak langsung, kontak tidak langsung, atau kontak erat dengan orang yang terinfeksi melalui sekresi seperti air liur dan saluran pernapasan atau droplet saluran napas yang keluar saat orang yang terinfeksi batuk, bersin, berbicara ataupun menyanyi. Untuk mengantisipasi penyebarannya, pemerintah menerapkan kebijakan untuk membatasi mobilitas di luar rumah untuk menghindari adanya kontak erat antara orang yang terinfeksi dan orang lain yang berpotensi membawa virus. Dampak dari adanya pandemic Covid-19 ini terjadi dalam berbagai bidang, seperti hal nya bidang ekonomi yang mengalami penurunan akibat pembatasan social skala besar sehingga tidak diperbolehkan kegiatan

berkerumun, pegawai instansi dan perusahaan dituntut untuk melakukan ‘work from home’, sedangkan untuk kegiatan akademik juga diberikan pembatasan sehingga seluruh kegiatan belajar mengajar dialihkan ke dalam bentuk virtual learning.

Berdasarkan uraian permasalahan terkini dan dikaitkan dengan anomali mengenai penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran selama masa pandemic covid-19, sehingga muncullah sebuah krisis pemikiran mengenai konsep pemaknaan dari sumber belajar *online* yang diterapkan dari perspektif siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Madiun. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemaknaan dari siswa yang berkaitan dengan sumber belajar *online* yang didasarkan pada teori konstruktivisme belajar.

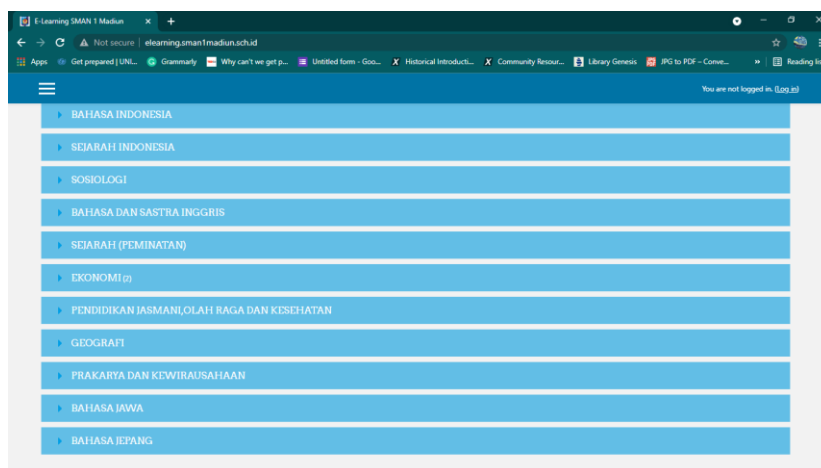
Untuk membatasi kajian penelitian maka peneliti mempersempit platform yang menjadi focus penelitian ini yaitu e-learning (moodle) dan social media YouTube. Rasionalisasi pemilihan e-learning (moodle) tersebut yaitu dari segi kemudahan akses yang tidak memerlukan data pribadi siswa sehingga peneliti hanya perlu memperoleh izin dari guru yang bersangkutan dan juga pengembang moodle SMAN 1 Madiun, selain itu moodle memiliki kelengkapan penyajian sumber belajar yang tidak hanya berupa interaksi yang dapat dijalin antara siswa dengan guru namun juga berbagai macam sumber belajar yang dapat dibagikan melalui platform tersebut. Sedangkan, YouTube dipilih karena keunggulan nya sebagai media pembelajaran *by utilization* khusus jenis media video yang dengannya guru ataupun siswa tidak perlu mendownload file dengan kapasitas besar melainkan dengan *streaming*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Madiun dikarenakan moodle di sekolah ini menampilkan ke public secara detail tiap mata pelajarannya dibandingkan dengan sekolah lainnya. SMA Negeri 1 Madiun juga tergolong sekolah dengan fasilitas yang baik serta reputasinya dalam menjamin mutu akademik.

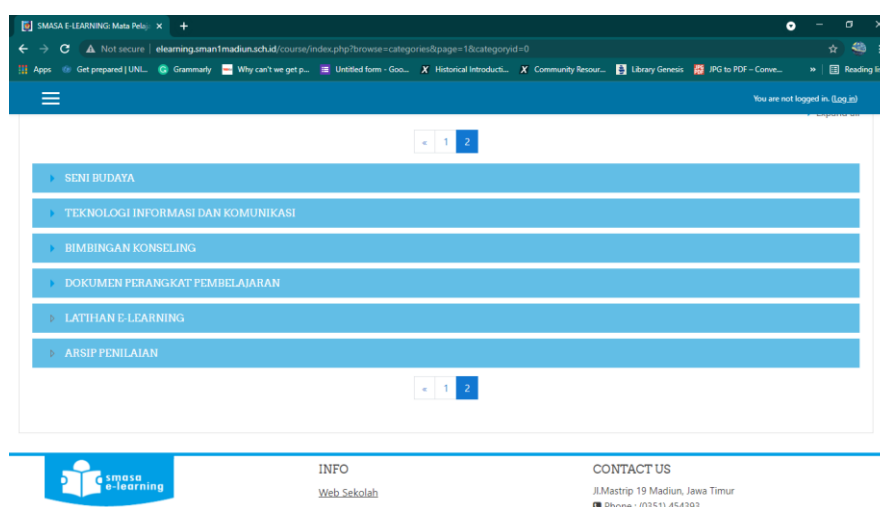


**Gambar 1. Daftar Mata Pelajaran di website E-learning SMAN 1 Madiun**





Gambar 2. Daftar Mata Pelajaran di website e-learning SMAN 1 Madiun



Gambar 3. Daftar Mata Pelajaran di website e-learning SMAN 1 Madiun

Penelitian ini merupakan analisis terhadap pelaksanaan pembelajaran online siswa yang memanfaatkan platform sumber belajar seperti e-learning dan YouTube, dimana tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila didukung oleh sumber belajar yang tepat dan *user friendly* sehingga baik siswa ataupun guru dapat saling berkolaborasi dalam menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.

*“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”* (Januszewski & Molenda, eds., 2008: 1). Melalui definisi dari teknologi Pendidikan tersebut, salah satu bidang garapannya yaitu mengelola sumber-sumber belajar yang bertujuan untuk dapat memfasilitasi pembelajaran dengan baik, sehingga penelitian ini berorientasi pada hasil kajian yang dapat dipergunakan sebagai pertimbangan dalam mengelola hingga memaksimalkan platform e-learning dan YouTube sebagai sumber belajar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Virtual Ethnography yang dikembangkan oleh Christine Hine, dengan prosedur meliputi identifikasi masyarakat penelitian, negosiasi akses, melakukan kontak dengan narasumber, wawancara mendalam, hingga mengembalikan hasil analisis kepada partisipan untuk validasi. Lokasi penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Madiun dengan fokus pada penggunaan sumber belajar online seperti E-Learning dan referensi dari situs resmi sekolah, dilaksanakan selama tiga bulan

dengan kemungkinan perpanjangan sesuai kebutuhan. Data penelitian diperoleh dari sumber primer berupa siswa yang menggunakan sumber belajar online, serta sumber sekunder seperti hasil observasi, YouTube, E-Learning, dan regulasi terkait penggunaannya. Teknik pengumpulan data mencakup narasi pengalaman siswa, kuesioner untuk mengukur kepuasan, serta observasi langsung, dengan instrumen penelitian berupa peneliti sebagai instrumen utama serta kuesioner dan pedoman wawancara sebagai instrumen penunjang. Keabsahan data diuji melalui triangulasi dengan membandingkan hasil observasi dan wawancara, sementara analisis data menggunakan model interaktif Miles & Huberman melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga hasil yang diperoleh tetap relevan dengan kondisi di lapangan.

