

PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BERBASIS DARING PADA KELAS IX SMP NEGERI 6 SINGARAJA

NN Sudiani, NB Atmadja, T Maryati

Program Studi Pendidikan IPS, Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha

e-mail : nengah.sudiani@undiksha.ac.id, bawa.atmadja@undiksha.ac.id,
tuty.maryati@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui sistem pembelajaran IPS berbasis daring pada Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja; (2) Mengetahui kendala yang dihadapi dalam sistem pembelajaran IPS berbasis daring pada Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja; (3) Mengetahui strategi untuk mengatasi kendala sistem pembelajaran IPS berbasis daring pada Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja; (4) Mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran IPS berbasis daring pada Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif. Lokasi penelitian adalah SMP Negeri 6 Singaraja. Penentuan informan dilakukan dengan *purposive sampling* dan *snowball*. Data diambil dengan teknik wawancara, observasi, dan studi dokumen. Kesahihan data menggunakan triangulasi dan analisis deskripsif-kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Sistem pembelajaran IPS menggunakan aplikasi *whatsapp*, *google classroom* dan *google form*; (2) Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran daring adalah keterbatasan kepemilikan perangkat teknologi; (3) Strategi dalam mengatasi kendala adalah dengan memanfaatkan aplikasi yang sederhana; (4) Ketercapaian hasil belajar dengan sistem daring memenuhi KKM sekolah.

Kata Kunci : sistem pembelajaran, pembelajaran IPS, pembelajaran daring

ABSTRACT

This research aims to: (1) Determine the online-based social sciences learning system in grade IX SMP Negeri 6 Singaraja; (2) Determine the obstacles faced in the online-based social sciences learning system in grade IX SMP Negeri 6 Singaraja; (3) Determine the strategies to overcome the constraints of the online-based social sciences learning system in grade IX SMP Negeri 6 Singaraja; (4) Determine the achievement of the online-based social sciences learning objectives in grade IX SMP Negeri 6 Singaraja. This research used descriptive qualitative approach. The research location was at SMP Negeri 6 Singaraja. The determination of informants was done by purposive sampling and snowball. The data were collected using interview, observation, and document study techniques. The validity of the data used triangulation and descriptive-qualitative analysis. The results

showed: (1) The social sciences learning system mostly used the WhatsApp, google classroom application and google form; (2) The obstacle faced in online learning was the ownership of technological devices; (3) The strategy in overcoming the constraints was to use a simple application; (4) The achievement of learning outcomes with an online system fulfills the school's KKM/minimum completeness criteria.

Keywords: *learning system, social sciences learning, online learning*

PENDAHULUAN

Corona virus disease 2019 atau lebih dikenal dengan Covid-19 sedang melanda dunia termasuk Indonesia. Penyebaran virus yang cepat dan mengancam keberlangsungan hidup manusia. Untuk mengatasi hal tersebut, Pemerintah Indonesia mengeluarkan peraturan Nomor 21 Tahun 2020 yang intinya mengurangi kontak langsung dengan melakukan pembatasan sosial yang berskala besar. Hal ini berdampak pada penutupan berbagai fasilitas layanan publik yang berpotensi menyebabkan kerumunan masyarakat, termasuk sekolah-sekolah.

Lebih lanjut, sesuai Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tanggal 24 Maret 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 menegaskan bahwa di tengah penyebaran Covid-19 yang semakin meningkat maka kesehatan lahir dan batin siswa, guru, kepala sekolah dan seluruh warga sekolah menjadi pertimbangan utama dalam penerapan kebijakan pendidikan. Sehingga aktivitas belajar di sekolah dialihkan belajar dari rumah dengan pembelajaran daring.

Pembelajaran daring/*online* menjadi solusi efektif terkait pembelajaran tatap muka tidak bisa dilaksanakan (Luh Devi Herliandary *et al*, 2020). Pembelajaran daring mengatasi kendala jarak, tempat dan waktu sehingga pembelajaran dapat dilakukan kapan dan di mana saja tanpa harus bertemu secara langsung, dengan dan dalam jaringan internet.

