

DAMPAK COVID-19 TERHADAP PERKEMBANGAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

IRFAN ARIFDARMA

Pusat Pelatihan Manajemen Dan Kepemimpinan Pertanian – Ciawi

Jalan Raya Puncak km 11, Ciawi, Bogor 16552

Email : irfanarifdarma@pertanian.go.id

Abstract

COVID-19 is a disease outbreak thought to have originated in China that is spreading rapidly throughout the world. COVID-19 spreads in Indonesia in February 2020. The spread of this virus has caused changes in both economic and social orders. In the field of education, COVID-19 affects also by drastically changing the learning model; all learning activities are carried out online. This research is a qualitative descriptive study that describes online learning activities at the Agricultural Management and Leadership Training Center (PPMKP). Data collection using interviews. Based on the results of interviews, learning activities in online mode at the Agricultural Management and Leadership Training Center (PPMKP) have been effective by taking advantage of innovations in digital information technology developments in the form of the Zoom, Google Classroom, Google Drive, Google Doc, Discor, Kahoot, Quizzis and Sli.do applications. . Obstacles in the implementation of online learning are the problem of internet connection that is not supportive and interactive for participants.

Key Words: impact, learning, online

I.PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Wabah Covid-19 di Indonesia telah membawa era baru saat ini yang semula kita focus pada era 4.0 sekarang berubah ke Society 5.0 dan bahkan kita belum siap terhadap perubahan tersebut kita harus berubah. Ini membuat sistem pembelajaran berubah secara drastis dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran di rumah secara daring. Society 5.0 menawarkan masyarakat yang berpusat pada manusia yang membuat seimbang antara kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial melalui sistem yang sangat menghubungkan melalui dunia maya dan dunia nyata. Munculnya kasus pasien positif Covid-19 di Indonesia di bulan februari 2020, Pemerintah melalui

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, menerapkan kebijakan belajar dan bekerja dari rumah sejak pertengahan Maret 2020.

Banyak bidang pelatihan, termasuk Pusat Pelatihan Manajemen dan Kepemimpinan Pertanian (PPMKP) yang belum terbiasa melakukan perkuliahan secara daring terpaksa mengubah sistem tatap muka menjadi perkuliahan jarak jauh daring akibat Pandemi Covid - 19 yang melanda Indonesia di tengah keterbatasan infrastruktur yang ada. Hal ini menyebabkan pembelajaran yang dilakukan menjadi kurang efisien, peserta Pelatihan lebih susah memahami materi yang diberikan fasilitator, kurangnya interaksi antara Widyaiswara dan Peserta Pelatihan membuat mereka susah memahami materi yang diberikan, peserta Pelatihan lebih susah menanyakan materi yang belum paham dan kurangnya konsentrasi peserta Pelatihan jika dilakukan pembelajaran secara daring.

Beberapa orang telah mengamati berbagai pandemi yang membahayakan dunia. Pengamatan melalui tahapan yang sangat sulit karena lawan yang akan dihadapi adalah sebuah virus yang tak terlihat, virus itu adalah COVID-19 corona virus (Nad eem , 2020). Awalnya virus ini menyebar di Provinsi Wuhan, Tiongkok, sekarang dengan cepat ke seluruh dunia. Corona virus merupakan keluarga virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan hingga berat, jenis coronavirus diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat seperti Middle East Respiratory Syndrome (MERS) dan Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS). World Health Organization memberi nama virus baru tersebut Severe acute respiratory syndrome coronavirus-2 dan nama penyakitnya sebagai Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) (WHO, 2020 dalam (Fakultas Kedokteran Universitas Lampung & Yuliana, 2020)). Gejala COVID-19 yang paling umum antara lain gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, sesak napas, dan batuk kering. Gejala-gejala tersebut muncul ketika tubuh bereaksi melawan virus Corona. (Pane, 2020). Tenaga kesehatan berperan penting dalam memberikan tanggap terhadap wabah COVID-19 dan menjadi tulang punggung pertahanan suatu negara untuk membatasi atau menanggulangi penyebaran penyakit. COVID-19 (Coronavirus Disease 2019). COVID-19 merupakan sebuah virus yang menyerang pernafasan manusia (Kementerian Kesehatan, 2020). COVID-19 ini masih berhubungan dengan penyebab SARS dan MERS yang sempat muncul pada tahun 2019. Ketiga virus ini diketahui disebarkan oleh hewan dan mampu menjangkit dari satu spesies ke spesies lainnya termasuk manusia. Penyebaran