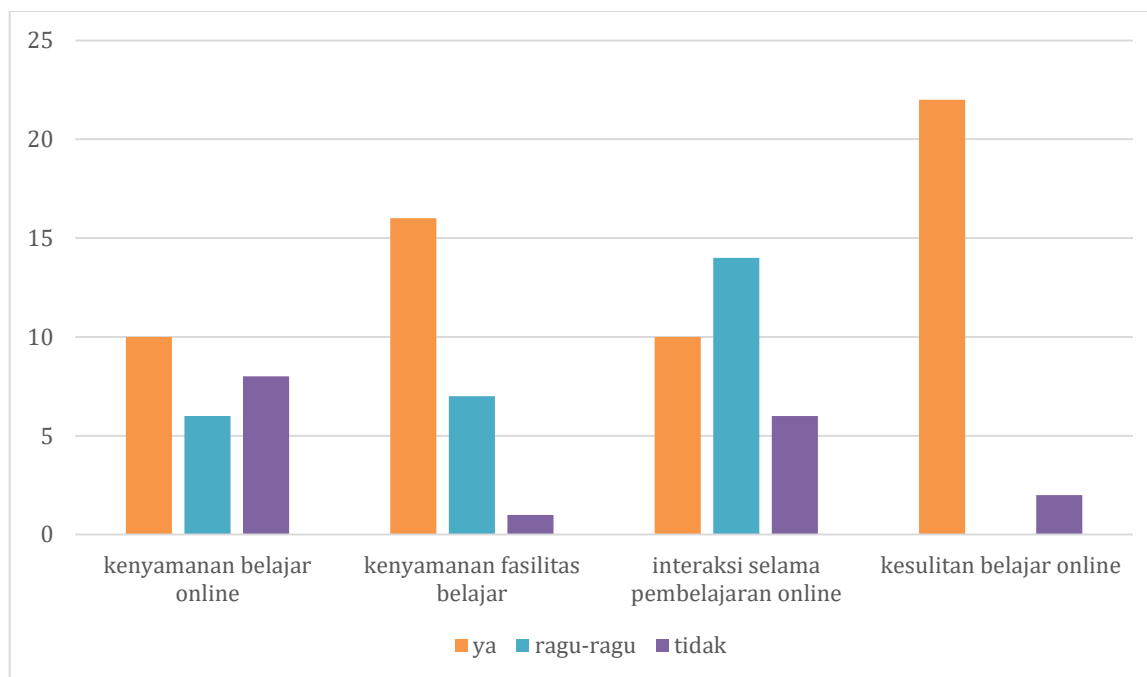
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada dua sumber belajar online yang digunakan di SMA Negeri 1 Madiun selama pandemi Covid-19, yakni YouTube dan E-Learning. Data dikumpulkan melalui wawancara, kuesioner, dan observasi dengan prinsip triangulasi untuk menjaga validitas. Akses ke platform E-Learning sekolah memerlukan izin khusus dan terbatas pada mata pelajaran tertentu, sehingga data diperoleh dari rekam digital resmi yang dapat diverifikasi. Kuesioner disebarluaskan secara online melalui Google Form kepada siswa dengan 12 butir pertanyaan yang disusun berdasarkan kisi-kisi penelitian dan dimodifikasi agar mudah dipahami responden. Pengisian kuesioner dilakukan secara sukarela tanpa paksaan dan tanpa batas waktu tertentu, menghasilkan keragaman jawaban sesuai latar belakang responden. Identitas partisipan dirahasiakan untuk menjaga etika penelitian dan menghindari bias. Adapun karakteristik responden yang mengisi kuisisioner disajikan berdasarkan jenis kelamin dan tingkatan Pendidikan, sebagai berikut:

**Tabel 1. Demografi Responden**

Jenis Kelamin	Tingkatan Pendidikan		
	X	XI	XII
Perempuan	9	3	1
Laki-laki	10	0	1

Butir pertanyaan disusun oleh peneliti dengan mempertimbangkan kisi-kisi pertanyaan terkait dengan pembelajaran online, yang kemudian diberikan beberapa modifikasi untuk menggali informasi yang lebih detail dari siswa. Hasil kuisisioner dianalisis pada hari berikutnya. Pada beberapa pertanyaan tersebut partisipan hanya memberikan jawaban singkat, sehingga peneliti melakukan analisis dengan menggolongkannya dalam bentuk hasil yang positif, netral, dan negative bergantung dengan konteks pertanyaannya. Point penting dalam penelitian ini ialah bagaimana siswa memaknai pembelajaran online serta fasilitasi sumber belajar online tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Adapun hasil analisis dapat disajikan dalam bentuk data sebagai berikut:



**Gambar 4. Hasil penelitian berdasarkan kuisioner**

Sumber belajar yang saat ini juga dapat diperoleh dari bermacam bentuk seperti yang Eveline dan Hartini jabarkan yaitu pesan, manusia, software, hardware, teknik, hingga latar ataupun lingkungan mengambil bagian yang penting dalam perkembangan pengetahuan seseorang. Sehingga fleksibilitas pemerolehan sumber belajar tersebut mendorong siswa untuk mencapai aktualisasi pengetahuan sesuai dengan apa yang mereka kehendaki. Meskipun telah diberikan materi dalam bentuk file word misalnya, namun siswa dapat memperoleh sumber informasi lainnya melalui banyak bentuk lain seperti video ataupun forum diskusi yang terbentuk. Dan saat ini platform yang dapat memuat banyak bentuk media telah banyak dikembangkan salah satunya Moodle yang merupakan bagian dari *e-learning* yang dapat memuat banyak bentuk media didalamnya.

Penggunaan *E-Learning* selama pandemic banyak dilakukan oleh berbagai instansi tidak hanya Pendidikan formal namun juga berbagai Pendidikan informal dengan mengkolaborasikan keseluruhan materi pengajarannya sehingga dapat diakses oleh user di berbagai tempat tanpa harus melakukan pertemuan tatap muka, hal tersebut efektif digunakan selama pemberlakuan social distancing oleh Pemerintah. Bahkan untuk universitas besar yang ada di Eropa dan Amerika banyak mengadakan kelas virtual nya melalui *E-Learning* ataupun platform lainnya dengan skenario pembelajaran yang telah dimodifikasi agar dapat diakses oleh seluruh dunia. Meskipun dengan menggunakan Bahasa Inggris namun hal tersebut cukup membantu masyarakat tidak hanya mahasiswa yang terdaftar di universitas tersebut namun siapa saja memiliki kesempatan untuk memperoleh wawasan darinya. Dari banyaknya platform yang digunakan sebagai media pembelajaran virtual di SMA Negeri 1 Madiun, fokus analisis di dalam penelitian ini ialah YouTube dan *E-Learning* yang tentu saja merupakan pilihan dari hasil pertimbangan berupa keleluasaan akses serta bentuk pembelajaran yang berbeda format. Penggunaan platform apapun tentu dapat memberikan pembelajaran dengan baik apabila telah terdesain dan memiliki tujuan yang jelas, serta partisipasi aktif dari pelaku yang terlibat di dalamnya.

