



Media pembelajaran IPS pasca pandemi Covid-19

Yayan Sudrajat

Universitas Indraprasta PGRI

Abstract

Received: 12 Juni 2022
Revised: 21 Juni 2022
Accepted: 28 Juni 2022

This article aims to determine the use of learning media in the form of online learning using applications available on devices used by teachers in carrying out classroom learning. This study uses a survey method with samples taken from 3 provinces in Indonesia. Applications that are often used in social studies learning are: Google Meet, Google Classroom, G-Form, Meeting Zoom.

Keywords: *Online Learning, Google Meet, Google Classroom, G-Form, Meeting Zoom*

(*) Corresponding Author: kang.iyan76@gmail.com

How to Cite: Sudrajat, Y. (2022). Media pembelajaran IPS pasca pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(10), 29-34. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6785105>

INTRODUCTION

Pandemi Covid-19 membawa perubahan dalam kehidupan manusia khususnya dalam hal bidang pendidikan yaitu belajar dirumah secara *online* (daring). Adanya pandemi ini membuat terbatasnya sarana dan prasarana secara umum, termasuk kegiatan pembelajaran dengan tujuan menghambat penyebaran virus corona.

Untuk tetap terlaksananya kegiatan pembelajaran, pengajar dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan dapat disesuaikan dengan kondisi kesiapan sumber daya sekolah masing-masing. Salah satu media yang efektif yang digunakan saat ini adalah tidak lain yaitu metode daring (data jejaring). Pemilihan media pembelajaran memberi peluang dan tantangan baru bagi seluruh pengajar 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 Daring 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 daring ini juga sangat membantu di bidang pendidikan, tidak lain ialah agar peserta didik 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 daring patut seharusnya diaplikasikan sebagai model pembelajaran yang membantu dan solusi bagi pembelajaran IPS SMP selama ataupun sesudah pandemi Covid-19.

Namun, menggunakan model pembelajaran daring saja tidak cukup, perlu rasanya untuk menambahkan media sosial dalam pelajaran daring sebab saat ini, masyarakat tidak lepas yang namanya gawai/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 daring dan media sosial di dalam pembelajaran IPS SMP di era pasca pandemi covid-19 guna mendukung pembelajaran IPS SMP. Pembelajaran daring diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar bagi pembelajarannya secara inovatif, kreatif, dan adaptif. Salah satu inovasi yang dekat dengan pembelajar ataupun mahasiswa, yaitu sosial media dengan metode pembelajaran *e-learning*. Melalui media pembelajaran daring dan sosial media akan memberikan sinergi baru dalam aktivitas belajar IPS SMP.

METHODS

Artikel ini menggunakan studi pustaka dan survey lapangan untuk mengetahui strategi dan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengajar dalam mendesain pembelajaran berbasis daring pasca pandemi covid-19 yang mengacu pada proses pembelajaran IPS.

RESULTS & DISCUSSION

Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) merupakan pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh menggunakan media jaringan internet. Pembelajaran daring membutuhkan perangkat yang dapat diakses untuk jaringan internet dapat terkoneksi berupa laptop, telepon genggam pintar, personal computer (PC). Pembelajaran daring dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui jaringan internet. Aplikasi yang banyak digunakan untuk pembelajaran daring atau daring bisa berbentuk LMS (*Learning Managemen System*) yang tersedia di internet secara gratis (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019).

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran berbasis data jejaring yang diharapkan dapat memudahkan pembelajar dalam mendapatkan informasi terkait bahan pembelajaran yang terhubung jaringan internet. Untuk akses yang lebih luas, daring dapat dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu jaringan internet. *Daring* juga dapat memfasilitasi kegiatan diskusi secara luas, bahkan di berbagai negara bisa terkoneksi kenegara lain ataupun kelompok dan komunitas. Koneksi daring 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 Metting*, *Google Classroom*, *G-Form*, dan *Metting Zoom*.

a. 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.

b. *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. Untuk menyimpan data dan bahan ajar dapat dibuat dengan membuat *drive* sebagai fasilitas dari *google*.

c. *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*.

d. *G-form*

Fitur *G-form* memudahkan pengajar 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.

Daring ini sangat efisien, bagi pembelajar yang memiliki tempat tinggal jauh dari sekolah bisa mengakses materi pembelajarannya dari rumah. Pembelajaran daring. Pembelajaran daring harus memenuhi keleluasaan dalam mengakses, inilah yang memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja sehingga memiliki banyak waktu. Sejak pandemik semua pembelajaran dilakukan di rumah maka perlu ciptakan suasana pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sekolah dan pemerintah daerah bekerjasama dalam menyiapkan Infrastruktur yang diperlukan dimana Daring harus membiasakan pengajar dan pembelajar menggunakan perangkat ICT dalam kegiatan pembelajaran. Pembiasaan ini dapat dilakukan dengan cara pelatihan berkala yang dipandu oleh pengajar lain kompeten dalam penggunaan perangkat ICT. Pengajar membiasakan diri menggunakan perangkat ICT dalam memberi tugas maupun dalam memberi materi ajar tambahan yang dapat diakses oleh pembelajar kapan saja dan darimana saja, sehingga mudah dipahami konten-kontennya.