coronavirus dari hewan ke manusia sangat jarang, tetapi hal ini yang terjadi pada COVID-19, SARS, dan MERS. Manusia dapat tertular coronavirus melalui kontak langsung dengan hewan yang terjangkit virus ini. Cara penyebarannya disebut transmisi zoonosis. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam pencegahan virus ini menurut (Kementerian Dalam Negeri, 2020) yaitu melakukan kebersihan tangan menggunakan hand sanitizer jika tangan tidak terlihat kotor atau cuci tangan dengan sabun jika tangan terlihat kotor, menghindari menyentuh mata, hidung dan mulut, terapkan etika batuk atau bersin dengan menutup hidung dan mulut dengan lengan atas bagian dalam atau tisu, lalu buanglah tisu ke tempat sampah, pakailah masker medis jika memiliki gejala pernapasan dan melakukan kebersihan tangan setelah membuang masker, menjaga jarak (minimal 1 m) dari orang yang mengalami gejala gangguan pernapasan.

Pemerintah Indonesia langsung menindak lanjuti kasus tersebut. Salah satu tindakan pemerintah adalah melakukan Social Distancing selama 14 hari untuk meminimalisir penyebaran virus tersebut. Menurut Center for Disease (CDC) dalam (Kosasih, 2020) Social Distancing yaitu menjauhi perkumpulan, menghindari pertemuan massal, dan menjaga jarak antar manusia. Pembatasan sosial/menjaga jarak yang dilakukan untuk mencegah penularan COVID-19 agar tidak menyebar luas di Negara Indonesia. Social Distancing sangat berpengaruh untuk menghambat penyebaran COVID-19. Dampak dari adanya COVID-19 tersebut, menyebabkan perekonomian di Indonesia menjadi merosot, menjatuhkan nilai tukar rupiah, harga barang naik, terutama alat-alat kesehatan. Hal ini juga berdampak pada kegiatan di Indonesia.

Tahun 2020 Tentang Pencegahan Corona Virus Disease (COVID-19) Pada Satuan Pendidikan dan pelatihan yang menyatakan bahwa meniadakan kegiatan pelatihan. Hal ini dilakukan untuk memutus mata rantai penyebaran COVID-19, sebagai gantinya kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan inovasi teknologi digital secara online. Pusat Pelatihan Manajemen dan Kepemimpinan Pertanian (PPMKP) merupakan salah satu instansi yang menerapkan kebijakan tersebut. Bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan e-learning (pembelajaran online). Pembelajaran digital secara online diartikan sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya ke seluruh penjuru

dunia (Kitao, 1998 dalam (Riyana & Pd, n.d.)). Aplikasi e-learning ini dapat memfasilitasi aktivitas pelatihan dan pembelajaran serta proses belajar mengajar secara formal maupun informal. Dalam penerapan e-learning (pembelajaran online), widyaiswara dan audien memiliki perannya masing-masing. Di samping itu, istilah E-learning (pembelajaran online) meliputi berbagai aplikasi dan proses seperti computer-based learning, web based learning, virtual classroom, virtual Schoology, virtual Zoom, Discord dan aplikasi lainnya. Kegiatan pembelajaran online ini dilakukan untuk mengganti kegiatan pembelajaran secara langsung. Pembelajaran online memiliki beberapa kelemahan yakni penggunaan jaringan internet membutuhkan infrastruktur yang memadai, membutuhkan banyak biaya, komunikasi melalui internet terdapat berbagai kendala/lamban.

Adapun kelebihan dalam melakukan pembelajaran online, salah satunya adalah meningkatkan kadar interaksi antara peserta dengan fasilitator, pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja (time and place flexibility), Menjangkau peserta pelatihan dalam cakupan yang luas (potential to reach a global audience), dan mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (easy updating of content as well as archivable capabilities) (Siahaan, 2002 dalam Waryanto, 2006). Model pembelajaran ini memanfaatkan teknologi terutama dalam membantu fasilitator dan peserta pelatihan terutama pada pengelolaan kegiatan pembelajaran (Basori, 2017).

Keuntungan pada penggunaan pembelajaran online adalah pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi, mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar, dengan teks, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan menyampaikan, memperbarui isi, mengunduh, para peserta pelatihan juga bisa mengirim email kepada peserta pelatihan lainnya, mengirim komentar pada forum diskusi, memakai ruang chat, hingga link video conference untuk berkomunikasi langsung (Arnesti & Hamid, 2015).

1.2. Tujuan

Tujuan dari pemanfaatan kegiatan tatap muka jarak jauh dalam pembelajaran ini adalah Fasilitator dan peserta tetap dapat melakukan interaksi dalam rangka melakukan penjelasan, pemahaman dan diskusi terkait dengan materi pembelajaran.