### **Pemaknaan siswa terhadap sumber belajar online dalam proses pembelajaran**

Dalam bagian ini akan dideskripsikan mengenai pemaknaan siswa terhadap *E-Learning* dan social media YouTube sebagai bagian dari proses pembelajaran siswa di SMA Negeri 1



Madiun yang meliputi pemahaman siswa, pengalaman terlibat, serta evaluasi kritis terhadap penggunaan kedua platform tersebut. Kegiatan belajar secara online yang telah dilakukan oleh seluruh instansi Pendidikan di Indonesia semenjak awal tahun 2019 mengakibatkan perubahan drastis pada seluruh skenario pembelajaran. Proses pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan komunikasi secara langsung sekarang tergantikan atau bisa dikatakan ‘dipaksa’ untuk dilakukan secara virtual saja, entah secara *synchronous* ataupun *asynchronous*. Begitu juga dengan sistem evaluasi yang dilakukan seluruhnya menggunakan penilaian secara virtual. “*untuk sekarang masih belajar dari rumah karena terkendala situasi, tapi untuk beberapa waktu yang lalu saat semester 1 pernah pembelajaran offline system nya 50% yang masuk...sampai sekarang masih pembelajaran online Kak*” ungkap salah satu siswa saat wawancara virtual. Dengan kultur baru pendidikan ini baik siswa maupun guru sekalipun perlu beradaptasi dengan regulasi baru tersebut yang dapat diidentifikasi dalam beberapa aspek selanjutnya.

**a. Pengalaman terlibat**

Penelitian ini menyoroti pola komunikasi siswa SMA Negeri 1 Madiun selama pembelajaran online di masa pandemi. Sebagian besar siswa tetap aktif berinteraksi, baik melalui pesan singkat, WhatsApp, Google Classroom, maupun Zoom, meskipun intensitasnya berbeda antarindividu. Komunikasi berfungsi penting dalam pertukaran informasi akademis, meski beberapa siswa jarang berinteraksi sehingga berisiko tertinggal informasi. WhatsApp menjadi media utama karena praktis dan hemat kuota, sedangkan Google Classroom lebih difokuskan untuk distribusi materi dan pengumpulan tugas, yang kemudian dikolaborasikan dengan Zoom untuk memperjelas pemahaman. E-Learning sekolah digunakan terutama untuk pemberian materi dan evaluasi, bukan forum diskusi real-time. Minimnya interaksi dalam pembelajaran daring menunjukkan kecenderungan siswa lebih memilih aktivitas individual, berbeda dengan teori digital native yang menekankan kolaborasi, meski mereka tetap menghargai umpan balik dari guru sebagai bentuk perhatian yang memotivasi keterlibatan belajar.

**b. Pemahaman**

Meskipun difasilitasi secara lengkap, dalam artian kebutuhan utamanya untuk melakukan pembelajaran secara online namun dalam kenyataannya tidak banyak siswa yang merasa nyaman melakukan pembelajaran online. Hal ini bisa saja diakibatkan oleh perbedaan yang signifikan dirasakan oleh siswa antara melakukan pembelajaran langsung dibandingkan dengan pembelajaran online dengan berbagai faktor seperti tidak siapnya siswa ataupun guru dalam beradaptasi dengan teknologi secara penuh, ataupun kurang jelasnya regulasi serta solusi yang diterapkan untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran online. Apabila persiapan yang dilakukan sebelumnya disusun dengan baik beserta skenario pembelajaran online dibuat sedemikian rupa untuk menarik dan meningkatkan gairah siswa dalam belajar, siswa akan sedikit merasa lebih baik dengan hal tersebut. Tidak hanya di satu sisi saja, namun juga faktor pendukung lain dapat dikerahkan untuk meningkatkan minat belajar online pada diri siswa dengan menumbuhkan rasa keingintahuan tentang materi yang akan dipelajari saat itu, atau bahkan integrasinya dengan kehidupan yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari bisa saja menumbuhkan keingintahuan lebih karena berkaitan dengan apa yang mereka alami secara langsung.

**c. Evaluasi kritis**

Pada bagian evaluasi materi, guru memberikan bentuk tes yang berbeda-beda bergantung dengan kompetensi apa yang perlu dicapai oleh siswa. Karakteristik materi pembelajaran yang memerlukan praktik seperti Gerakan, suara, ataupun tampilan visual tentu akan lebih mudah menggunakan pembelajaran secara tatap muka. Begitu juga dengan materi yang memerlukan perhitungan angka ataupun rumus tertentu akan jauh

lebih mudah apabila dilakukan secara langsung dimana kesulitan yang ditemui siswa ataupun kebingungan terhadap materi tersebut dapat secara langsung dipecahkan saat itu. Terkait dengan mata pelajaran yang memerlukan gerakan praktek tersebut diantisipasi oleh guru mata pelajaran dengan menggunakan *video conference* untuk mempraktikkan gerakan seperti olahraga tertentu, hal tersebut disampaikan oleh guru mata pelajaran olahraga dalam wawancara virtual, *“biasanya untuk setiap ganti materi saya menggunakan aplikasi zoom untuk memberi materi langsung kepada anak, setelah pertemuan ke-2 menggunakan GCR”*. Mata pelajaran olahraga yang tidak dapat dinilai hanya berdasarkan kajian teoritis saja namun poin terpentingnya adalah bagaimana siswa dapat memahami gerakan hingga teknik-teknik tertentu dalam sebuah cabang olahraga, dimana hal tersebut tidak dapat dinilai hanya berdasarkan narasi-narasi yang dituliskan oleh siswa dalam selembar kertas, namun lebih dari itu siswa perlu untuk menunjukkan apakah yang mereka lakukan telah sesuai dengan apa yang dimaksudkan oleh guru mata pelajaran olahraga.

### **Fasilitasi sumber belajar online dalam pembelajaran selama masa pandemic**

Selama pandemic yang berlangsung hampir diseluruh dunia ini instansi Pendidikan telah menggunakan banyak platform dalam mendukung proses pembelajarannya agar tetap mencapai tujuan pembelajarannya meskipun harus melakukan banyak perubahan baik dalam proses hingga evaluasi akhir. Penelitian ini menfokuskan pembahasannya pada platform *E-Learning* dan social media YouTube. Pembelajaran yang dilakukan melalui *E-Learning* menjadi trend-setter pembelajaran gaya baru dengan tawarannya dalam hal kelengkapan fitur sedangkan platform social media YouTube juga menjadi pilihan sebagai bentuk evaluasi pembelajaran khusus media video dengan kemudahan akses nya.

Fasilitas tidak hanya sesuatu yang terkait dengan hal-hal material secara nyata, namun dapat dikaitkan dengan apa yang diberikan oleh penyelenggara Pendidikan yang dalam hal ini adalah sekolah. Sehingga tidak hanya privilege yang didapatkan siswa dari lingkungan keluarga, namun juga privilege yang diberikan oleh sekolah kepada siswa. Di dalam proses belajarnya, siswa secara penuh menerima materi-materi mengenai apa yang mereka pelajari dari guru, yang dalam hal ini berupa pemberian file pembelajaran berbentuk pdf, powerpoint, video simulasi, hingga dokumentasi catatan. Tidak banyak mengenai fasilitas yang diterima oleh siswa khususnya terkait hal yang mempermudah siswa untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi secara up-to-date.