Sekolah selalu mencoba untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran selama pandemi ini berlangsung. Pembelajaran daring pada awalnya membuat kaget di pihak pembelajar maupun pihak pengajar maupun orang tua. Pembelajaran daring ini dapat mengurangi rasa khawatir terhadap paparan virus Covid-19 yang semakin menyebar luas. Pemerintah membuat aturan resmi untuk belajar dan bekerja di rumah dan wali murid ikut dalam inovasi pembelajaran. (Amalia & Adi, 2020). Penerapan model pembelajaran IPS ini dapat memanfaatkan media social untuk mendukung keberlangsungan pembelajaran pembelajar misalnya menggunakan media sosial, diantaranya:

a. *Media youtube*

- 1) Pengajar bisa membagikan video yang berkaitan dengan pelajaran IPS ke pembelajar untuk dianalisis atau untuk mencontoh agar peserta didik mendapat gambaran apa yang harus dipelajari nantinya.
 - 2) Pembelajar diminta untuk membuat video untuk tugas-tugas yang bersifat praktik.
 - 3) Pengajar bisa merekam bahan ajarnya dan mengajar lewat *youtube*, sehingga murid dapat mengulang-ngulang materi seandainya ingin meriview lagi.
- b. Media *Whatsapp*
- 1) Pengajar dapat membagikan link pembelajaran daring melalui *whatsapp group* pembelajar.
 - 2) Pengajar dapat mengontrol absensi dalam WA Group ataupun mengumpulkan tugas secara kolektif.
 - 3) Pengajar mudah mengatur pembagian kelas serta menjaga komunikasi antara pengajar dan orang tua murid.
- c. Media Instagram
- 1) Menggunakan fitur *Live* pada Instagram gunanya dikarenakan anak-anak banyak melihat atau meng-*scrool* foto-foto yang ada di instagram
 - 2) Membuat *qoute-qoute* menarik untuk menjadi motivasi.
 - 3) Melihat kasus-kasus yang terjadi secara *update*, dalam pembelajaran IPS ada membahas tentang sosial, maka anak diarahkan untuk menganalisis kasus-kasus sosial.
- d. Media Tiktok
- 1) Pengajar dapat menginstruksikan pembelajar untuk mengedit video pembelajaran IPS misalnya berkaitan dengan kondisi cuaca kemudian pembelajar menguploadnya.
 - 2) Pembelajar dapat melakukan kampanye bertema senang belajar IPS dengan menggunakan efek yang menarik di Tiktok.
 - 3) Pengajar memanfaatkan fitur-fitur pendukung yang tertera di tiktok untuk membuat media pembelajaran yang kreatif.

Implementasi media sosial dapat membantu pengajar dan kepala sekolah untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas pengajar dalam mengajar khususnya sebagai media pembelajaran. Pengajar pada awalnya hanya menggunakan media sosial sebagai kebutuhan gaya hidup sehari-hari saja. Namun setelah adanya implementasi media sosial, pengajar dapat mengefektifkan media sosial yang dimiliki pengajar tidak hanya sebagai gaya hidup namun juga dapat menunjang karir pengajar khususnya dalam pembelajaran. Pengajar dapat mengetahui sarana dan fasilitas yang terdapat di *Google*, *Instagram* dan *YouTube*. Media sosial dapat digunakan dalam pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran berupa video yang dapat diakses melalui data jejaring. Media Sosial bernama *Facebook* juga dapat digunakan dalam media pembelajaran dalam bentuk grup dengan nama mata pelajaran yang diampu oleh pengajar yang bersangkutan dan juga dapat diterbitkan dalam aplikasi yang bernama *YouTube* yang memudahkan dalam akses pembelajaran.

Untuk meningkatkan implementasi media sosial tersebut sebaiknya semua pengajar memiliki laptop yang dapat digunakan di tiap mata pelajaran setiap harinya pada

saat mengajar. Pihak sekolah juga sebaiknya tidak membatasi penggunaan *wifi* di sekolah sehingga pengajar dapat bebas mengakses media sosial sebagai media pembelajaran. Selain itu, sebaiknya peserta didik juga dapat mengaktifkan penggunaan *wifi* dilingkungan sekolah dengan pengawasan pengajar terkait sehingga materi yang disampaikan melalui media sosial dapat tepat sasaran. Untuk dapat menggunakan media sosial sebaiknya pengajar tidak menutup diri dengan kemajuan teknologi.

CONCLUSION

Keterampilan yang paling penting pada abad ini adalah *Self-directed learning* atau pembelajaran mandiri sebagai *outcome* dari pembelajaran. Pandemi ini dapat melatih serta menanamkan kebiasaan menjadi pembelajar mandiri melalui berbagai kelas daring atau webinar yang diikuti pembelajar. Selain itu para 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.

Pembelajaran daring 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. Pembelajaran daring merupakan perubahan mengajar dari pembelajaran konvensional yang berupa tatap muka secara langsung menjadi pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication Technology*).

Permasalahan juga terdapat pada Pembelajar yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal. Kendala yang terjadi ketika melaksanakan pembelajaran daring adalah pembelajar memiliki keterbatasan dalam pemilikan computer dan telepon genggam yang mampu mengakses aplikasi yang digunakan oleh pengajar. Jaringan dan kuota internet juga merupakan sebuah kendala bagi pembelajar dalam mengikuti pembelajaran daring di masa *pasca pandemic*.

REFERENCES

- Amalia, A. F., & Adi, D. P. (2020). Tingkat Keberhasilan Sistem Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran IPS : Studi Kasus Pembelajar 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 Daring 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://e-journal.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.