Dalam pembelajaran daring, ada lima elemen umum yang membingkai pembelajaran yaitu infrastruktur, teknis, materi, pedagogik (perencanaan, belajar mengajar, asesmen) dan institusional (Anderson dalam Tian Belawati, 2019: 45). Kelima elemen ini menjadi kerangka acuan untuk merencanakan dan menyelenggarakan pembelajaran daring yang berkualitas, dengan materi pembelajaran sebagai titik sentral.

Dalam proses pengalihan pembelajaran secara tatap muka di kelas dengan pembelajaran daring bukanlah sesuatu yang mudah. Karena pada intinya, pembelajaran daring tidak sekedar membagikan materi pembelajaran dalam jaringan internet, namun terjadi interaksi selama proses pembelajaran (Tian Belawati, 2019: 7). Proses pembelajaran daring sangat memerlukan teknologi informasi komunikasi dan perangkat teknologi pembelajaran yang berbeda dengan pembelajaran tatap muka di kelas.

Kondisi di lapangan, banyak sekolah yang belum siap mengimplementasikan pembelajaran daring sebagai akibat fasilitas pendukung pembelajaran daring belum siap serta sumber daya manusia baik pendidik maupun peserta didik yang masih minim dalam memanfaatkan teknologi

informasi komunikasi. Sekolah-sekolah yang termasuk dalam katagori sekolah bukan unggulan, belum mempersiapkan dengan matang penyelenggaraan pembelajaran daring. Latar belakang sosial ekonomi peserta didik yang menengah kebawah akan menjadi kendala dalam penyediaan fasilitas pembelajaran daring yang relatif mahal dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka di kelas. Pembelajaran daring memerlukan pengeluaran yang cukup besar dalam hal penyediaan teknologi pembelajaran dan juga pengeluaran biaya internet (Mastura dan Rustan Santaria, 2020).

Pembelajaran daring bertujuan sama dengan pembelajaran tatap muka yaitu memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik. Yang sangat membedakan adalah pembelajaran daring memanfaatkan jaringan internet dalam melakukan interaksi dan penyampaian materi pembelajaran.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti oleh semua siswa di semua jenjang pendidikan menengah. Mata Pelajaran IPS menekankan pada segi praktis mempelajari, menelaah, serta mengkaji gejala dan masalah sosial sehingga membutuhkan interaksi langsung dalam pembelajaran. Salah satu tujuan mata pelajaran IPS adalah untuk mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan sebagaimana yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 (Supardi, 2010: 185). Dalam Kurikulum Mata Pelajaran IPS 2013, tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membina para peserta didik menjadi warga negara yang mampu mengambil keputusan secara demokratis dan rasional. Mata Pelajaran IPS dapat dimaknai sebagai seleksi dari struktur disiplin akademik ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk mewujudkan tujuan pendidikan dalam kerangka pencapaian tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila (Nu'man Somantri, 2001: 103).

Sesuai Surat Edaran Gubernur Bali Nomor 09/Satgas Covid19/III/2020 bahwa semua jenjang pendidikan melaksanakan pembelajaran berbasis daring mulai tanggal 17 Maret 2020 termasuk SMP Negeri 6 Singaraja wajib mengikuti ketentuan tersebut walaupun sekolah belum menyusun perencanaan dan implementasi pembelajaran daring dengan matang. Ditambah lagi dengan latar belakang sosial ekonomi keluarga siswa yang beragam dan cenderung menengah ke bawah akan berdampak pada pelaksanaan pembelajaran daring yang kurang optimal.