#### **a. Pemanfaatan platform *E-Learning* yang menciptakan skenario belajar sistematis**

Proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan platform *E-Learning* di SMA Negeri 1 Madiun ini paling banyak digunakan sebagai media evaluasi siswa. Salah satu siswa juga mengungkapkan penggunaan e-learning sebagai media evaluasi dalam wawancara virtual, *“lumayan sering kak, media E-Learning nya itu digunakan buat ulangan harian begitu kak terus juga saat Penilaian Akhir Semester 1 juga menggunakan media E-Learning kak”*, dalam artian tidak begitu banyak aktivitas yang dilakukan siswa di dalam *E-Learning* tersebut terutama beberapa mata pelajaran yang belum ter-desain dengan skenario pembelajaran dengan runtut. Seperti yang dijelaskan oleh salah satu guru di SMA Negeri 1 Madiun melalui wawancara bahwa platform *E-Learning* banyak digunakan hanya sebagai media evaluasi siswa seperti hal nya ulangan harian atau ujian semester, hal ini terkait dengan rumit nya penggunaan *E-Learning* dibandingkan media lain yang dapat diakses dengan mudah melalui handphone sedangkan *E-Learning* akan terasa lebih nyaman apabila diakses melalui komputer atau laptop. Di lain sisi, jika dibandingkan dari segi keteraturan layout dan kejelasan deadline *E-Learning* jauh lebih unggul apabila di design dengan baik, hal tersebut yang membuat *E-Learning* lebih banyak dipakai untuk evaluasi dibandingkan penggunaan sehari-hari. Namun, terdapat satu mata

pelajaran yang secara aktif menggunakan platform *E-Learning* untuk membagikan materi pembelajaran kepada siswa secara sistematis di setiap jadwal pertemuan yang telah disusun sebelumnya. Dengan begitu siswa mendapatkan materi pembelajaran berupa modul dan resources lain yang dibahas dalam satu pertemuan tersebut. Tidak hanya membagikan materi secara konsisten, namun juga melakukan evaluasi yang dilakukan di setiap pertemuan tersebut, sehingga instruktur atau guru memerlukan skenario pembelajaran yang secara lengkap akan dilakukan selama menggunakan *E-Learning* atau paling tidak beberapa waktu sebelum pertemuan dilakukan haruslah bersiap dengan materi dan kegiatan apa saja yang akan dilakukan selama masa pertemuan tersebut.

Dalam rancangan *E-Learning* oleh salah satu guru di SMA Negeri 1 Madiun tersebut melibatkan modul pdf yang dapat di download siswa secara mandiri. Modul tersebut merupakan referensi dari buku digital salah satu penerbit yang telah berpengalaman menerbitkan buku mata pelajaran siswa. Tidak hanya modul berupa file pdf yang diberikan namun juga file presentasi dalam bentuk powerpoint secara ringkas, dengan begitu siswa dapat memahami point-point terpenting didalam materi yang sedang dipelajari saat itu. Ditambah lagi guru mata pelajaran memberikan file berupa gambar catatan dari materi yang memerlukan pemahaman lebih, seperti halnya tata penamaan senyawa dalam mata pelajaran kimia. Untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai materi ini, guru mata pelajaran kimia di SMA Negeri 1 Madiun membagikan file catatan khusus kepada siswa secara ringkas agar siswa dapat memahami teknik penamaan senyawa kimia secara mudah dan ringkas. Catatan tersebut ditulis tangan kemudian di scan dan diubah menjadi bentuk pdf untuk kemudian diberikan kepada siswa sesuai dengan materi senyawa yang dipelajari saat itu.

Siswa bisa saja merasa kurang nyaman menggunakan *E-Learning* karena belum dapat beradaptasi dengan baik entah faktor teknologi yang digunakan, kemampuan menalar materi tanpa adanya penjelasan langsung yang diakibatkan kurang terbiasanya siswa dengan gaya belajar yang digunakan berbeda dengan pembelajaran langsung seperti biasanya, atau bahkan kurang siapnya skenario yang dibuat dalam *E-Learning* tersebut. Secara tepat *E-Learning* banyak digunakan hanya sebagai media evaluasi siswa, dengan begitu tidak begitu banyak waktu dan kuota internet yang diperlukan untuk sekedar mengakses *E-Learning*. Dalam pengguna umum *E-Learning* (seseorang yang mengikuti course di dalam *E-Learning*) akan mendapatkan notifikasi secara berkala apabila instruktur memberikan pengumuman ataupun terdapat tugas yang perlu diselesaikan, notifikasi tersebut didapatkan melalui email yang terdaftar dalam *E-Learning*. Berbeda kasus dengan yang dialami oleh siswa SMA Negeri 1 Madiun dimana mereka tidak secara langsung mendapatkan notifikasi dari system *E-Learning* di email, namun notifikasi didapatkan dari guru secara langsung di grup Whatsapp yang lebih sering digunakan untuk berkomunikasi. Hal tersebut dikarenakan e-mail yang terdaftar untuk masing-masing username bukanlah email aktif yang dapat diakses melainkan e-mail buatan dari guru sebagai pengembang *E-Learning* tersebut.

Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap proses pembelajaran *E-Learning* dan informan yang bersedia, peneliti dapat menggambarkan beberapa fakta yang ditemukan selama proses tersebut dalam beberapa poin. Pertama, dalam menanggapi kegunaan *E-Learning* yang disediakan oleh pihak sekolah merupakan sebuah alternatif solusi paling memungkinkan untuk dilakukan saat pandemic saat ini, kebijakan beberapa guru untuk menggunakan *E-Learning* sebagai platform khusus untuk proses evaluasi mendapat tanggapan yang baik dari pihak siswa. Dengan pemberlakuan kebijakan tersebut, menurut beberapa siswa dapat menghemat penggunaan data internet hal tersebut berkaitan dengan ketersediaan fasilitas yang ada karena tidak semua siswa memiliki fasilitas komputer/laptop untuk dapat mengakses *E-Learning* setiap adanya jam

pelajaran. Namun, siswa mengakui kesulitan dalam penggunaan *E-Learning* dari segi notifikasi, “kadang notifnya suka telat..jadi kita harus rajin-rajin ngecheck gitu”, ungkap salah satu siswa dalam wawancara virtual. Dalam *E-Learning* tersebut tidak ada kontak pribadi siswa, dalam kata lain e-mail yang dicantumkan di setiap akun siswa merupakan e-mail buatan dan bukan merupakan e-mail pribadi siswa, sehingga notifikasi dari *E-Learning* tidak akan dapat diketahui siswa terkecuali diberitahukan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan ataupun inisiatif siswa untuk melakukan pengecekan secara berkala pada akun *E-Learning* mereka.