1.3. Masalah

Sehubungan dengan pengumuman pandemik tersebut sebagai antisipasi penyebaran virus Covid-19 di Indonesia, Presiden Joko Widodo menegaskan bahwa kebijakan untuk beraktivitas produktif di rumah perlu dilakukan untuk menekan penyebaran virus corona atau penyakit Covid-19. Adapun, aktivitas itu terutama terkait bekerja, belajar, juga beribadah. Hal ini disampaikan Presiden Jokowi dalam konferensi pers di Istana Bogor pada Senin (16/3/2020). Kebijakan belajar dari rumah, bekerja dari rumah, dan ibadah di rumah perlu terus digencarkan untuk mengurangi penyebaran Covid-19.

II. METODE PENELITIAN

Metode kegiatan ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan suatu variabel, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan variabel satu dengan variabel lainnya (Sugiyono, 2009). Di dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan berupa kalimat dan penjabaran jawaban dari subjek yang dilakukan dengan wawancara. Pengambilan subjek menggunakan metode *snowball throwing*. Berikut tahapannya:

- 1) Tahap Persiapan
 - a. Survey
 - b. Pemantapan dan penentuan lokasi sasaran pendidikan pembelajaran pelatihan

Dalam tahap persiapan melakukan Perencanaan kegiatan pelatihan dengan melakukan koordinasi Bersama pihak penyelenggara pelatihan dengan mensosialisasikan kegiatan. Selanjutnya dengan menyusun kurikulum kegiatan pelatihan berdasarkan hasil analisis model pelatihan.

- 2) Tahap pelaksanaan

Melakukan sosialisasi dengan memberikan modul pelatihan dan menjelaskan kepada Widyaiswara yang memberikan materi mengenai media pelatihan menggunakan media penyimpanan online khususnya Google Drive dan memberikan contoh secara lisan dan non lisan agar materi dapat dengan mudah di pahami. Dengan harapan agar

dapat meningkatkan hasil belajar peserta pelatihan yang dilandasi dengan pendidikan karakter dan mengubah pola pikir peserta pelatihan tentang pelatihan yang diselenggarakan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian singkat ini menunjukkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan semenjak adanya virus COVID-19 yaitu menggunakan sistem pembelajaran online. Menurut peserta sistem pembelajaran online sudah efektif. Kegiatan pembelajaran online berjalan dengan baik dan menyenangkan meskipun terdapat suatu kendala dalam menggunakan aplikasi Zoom yaitu situasi dan kondisi keadaan lingkungan rumah atau jaringan (signal) maka dapat menghambat peserta yang koneksi internetnya lamban, akan tetapi apabila terjadi informasi yang kurang jelas fasilitator akan mengulang penjelasannya hingga peserta memahami materi yang diberikan fasilitator. Aplikasi yang digunakan untuk e-learning diambilnya menggunakan Zoom, Google Classroom, Google Drive, Google Doc, Discor, Kahoot, Quizzis dan Sli.do.

Penyampaian materi melalui Zoom, Google Drive, Google Doc, Discor, Kahoot, Quizzis dan Sli.do yang diberikan oleh fasilitator menyenangkan karena peserta menjadi aktif dan fasilitator dapat melihat wajah mahasiswa satu persatu sehingga pembelajaran dapat dikatakan sudah efektif, meskipun terjadi kendala koneksi internet pembelajaran tetap berjalan dengan pembelajaran dilaksanakan secara fleksibel.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Simpulan dari penelitian sederhana ini adalah COVID-19 sebuah virus menyerang sistem pernafasan manusia. Gejala-gejala COVID-19 antara lain gejala pernapasan akut seperti demam, sesak napas, dan batuk kering. Pemerintah menindaklanjuti untuk memutus penyebaran COVID-19 dilakukan sistem Social Distancing yang merupakan pembatasan sosial/menjaga jarak dengan orang lain, menjauhi perkumpulan, dan menghindari pertemuan massal, sebaiknya untuk tetap di rumah saja. Disamping Social Distancing juga harus tetap menjaga kebersihan dengan mencuci tangan setelah melakukan kegiatan, menghindari menyentuh mata, hidung, dan mulut, ketika bersin menutup mulut dan