Beranjak dari hal tersebut, penelitian ini ingin mengkaji sistem pembelajaran IPS berbasis daring, kendala-kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran daring, strategi-strategi untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya serta ketercapaian tujuan pembelajaran IPS berbasis daring pada Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja. Hal ini sangat penting untuk memberikan gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran IPS berbasis daring di SMP Negeri 6 Singaraja.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Nana Syaodih Sukamadinata (2012: 66), dalam penelitian kualitatif salah satu cirinya yaitu data bersifat deskriptif. Deskriptif data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Namun demikian tidak berarti bahwa penelitian kualitatif, dalam hal tertentu masih bisa menggunakan angka.

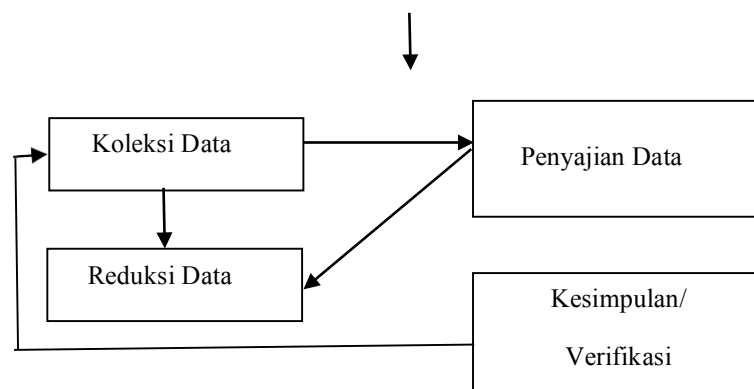
Lokasi penelitian adalah SMP Negeri 6 Singaraja yang beralamat di Jalan Bisma Nomor 3 Singaraja. Dipilihnya SMP Negeri 6 Singaraja karena merupakan sekolah yang berada di Kota Singaraja sehingga mudah dijangkau, secara infrastruktur belum siap melaksanakan pembelajaran daring serta latar belakang sosial ekonomi orang tua/wali siswa yang beragam dan cenderung menengah ke bawah.

Metode penentuan informan adalah dengan cara *purposive sampling* yaitu teknik mengambil sampel dengan tidak berdasarkan random, daerah atau strata, melainkan berdasarkan atas adanya pertimbangan yang berfokus pada tujuan tertentu. Selanjutnya dilakukan teknik “*Snow Ball*” yaitu menggali informasi dari informan kunci. Informan kunci adalah Kepala Sekolah, informan berikutnya adalah Guru Mata Pelajaran IPS, Siswa Kelas IX dan orang tua/wali siswa Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja.

Metode pengumpulan data dengan teknik pengumpulan data wawancara/ interview, observasi dan studi dokumen. Instrumen penelitian dalam melakukan pedoman wawancara yang bersifat semiterstruktur. Disamping itu menyusun pedoman observasi, Metode pengujian kesahihan data dengan teknik triangulasi yaitu triangulasi data, triangulasi metode, dan triangulasi teori (Sugiono, 2016: 331).