Kedua, fakta bahwa tidak semua mata pelajaran dapat difasilitasi dengan *E-Learning* secara penuh sehingga timbul adanya modifikasi pemberlakuan pembelajaran menggunakan platform lainnya. Tidak dapat dipukul rata untuk setiap mata pelajaran secara maksimal menggunakan *E-Learning*, seperti hal nya mata pelajaran yang menerapkan praktik lebih banyak dibandingkan teori, menggunakan *E-Learning* hanya sebagai alternative untuk melakukan evaluasi secara teoritis. Informan mengatakan bahwa guru mata pelajaran olahraga memanfaatkan *Zoom Meeting* ataupun *google meet* dalam memperjelas materi secara praktik kepada siswa, pertemuan melalui video conference dapat memudahkan baik dari segi guru ataupun siswa untuk melakukan kegiatan praktik dimana akan sedikit sulit apabila hanya disajikan dalam bentuk modul ataupun instuksi tertulis sehingga pemberian contoh secara langsung melalui video conference. Pemberlakuan pertemuan melalui video conference juga tidak rutin dilakukan, hal tersebut untuk meminimalkan penggunaan data internet yang dihabiskan siswa dan guru untuk pembelajaran, sehingga pertemuan hanya dilakukan dalam waktu seminggu sekali ataupun dengan sistem dua kali pertemuan teori dan satu kali pertemuan video conference, sehingga siswa ataupun guru mata pelajaran tidak terlalu banyak menggunakan data internet nya.

#### **b. Evaluasi pembelajaran menggunakan platform social media YouTube**

Sejarah penggunaan YouTube yang merupakan media social dengan penyajian konten berupa video diawali dengan pembagian konten hiburan dimana content creator menciptakan sebuah video dengan basic hiburan untuk mendapatkan viewers yang akan meningkatkan engagement pendapatan dari endorsement ataupun produk yang berminat mengiklankan sesuatu melalui channel YouTube tersebut. Namun dalam perkembangannya, YouTube tidak hanya digunakan sebagai hiburan tanpa wawasan apapun melainkan dikembangkan dengan adanya content creator yang berfokus pada penyajian wawasan yang bisa saja merupakan hal baru untuk orang lain, seperti video tutorial pembuatan sesuatu, video latihan keterampilan berbicara Bahasa asing, bahkan video simulasi pembelajaran di kelas. Saat ini mudah sekali kita temukan video sejenis itu yang dapat dijangkau oleh masyarakat, hal tersebut memberikan kesempatan bagi khalayak umum yang ingin mempelajari sesuatu tanpa harus mengeluarkan biaya khusus untuk mengikuti topik tersebut.

Platform YouTube digunakan sebagai sumber belajar bukan tanpa alasan, melainkan adanya karakteristik yang melekat di dalamnya sehingga dapat dikategorikan sebagai sumber belajar melalui penyimpanan data seperti apa yang Januszewski Alan dan Moelenda tuliskan bahwa keuntungan dari penyimpanan data secara digital ialah data secara mudah untuk di manipulasi atau ditirukan, lebih rapi berdasarkan kategori yang dapat dicari melalui satu kata kunci, dan hasil dapat di transmisi atau dibagikan secara instan melalui link tanpa mengurangi kualitas data tersebut.

Apabila diteliti lebih jauh adanya platform YouTube merupakan fokus pada penyebaran media video, namun pada awal perkembangannya yang hanya dimanfaatkan untuk keperluan hiburan demi mendapatkan *engagement* tinggi sehingga di awal kemunculannya YouTube tidak memiliki banyak *content creator* yang menyajikan video

dalam bentuk lain selain untuk tujuan hiburan. Adaptasi yang dilakukan selama masa pandemic menuntun seluruh bidang untuk dapat menjadikan setiap hal dapat dijangkau secara digital oleh masyarakat luas, dengan begitu penyajian konten mengalami berbagai variasi dan juga pemanfaatan platform yang dapat divariasikan bergantung kebutuhan dan keinginan *content creator*. Disamping itu fitur dari YouTube yang memberikan kebebasan bagi *content creator* untuk mengunggah konten nya tanpa batas merupakan *privilege* dari adanya platform ini. Adanya kebebasan konten serta siapapun meski bukan seniman yang terverifikasi dapat mengunggah content ke dalamnya, membuat platform YouTube sangat mudah digunakan dan banyak digemari oleh masyarakat saat ini. Tidak jarang bahkan instansi Pendidikan mencoba membuat content yang dapat memperkenalkan instansi nya kepada masyarakat yang sifatnya promosi, hanya dengan mengunggah video dengan content yang menarik akan membuat masyarakat menjadi penasaran dan mulai tertarik untuk mengetahui lebih banyak tentang instansi tersebut.

Penggunaan platform YouTube ini juga dilakukan oleh SMA Negeri 1 Madiun dalam proses pembelajarannya, yaitu berperan sebagai platform untuk mengunggah hasil kinerja siswa sebagai alat evaluasi bagi mata pelajaran yang memerlukan penilaian secara praktik, diantaranya mata pelajaran olahraga dan Bahasa Jawa. Dalam temuannya, kedua mata pelajaran tersebut memberikan instruksi untuk siswa mengunggah hasil karya nya kedalam platform YouTube kemudian dinilai oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan menggunakan platform YouTube sebagai media pembelajaran secara virtual, guru tidak perlu untuk mendownload video tersebut melainkan hanya melakukan streaming melalui link yang diberikan oleh siswa yang bersangkutan. Kemudahan dari platform YouTube dari segi prosedur evaluasi terlihat sederhana, namun poin yang memberatkan ialah di bagian pengambilan video dimana teknik pengambilan gambar serta suara harusnya didapatkan dengan kualitas yang bagus. Tidak banyak orang yang dapat memahami teknik pengambilan gambar dengan baik agar penyampaian pesan oleh pembuat kepada audience dapat berjalan sesuai tujuan.

Adapun content yang di upload oleh siswa sebagai bahan evaluasi mata pelajaran yaitu video yang memuat kegiatan siswa yang sedang melakukan gerakan senam irama, praktik bercerita dalam Bahasa Jawa, serta project kelompok pameran kesenian. Kreativitas yang seharusnya ditunjukkan melalui praktik secara langsung bisa dimodifikasi dengan melakukan rekaman video yang dapat di upload melalui YouTube. Namun, terkendala dari ketidak-begitu-pahaman siswa terhadap Teknik pengambilan video secara professional mengakibatkan kualitas video yang dihasilkan kurang begitu memenuhi prinsip-prinsip desain video pembelajaran yang sesuai. Dalam video yang diunggah siswa tersebut masih terdapat beberapa kekurangan diantaranya ketidak tepatan sudut pengambilan gambar, kejelasan audio, serta kesesuaian background yang mendukung kejelasan video.