hidung, buanglah tisu ke tempat sampah, dan gunakan masker setiap keluar rumah. Setelah tersebarnya COVID-19 mengakibatkan perekonomian menjadi merosot dan kegiatan pendidikan diliburkan sementara, sebagai pengganti kegiatan pembelajaran tatap muka dialihkan dalam kegiatan pembelajaran memanfaatkan inovasi perkembangan teknologi informasi digital secara online. Pembelajaran online merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan koneksi internet sebagai penghubung terjalannya komunikasi antara fasilitator dan peserta tanpa adanya kontak fisik. Pembelajaran online memiliki beberapa kelemahan yaitu penggunaan jaringan internet membutuhkan infrastruktur yang memadai, membutuhkan banyak biaya, komunikasi melalui internet terdapat berbagai kendala/lamban. Disamping itu juga terdapat kelebihan yang meliputi kadar interaksi antara peserta dengan fasilitator, pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja (time and place flexibility), Menjangkau peserta didik (mahasiswa) dalam cakupan yang luas (potential to reach a global audience), dan mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (easy updating of content as well as archivable capabilities). Kegiatan dalam media *online* yang digunakan dalam pembelajaran *online* di saat ini yaitu menggunakan aplikasi Zoom, Google Classroom, Google Drive, Google Doc, Discor, Kahoot, Quizzis dan Sli.do. Dalam hal ini Widyaiswara berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik untuk menawarkan arah dalam menemukan solusinya. Harapannya, solusi yang dimunculkan bukanlah solusi usang atau bahkan sekadar copy paste. Tapi solusi yang memiliki nilai kebaruan sesuai konteks situasi yang baru pula. Itulah kreativitas dan inovasi. Pengenalan dunia nyata tidak hanya sebatas lingkungan sekitar. Tapi lingkungan universal yang bisa dijelajahi menggunakan fasilitas laman daring. Ini akan meningkatkan kualitas diri peserta didik yakni terbukanya wawasan global sebagai bagian dari masyarakat dunia

4.2. Saran

Dari hasil wawancara penelitian ini, maka terdapat saran untuk memperbaiki pembelajaran *online* ini dengan menggunakan perkembangan teknologi informasi untuk kegiatan selanjutnya apabila kegiatan sepenuhnya dilakukan secara *online* dalam menghadapi pandemi COVID-19 di Pusat Pelatihan Manajemen dan Kepemimpinan

Pertanian (PPMKP) dengan memberikan subsidi kuota internet untuk para pesertanya agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan peserta tidak mengeluh masalah pembelian kuota yang menjadi terasa berat di kantong. Akhir kata, dunia pendidikan kita harus mampu memberikan bekal bagi peserta didik untuk selalu siap menghadapi tantangan zaman. Kita harus bergerak cepat untuk bisa beradaptasi di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnesti, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i1.3284>.
- Basori, B. (2017). Efektifitas Komunikasi Pembelajaran Online Dengan Menggunakan Media E-Learning Pada Perkuliahan Body Otomotif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 7(2), 39–45. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v7i2.12722>.
- Brito, M. (2003). روانپزشکی خلاصه. 41(Mm), 1–18. Dakwah, S. F., Uin, K., & Fatah, R. (n.d.). *SISTEM MANAJEMEN PEMBELAJARAN ONLINE, MELALUI*. 60–76. Fakultas Kedokteran Universitas Lampung, & Yuliana *). (2020). Corona virus diseases (COVID-19); Sebuah tinjauan literatur. *Wellness and Healthy Magazine*, 2(1), 187–192.
- Kemdikbud RI. (2020). *Edaran Tentang Pencegahan Wabah COVID-19 di Lingkungan Satuan Pendidikan Seluruh Indonesia*.
- Kementerian Dalam Negeri. (2020). *Pedoman Umum Menghadapi Pandemi COVID-19 Bagi Pemerintah Daerah*. 1–206. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Anggrawan, A. (2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran Online Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 18(2), 339-346. Diakses dari <https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.411>
- Anggereini, E. (2017). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Lingkungan Hidup Terintegrasi Nilai-Nilai Perilaku Pro Environmental dengan Aplikasi 3D Pageflip Profesional untuk Siswa SMA Sebagai Upaya Menjaga Lingkungan Hidup Berkelanjutan (Sustainable

Environment). *BIODIK*, 3(2), 81-91. Diakses
<https://doi.org/10.22437/bio.v3i2.5499>

Asif, A. R., & Rahmadi, F. A. (2017). Hubungan *tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun* (Doctoral dissertation, Faculty of Medicine).

Astuti, P., & Febrian, F. (2019). Blended Learning Syarah: Bagaimana Penerapan dan Persepsi Mahasiswa. *Jurnal Gantang*, 4(2), 111- 119. Diakses dari
<https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1560>

Bell, D., Nicoll, A., Fukuda, K., Horby, P., Monto, A., Hayden, F., ... Van Tam, J. (2006). Nonpharmaceutical interventions for pandemic influenza, national and community measures. *Emerging Infectious Diseases*. Diakses dari
<https://doi.org/10.3201/eid1201.051371>