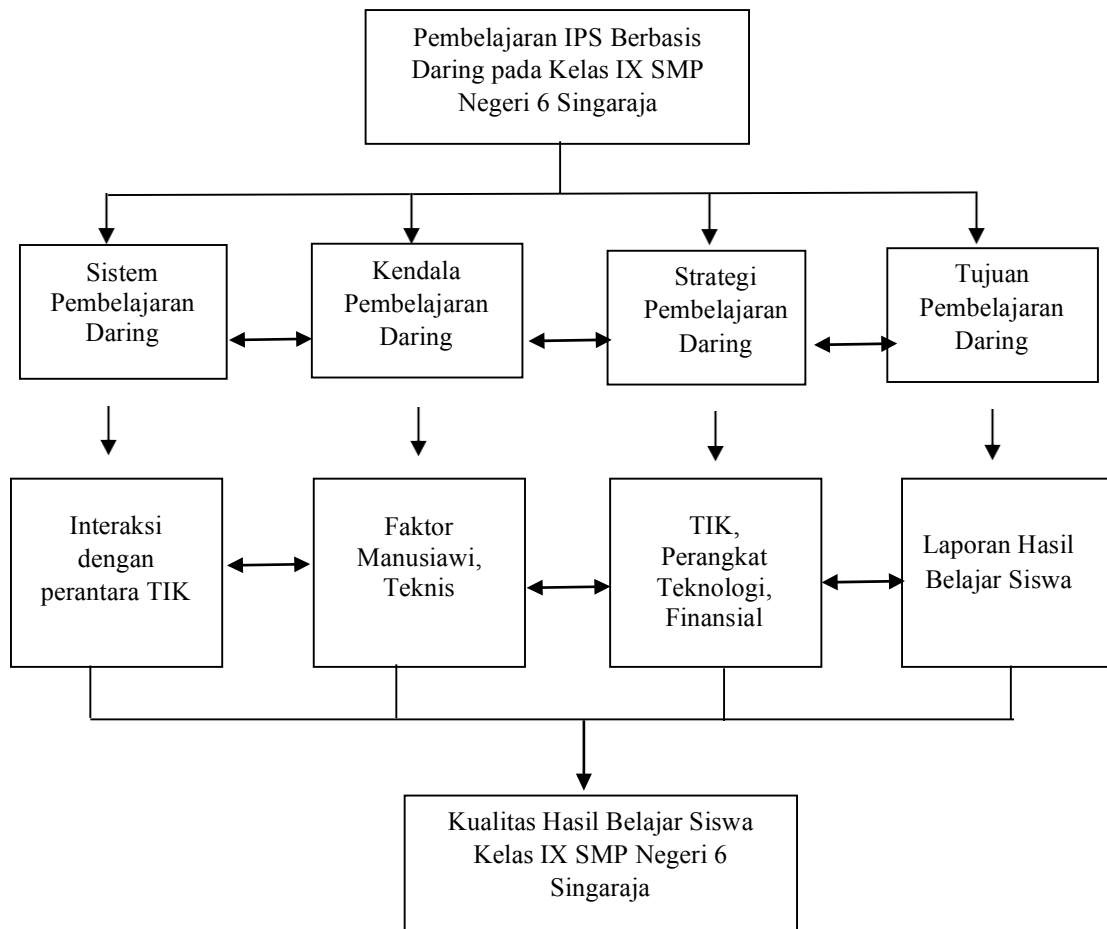
Teknik analisis data dengan menggunakan tiga prosedur perolehan data menurut model analisis data kualitatif yang digambarkan Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2016: 247) sebagai berikut (1) reduksi data (*data reduction*), (2) penyajian data/ *display*, (3) verifikasi data (*conclusions drawing/verifying*).

Alur Analisis Data Kualitatif Menurut Miles dan Huberman



(Sugiyono, 2016: 247)

Rancangan penelitian adalah sebagai berikut.



PEMBAHASAN

1. Sistem Pembelajaran IPS Berbasis Daring pada Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja

Pembelajaran daring memerlukan aplikasi untuk memudahkan interaksi sehingga sistem berjalan dan berfungsi untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. SMP Negeri 6 Singaraja melakukan sistem pembelajaran jarak jauh dimana siswa tetap berada di rumah masing-masing, sedangkan guru berada di sekolah. Keberadaan guru di sekolah, dimaksudkan untuk memudahkan mengorganisir proses pembelajaran, dan pemanfaatan jaringan internet yang sudah tersedia di sekolah. Selain itu, keberadaan guru di sekolah beserta pimpinan dimaksudkan agar organisasi sekolah tetap berjalan.