Video yang dihasilkan siswa secara keseluruhan aspek tentu berpengaruh pada penilaian yang diberikan oleh guru, namun begitu juga guru kurang memberikan aturan-aturan mengenai apa yang seharusnya dilakukan oleh siswa agar hasil video memenuhi unsur sebagai video pembelajaran yang apabila memungkinkan dapat menjadi sumber referensi bagi siswa jenjang Pendidikan lainnya. Ketidaksiapan siswa dalam pembuatan video secara penuh yang menganggap bahwa video yang di upload tersebut hanyalah sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan nilai dari guru, serta dari perspektif guru yang menganggap video tersebut merupakan salah satu syarat agar penilaian dapat berjalan lancar tentu menjadi dilema tersendiri dalam perspektif Pendidikan bermakna. Mengenai apa yang tidak diresapi oleh siswa, terlebih project yang sedang mereka lakukan, apabila siswa tidak benar-benar melakukannya dengan baik dalam artian secara penuh memberikan upayanya terhadap project tersebut maka kemungkinan kecil akan menjadi



pengetahuan yang masuk kedalam *long-term* memory nya. Disini letak upaya guru mulai dipertanyakan, apakah tidak ada upaya untuk melakukan pendekatan terhadap hal-hal yang dapat saja memperburuk project tersebut hingga tidak tercapainya standarisasi pengumpulan project? Namun tidak dapat dikatakan ini seratus persen merupakan kewajiban guru, setidaknya kesadaran siswa mengenai apa yang mereka lakukan harus dimunculkan mengenai upaya secara penuh untuk mendapatkan hasil terbaiknya terlebih untuk semua bidang sesuai dengan apa yang mereka dapat lakukan. Hal ini dapat menjadi pertimbangan bahwa apa yang dilakukan harus terdapat kesadaran dari berbagai pelaku yang terlibat.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa point penting dimana kenyamanan belajar siswa menggunakan *E-Learning* didasarkan pada beberapa aspek, yaitu fasilitas yang tersedia di rumah untuk keperluan pembelajaran online, interaktifitas yang dilakukan oleh guru kepada siswa, ketepatan skenario pembelajaran yang berlangsung, hingga kemudahan penggunaan *E-Learning* yang tidak menggunakan terlalu banyak kuota internet dan kemudahan akses perangkat. Beberapa aspek ini perlu untuk dikembangkan dan dianalisis kembali mengenai penyelenggaraan dan pelaksanaannya dalam lingkungan siswa untuk memastikan apakah terdapat perbedaan pada apa yang terjadi apabila aspek tersebut ditingkatkan dengan apa yang siswa pahami dalam proses belajarnya.

Ketika menjawab pertanyaan mengenai kesulitan apa saja yang dihadapi oleh siswa, sebagian besar menyebutkan mengenai cara penjelasan guru yang menggunakan tempo terlalu cepat, dan siswa sulit mengikuti penjelasan apabila penyampaian materi dilakukan secara cepat yang tanpa jeda sedikitpun. Penyesuaian tempo dalam berbicara memberikan pengaruh terhadap apa yang akan dipahami oleh audience, dimana bisa saja audience merasa kurang jelas memahami sesuatu akibat kurang jelasnya pengucapan seseorang. Komunikasi yang baik tentu tercipta apabila pemberi dan penerima informasi dapat saling berkolaborasi mengenai konteks apa yang mereka bahas dengan kejelasan konteks tersebut, dan apabila ditarik benang merah antara apa yang disampaikan terhadap apa yang diterima seseorang tentu terkait dengan apa yang dikuasai oleh seseorang tersebut. Sebuah konteks pembahasan akan terasa asing apabila lawan bicara belum pernah mengetahui hal tersebut ataupun kaitannya dengan hal lain, begitu antara orang yang terlibat mengetahui apa yang mereka sebutkan sebagai konteks akan mudah bagi mereka membawa arah pembicaraan.

Kesulitan lainnya yang dihadapi oleh siswa yaitu deadline pemberian tugas yang terlalu singkat, dimana siswa merasa beban tugas yang diberikan oleh guru seharusnya memiliki tenggang waktu lebih dari yang ditetapkan. Permasalahan yang serius adalah ketika siswa memiliki tidak hanya satu atau dua beban tugas saja, namun terdapat kemungkinan bahwa siswa memiliki tugas dari beberapa mata pelajaran lainnya sehingga perlu membagi waktu untuk pengerjaan tugas tersebut dan tentu saja fokus dalam menyelesaikan tugas akan terbagi bagi. Kemampuan manusia dalam melakukan dua kegiatan sekaligus adalah mustahil untuk dilakukan dalam kurun waktu yang lama. Dijelaskan oleh Prof John Gabrieli dalam kuliah umum nya di MIT Spring 2011 mengenai pengenalan psikologi bahwa seseorang tidak dapat berfokus pada banyak hal sekaligus karena keterbatasan yang dalam psikologi disebut sebagai *attentional resources* dimana seseorang hanya dapat memperhatikan sesuatu dalam jumlah subjek yang terbatas dalam satu waktu yang sama. Dengan begitu guru dapat mempertimbangkan terlebih dahulu mengenai deadline tugas yang diberikan kepada siswa dengan cara menanyakan kesepakatan pemberian tugas dengan guru mata pelajaran lainnya atau melalui persetujuan siswa.

Kurangnya kesempatan untuk berinteraksi dengan guru dan siswa lainnya juga merupakan salah satu kesulitan yang ditemui oleh siswa dimana kesulitan tersebut diakibatkan kurangnya komunikasi yang dijalin antara mereka yang terlibat dan berpengaruh terhadap penyebaran informasi yang dalam pembelajaran tatap muka biasanya informasi akan secara



cepat tersebar secara langsung karena dalam satu waktu tidak hanya dua orang yang terlibat dalam komunikasi namun dalam jumlah banyak. Selain itu memori ponsel yang penuh karena banyaknya tugas di waktu yang sama, juga dianggap sebagai kesulitan siswa, hal ini berhubungan dengan pernyataan pertama bahwa deadline yang diberikan oleh guru memiliki rentang waktu yang singkat dan bertumpuk dengan tugas tugas lainnya. Namun dalam konteks ini siswa tidak dapat mencegah guru untuk memberikan sumber belajar yang cukup untuk memperlancar proses pembelajaran mereka, setidaknya siswa dapat menggunakan penyimpanan eksternal lain seperti flashdisk atau penyimpanan di komputer secara berkala dengan begitu file penting terkait materi tidak akan terhapus dan dapat dipelajari kembali sewaktu-waktu, alternatif lain adalah mencetak materi dalam bentuk fisik.

Hambatan lain yang dihadapi oleh siswa yaitu permasalahan jaringan internet yang cukup lambat serta kebutuhan kuota internet yang besar. Tidak semua siswa memiliki privilege yang sama antara satu dengan yang lain seperti ketersediaan wi-fi di rumah dan fasilitas lainnya, yang tentu dapat mendukung kelancaran siswa dalam belajar. Meskipun dari pihak KEMENDIKBUD telah memberikan subsidi kuota internet untuk siswa, namun permasalahan sinyal internet di beberapa daerah memiliki kapasitas kecepatan yang berbeda, Meskipun siswa memiliki kuota yang cukup namun apabila di daerah tempat tinggal nya memiliki akses internet yang buruk bisa berpengaruh pada kelancaran proses belajar. Seperti yang disampaikan oleh salah satu guru bahwa *“ada beberapa siswa juga yang mengeluh karena sinyal jelek dan tidak stabil (biasanya siswa yang tinggal di desa)”*. Kasus yang pernah dialami oleh rekan saya, bahwa dia harus menuju ke tempat lain (desa lain) untuk tetap dapat mengikuti *video conference* dengan lancar, karena sinyal internet di lingkungannya tidak dapat menjangkau kapasitasnya dengan baik. Hal ini menjadi penting untuk dipertimbangkan mengenai kebutuhan internet yang bisa diakses oleh keseluruhan siswa, atau memberikan sedikit solusi bagi siswa yang benar-benar tidak dapat mengikuti kelas virtual dengan lancar yang diakibatkan oleh akses internet tersebut.

Tidak hanya itu, adanya kesalahpahaman antara guru dan siswa mengenai file tugas yang telah dikirimkan seringkali terjadi, dimana *human error* dapat menyebabkan kesalahpahaman. Hal ini bisa saja terjadi akibat beberapa kondisi yaitu siswa tidak melakukan pemeriksaan kembali tugas yang telah dikirimnya, apabila siswa dapat memeriksa kembali dan menemukan bahwa tugas tersebut belum terkirim dan diterima oleh guru, maka siswa tentu dapat mengirimkan ulang hasil kerjanya. Faktor lainnya yaitu tidak ada konfirmasi apapun mengenai tugas-tugas yang telah dikirimkan. Kondisi ini dapat timbul ketika siswa tidak dapat memeriksa apakah tugas tersebut sudah terkirim dengan benar, sehingga siswa dapat melakukan konfirmasi kepada guru mata pelajaran yang bersangkutan dan pihak guru akan melakukan konfirmasi mengenai ada atau tidak nya tugas tersebut sebelum deadline dikumpulkan. Penting untuk dipahami bahwa siswa seharusnya menyimpan file terlebih dahulu atau menyalin teks nya ke dalam note (apabila bentuk essay non-file), ini sangat berguna apabila ternyata ditemukan bahwa tugas belum terkirim dengan benar sehingga siswa dapat mengirimkan ulang tugas tersebut dengan mudah.

Terjadinya ketidakpahaman siswa mengenai materi yang diajarkan dapat dikatakan sebagai kesulitan umum, bahwa hampir seluruh siswa mengalami kesulitan yang sama dalam konteks pemahaman materi yang dapat dikatakan cukup sulit untuk dilakukan apabila pembelajaran dilakukan secara online penuh. Akibatnya, siswa mengalami penurunan motivasi belajar karena mereka tidak memiliki pemahaman materi awal. Secara praktik, pemberlakuan virtual learning merupakan pembelajaran yang berfokus pada kemampuan belajar mandiri siswa, namun hal ini belum dapat direalisasi begitu saja mengingat bahwa siswa telah terbiasa untuk melakukan pembelajaran yang dapat diistilahkan dengan *“Teko dan Gelas”* dimana siswa diibaratkan sebagai gelas yang hanya menerima apa yang dituangkan atau diberikan kepada mereka. Sedangkan, guru berperan sebagai teko yang memberikan segala sesuatu

kepada siswa, yang diluar itu tidak ada sumber sumber lain yang dapat diberikan. Hal ini menjadi kritis apabila siswa dipaksa untuk memiliki kemampuan belajar mandiri sedangkan *culture* yang dialami oleh siswa sejak dulu tidak memberikan *clue* sama sekali mengenai praktik pembelajaran mandiri, yang dapat kita sebut sebagai '*culture shock*'. Untuk mengatasi ketidakpahaman siswa terhadap materi sangat kompleks penyelesaiannya dan akan menjadi sulit apabila upaya nya hanya dilakukan oleh satu aspek saja, melainkan harus didukung oleh banyak aspek.

Hal yang paling memungkinkan bagi guru dan siswa ialah saling memberikan alternatif solusi yang menurut pendapat mereka akan lebih mudah untuk melakukan pembelajaran tersebut dengan nyaman. Dikarenakan subjek utama dalam pembelajaran online adalah siswa, yang dalam artian siswa perlu untuk menganalisis secara mandiri apa yang mereka ingin dapatkan, bagaimana mereka mendapatkan tujuannya, apa saja yang bisa menjadi alternatif solusi untuk memperoleh tujuan tersebut sehingga mereka merasa tidak terbebani akan sistem pembelajaran yang sedang dijalani melainkan tetap berorientasi pada tujuan belajar mereka. Hal ini dapat didukung oleh guru yang bersangkutan dengan melakukan pembatasan mengenai hal apa saja yang dapat dilakukan, harus dilakukan, dan tidak boleh dilakukan oleh siswa secara ekstrem.

Karena tidak dapat memberikan kontrol langsung terhadap siswa sehingga guru akan menyerahkan kepercayaannya pada lingkungan dimana siswa berada, namun sebisa mungkin guru perlu untuk melakukan fungsi *controlling* secara rutin untuk memastikan siswa telah melakukan sesuai apa yang disepakati sebelumnya dalam kontrak belajar nya. Aspek lingkungan keluarga yang juga dapat mendukung proses belajar, dimana orang tua dapat berperan aktif untuk mengarahkan anaknya atau melakukan fungsi *controlling*. Hal ini dikarenakan institusi Pendidikan tidak dapat selalu melakukan control langsung terhadap peserta didik nya melalui virtual learning.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menfokuskan permasalahan pada dua hal sesuai dengan rumusan masalah yaitu pemaknaan siswa terhadap sumber belajar online yang saat ini diberlakukan dalam pembelajaran online serta fasilitasi dari sumber belajar online tersebut dalam pembelajaran dapat direduksi menjadi beberapa poin penting yaitu:

### a. Bagaimana siswa SMA Negeri 1 Madiun memaknai sumber belajar online yang digunakan dalam pembelajaran

Dalam hal pemaknaan ini, dapat dijabarkan menjadi tiga pokok pembahasan, yaitu:

#### 1) Pengalaman terlibat

Bentuk interaksi yang banyak terjadi ketika pembelajaran online bergantung pada platform apa yang sedang digunakan, seperti hal nya *E-Learning* dimana siswa tidak banyak melakukan interaksi dua arah dengan guru karena desain pembelajaran yang ada dalam platform *E-Learning* banyak digunakan hanya untuk satu arah saja dimana siswa melakukan evaluasi pembelajarannya secara rutin. Adapun diskusi yang dilakukan jauh lebih banyak dilakukan melalui whatsapp, namun bagi beberapa siswa mengaku tidak banyak interaksi yang dapat mereka lakukan karena ketidak-intens-an mereka dengan guru mata pelajaran terkait. Posisi siswa selama pembelajaran online ini bersifat naif dimana siswa berfokus untuk menyesuaikan diri mereka dengan regulasi yang dibuat, dalam artian pemenuhan target untuk mencapai standarisasi yang telah ditetapkan oleh *stakeholder* adalah satu-satu nya hal yang dapat dilakukan saat ini.

#### 2) Pemahaman

Dari ketidaknyamanan siswa dalam konteks keterlibatannya selama pembelajaran berlangsung tersebut siswa merasakan kurangnya pemahaman dalam diri mereka

mengenai materi yang dijelaskan oleh guru. Beberapa siswa mengaku kesulitan untuk memahami materi karena porsi antara penjelasan guru dengan pemberian tugas nya tidak seimbang. Pengaruhnya tentu pada hasil belajar siswa dimana seharusnya siswa memahami konsep materi secara penuh dan bermakna namun karena keterbatasan waktu dan situasi yang tidak memungkinkan tersebut sehingga siswa banyak mengikuti intruksi tugas yang belum tentu mereka pahami sepenuhnya.

3) Evaluasi kritis

Proses evaluasi yang dijalankan mengalami konstruksi bentuk yang ekstrem dibandingkan sebelum terjadinya pandemic. Evaluasi virtual yang diberlakukan ini membuat siswa mengadaptasikan dirinya pada regulasi baru. Namun, pemberlakuan regulasi ini tidak sepenuhnya dapat mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa siswa menyebutkan bahwa ketika mereka tidak dapat memahami materi maka kebanyakan siswa melakukan kerjasama nya secara virtual, kultur tersebut tidak mengurangi kecurangan siswa dalam penilaian pembelajaran.