Temuan lapangan menunjukkan, pembelajaran secara daring diberlakukan untuk semua mata pelajaran termasuk pembelajaran IPS. Adapun sistem pembelajaran IPS secara daring tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut. Sistem pembelajaran IPS berbasis daring yang diterapkan pada siswa Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja adalah sebagai berikut (1)

Memfaatkan aplikasi *whatsapp*, *google classroom*, *google form* dan gabungan aplikasi antara *whatsapp*, *google classroom*, *google form*. Group *whatsapp* sudah dibuat sebelum pandemi Covid-19 sehingga aplikasi ini sangat bermanfaat di masa sekarang. Aplikasi *google classroom* dimanfaatkan sebagai aplikasi alternatif sehingga membuat pembelajaran daring lebih menarik, (2) Perangkat teknologi yang digunakan dalam pembelajaran daring adalah lebih banyak *handphone* dan *laptop*, (3) Metode pembelajaran daring hampir sama dengan pembelajaran tatap muka di kelas. Pembelajaran IPS dilaksanakan sesuai jadwal masing-masing kelompok kelas. Setiap kelompok kelas mempunyai group *whatsapp* masing-masing untuk memudahkan penyampaian informasi dan juga interaksi baik pada saat pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Pola interaksi antara guru dan siswa dilakukan secara asinkronus karena tidak dilakukan secara bersamaan melalui *whatsapp* maupun diskusi yang dilakukan melalui *google classroom*, (4) Materi pembelajaran IPS berdasarkan Kurikulum 2013, dalam bentuk *power point* dan video yang disampaikan secara daring dengan aplikasi *whatsapp* dan juga *google classroom*. Sebagai buku pegangan siswa, pihak sekolah membagikan buku paket pada awal pembelajaran dimulai, (5) Pola interaksi dalam pembelajaran secara asinkronus yaitu tidak terjadi secara bersamaan, dengan aplikasi *whatsapp* dan *google classroom*, (5) Evaluasi pembelajaran dilakukan secara tes formatif yaitu quis setiap akhir pembelajaran dengan aplikasi *google form*, tes sumatif dengan ulangan harian *google form*, ulangan tengah dan akhir semester dengan *computer based test* (CBT).

Berkenaan dengan sistem pembelajaran IPS berbasis daring pada Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja, pihak sekolah tidak mewajibkan aplikasi tertentu, dan memberikan keleluasaan kepada para guru mengenai aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran. Yang terpenting memudahkan proses pembelajaran daring dengan tetap memperhatikan kondisi dari setiap siswa serta perangkat teknologi yang digunakan. Pemanfaatan aplikasi *whatsapp*, *google classroom* dan *google form* karena memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran daring.

Sistem dalam pembelajaran sebagai satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi sistem terdiri dari komponen-komponen yang bergerak bersama-sama untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Setiap komponen atau unsur memiliki tugas atau fungsi masing-masing yang membentuk sebuah sistem (Wina Sanjaya, 2008: 2). Kombinasi yang tersusun dalam pembelajaran meliputi unsur manusiawi (siswa, guru, dan tenaga lainnya), materi, fasilitas dan perlengkapan serta prosedur (Oemar Hamalik, 2011: 57). Pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru dan membelajarkan siswa sehingga memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan, dan sikap (Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 157).

Setiap pembelajaran sangat memerlukan interaksi baik dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Interaksi yang terjadi dalam suatu proses pembelajaran, yaitu interaksi antara: (1) peserta didik dengan materi pembelajaran (*learner-content*), (2) peserta didik dengan pengajar (*learner-instructor*), dan (3) peserta didik dengan peserta didik lainnya (*learner-learner*) (Moore dalam Tian Belawati, 2019). Dalam pembelajaran daring, interaksi antara peserta didik dengan pengajar dan peserta didik lainnya terjadi dalam jaringan. Teknologi yang digunakan untuk interaksi yang bersifat sinkronus misalnya *video-conferencing* dan *online chat*, sedangkan untuk interaksi asinkronus misalnya *e-mail* dan *discussion boards* (Kearsley in Zimmerman dalam Tian

Belawati, 2019). Masing-masing interaksi memiliki kelebihan dan kekurangan sehingga dalam proses pembelajaran, guru memanfaatkan teknologi dengan tepat dan memperhatikan kondisi masing-masing siswa. Hal ini penting untuk mengurangi kelemahan dari teknologi yang digunakan. Teknologi yang dimanfaatkan dengan tepat dalam proses pembelajaran daring, sangat membantu pembelajaran itu sendiri.