**b. Bagaimana sumber belajar online memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran**

Untuk mengetahui fasilitasi sumber belajar online terhadap siswa menjadi lebih terfokus maka peneliti menggunakan dua platform yang menjadi focus penelitian yaitu E-learning (moodle) dan social media YouTube.

1) *E-Learning*

Fitur yang disediakan dalam *E-Learning* dapat mendukung proses pembelajaran yang meliputi kuis, penyajian dokumen, link sisipan, forum diskusi hingga video. Melalui fitur tersebut *E-Learning* banyak dimanfaatkan oleh guru sebagai platform khusus evaluasi pembelajaran siswa secara rutin, namun tidak semua mata pelajaran secara aktif memanfaatkan *E-Learning* ini seperti halnya mata pelajaran olahraga yang karena karakteristik materinya tidak selalu dapat dijelaskan secara teori sehingga guru mata pelajaran lebih fokus pada pertemuan melalui *Zoom Meeting*.

Kecakapan e-learning dalam memfasilitasi pembelajaran siswa dengan berbagai bentuk media yang dapat dijalankan didalam platform tersebut nyatanya belum dapat memberikan wadah komunikasi yang tepat untuk siswa dan guru secara real-time, sehingga proses komunikasi dan koordinasi lebih banyak dilakukan didalam Whatsapp.

2) YouTube

Melalui platform social media YouTube ini guru menfokuskan siswa untuk mengunggah karyanya yang dalam bentuk video untuk di upload sehingga dapat disaksikan tanpa harus mendownload videonya terlebih dahulu. Namun fokus dari platform ini hanyalah dalam bentuk video sehingga materi dalam bentuk lain dimaksimalkan menggunakan platform lainnya. Jenis penilaian menggunakan YouTube banyak digunakan dalam mata pelajaran yang memerlukan Gerakan seperti olahraga, kesenian, hingga pelajaran Bahasa.

## REFERENSI

- Badan Pusat Statistik. 2018. *Statistik Gender Tematik: Profil Generasi Milenial Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak
- Chan M. Sam dan Sam T. Tuti. 2011. *Analisis SWOT: Kebijakan Pendidikan Era Otonomi Daerah*. Jakarta: PT. Rajagrafindon Persada
- Creswell W. John. 2015. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Darwin, Charles. 2017. *The Origin of Species "by Means of Natural Selection"*. Yogyakarta: Penerbit Indoliterasi

- Davis, Gordon B. 1999. *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen: Bagian I Pengantar*. Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo
- Dewey, John. 2008. *Pengalaman dan Pendidikan*. Yogyakarta: Kepel Press
- Durkheim, Emile. 1990. *Pendidikan Moral "Suatu Studi Teori dan Aplikasi Sosiologi Pendidikan"*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Fosnot, C.T. 2005. *Constructivism: Theori, perpectives, and practice*. New York: Theacher Colledge, Columbia University
- Freire, Paulo. 2019. *Pendidikan Kaum Tertindas*. Yogyakarta: Penertbit Narasi
- Gabrieli, John. 2011. MIT Course: Introduction of Psychology. <https://www.YouTube.com/watch?v=2fbrl6WoIyo>
- Hall, Stuart. 1997. *Representation*. London: Sage Publications Ltd
- Holstein, Herman. 2000. *Murid Belajar Mandiri: Situasi Belajar Mandiri dalam Pelajaran Sekolah*. Bandung: Remaja Karya
- Hine, Christine. 2000. *Virtual Ethnography*. London: Sage Publications Ltd.
- Istiana, Purwani. 2016. *Gaya Belajar dan Perilaku Digital Native terhadap Teknologi Digital dan Perpustakaan. Seminar Nasional "Kreativitas Pustakawan pada Era Digital dalam Menyediakan Sumber Informasi bagi Generasi Digital Native"*.
- Januszewski Alan dan Molenda Michael. 2007. *Educational Technology: a Definition With Commentary*. new York & London: Lawrence Erlbaum Associates
- Joni, Baptis Yohanes. 2020. Pemaknaan Media Sosial dalam Pendidikan Siswa-Siswi SMP (Studi Fenomenologi terhadap Siswa-Siswi Pengguna Gadget di SMPK Marsudisiwi Malang). *Jurnal Maharsi* vol.2 no.2
- KEMENRISTEKDIKTI. 2016. *Kebijakan Pendidikan Jarak Jauh dan E-Learning di Indonesia*
- Lisa, Ridvia. Maschandra. dan Iskandar, Rusman. 2010. *Analisis Penelitian Kualitatif Model Miles dan Huberman*.
- Louis O. Kattsoff. 1987. *Pengantar Filsafat*, terj. Soejono Soemargono. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Miarso, Yusufhadi. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan "Satuan Tugas Definisi Terminologi AECT"*. Jakarta: Rajawali.
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Mill, John Stuart. 2005. *On Liberty "Perihal Kebebasan"*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Mulyana, Dedy. 2008. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nichols, Jennifer R. 2017. *Four Essential Rules of 21<sup>st</sup> Century Learning*. (online)
- O'neil, William F. 2008. *Ideologi-Ideologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Prensky M. 2001. *Digital Natives, Digital Immigrant on the Horizon*. MBC University Press, vol. 9 no. 5
- Rachmaniar. Prihandini, Puji. dan Anisa, Renata. 2021. Studi Etnografi Virtual tentang Budaya Mahasiswa dalam Perkuliahan Online di Aplikasi Zoom. *Media Komunikasi FPIPS* vol.20 no.2
- Rahardjo, Mudjia. 2017. *Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2012. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Savitri, Utami Dewi. 2014. *Pemaknaan Khalayak Media Berbasis Komunitas Interpretif: Studi Pemaknaan Fiksi Gay Romantis oleh Pembaca Perempuan Lajang*. *Jurnal Komunikasi Indonesia* vol.III nomor.2
- Schunk H. Dale. 2012. *Learning Theories: an Educational Perspective*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia

- Soekanto, Soerjono. 2004. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Suid, Alfiati Syafrina, dan Turninawati. 2017. *Analisis Kemandirin Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas III SD Nengeri 1 Banda Aceh*. Jurnal Pesona Dasar vol 1 no 5 April 2017 hal 70-81
- Sunhaji. 2008. *Strategi Pembelajaran: Konsep dan Aplikasinya*. Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan Vol.13 No.3 hal. 474-492
- Supardan, Dadang. 2016. *Teori dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. Jurnal Edunomic vol.4 no. 1 hal 1-12
- Syahputra, Edi. 2018. *Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia*. Seminar Nasional SINATEKMAPAN (e-journal) vol.1
- Wardani, Deklara Nanindya, dkk. 2018. *Daya Tarik Pembelajaran di Era 21 dengan Blended learning* . Universitas Negeri Malang.
- World Health Organization. 2020. Pernyataan Keilmuan “Transmisi SARS-CoV-2: Implikasi terhadap Kewaspadaan Pencegahan Infeksi”.
- Yani, Rahmadana Sona dan Siwi, Kurnia Menik. 2020. Analisis Penggunaan Media Sosial dan Sumber Belajar Digital dalam Pembelajaran bagi Siswa Digital Native di SMAN 2 Painan. Jurnal Pendidikan Ekonomi vol.13 no.1
- Zorkoczy, Peter. 1990. *Information Technology: An Introduction*. London: Pitman Publishing