Dalam pembelajaran daring atau *online*, interaksi antara peserta didik dengan materi, dengan pengajar, maupun dengan peserta didik lainnya dilakukan dalam suatu system pembelajaran yang ditetapkan (Bouhnik dan Marcus dalam Tian Belawati, 2019). Ketiga jenis interaksi sangat dipengaruhi oleh jenis teknologi dan media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, peserta didik dan juga pengajar mau tidak mau harus menguasai bagaimana sistem tersebut bekerja, fungsi- fungsi dan fitur-fitur yang tersedia di dalam sistem apa yang dapat digunakan dalam berinteraksi dengan materi, pengajar dan rekan-rekan belajarnya. Dengan kata lain, peserta didik juga berinteraksi dengan sistem melalui penggunaan sistem tersebut dengan bahasa sistem yang dapat dimengerti oleh sistem. Jadi dalam sistem pembelajaran daring atau *online*, terjadinya interaksi antara pendidik dengan peserta didik, sesama peserta didik, peserta didik dengan bahan ajar, dengan perantara teknologi informasi komunikasi yaitu internet. Aplikasi yang digunakan sebagai perantara harus sudah dipahami oleh pendidik, peserta didik sehingga pembelajaran daring bisa dilaksanakan secara optimal.

Sistem pembelajaran adalah suatu kombinasi teroganisir yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan (Hamalik dalam Wina Sanjaya, 2008: 6). Dalam sistem pembelajaran daring, memanfaatkan jaringan internet dalam melakukan interaksi. Menjadi suatu sistem, maka setiap unsur yang terlibat dalam pembelajaran saling berhubungan, bekerjasama dan berkontribusi untuk mencapai tujuan. Keberhasilan sistem pembelajaran adalah keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Yang menjadi subjek belajar adalah siswa atau peserta didik sehingga siswa memiliki peran penting dalam mencapai tujuan. Jadi tujuan utama sistem pembelajaran adalah keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Achmad Jayul dan Edi Irwanto (2020) bahwa model pembelajaran daring yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran disesuaikan mata pelajaran dan kondisi siswa. Mata pelajaran yang membutuhkan aspek psikomotorik, memanfaatkan model pembelajaran dengan aplikasi video. Dalam penelitian ini, pembelajaran IPS berbasis daring pada Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja, model pembelajaran dengan video, *power point*, yang disampaikan melalui *group whatsapp* dan *google classroom* sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada siswa.

2. Kendala Pembelajaran IPS Berbasis Daring pada Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja

Pembelajaran daring sangat memerlukan perangkat teknologi pendukung pembelajaran serta akses internet yang memudahkan interaksi. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, Guru IPS, siswa dan orang tua siswa Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran daring terdapat kendala adalah (1) perangkat teknologi yang kurang memadai menjadi kendala paling dominan dalam pelaksanaan pembelajaran daring, (2) kendala yang bersumber dari keterbatasan kepemilikan modal finansial untuk pembelian kuota internet, (3)

kemampuan sumber daya manusia dalam memanfaatkan teknologi informasi yang masih terbatas, (4) kultur sistem mengajar guru yang sudah biasa melaksanakan pembelajaran tatap muka di kelas dan harus beralih ke pembelajaran daring dalam waktu yang cepat sehingga membuat guru kewalahan, bingung dan harus menyediakan waktu lebih untuk mengenal dan mempelajari teknik mengajar secara daring, (5) kultur sistem belajar siswa yang selalu dibimbing serta diawasi secara langsung di sekolah sehingga kurang mandiri dalam belajar, (6) keterbatasan daya dukung sekolah dalam hal penyiapan fasilitas pendukung pembelajaran daring seperti ruang teknologi informasi komunikasi yang belum memadai, dan (7) kendala lingkungan sosial yaitu peralihan dari lingkungan sosial yang nyata di sekolah ke lingkungan sosial di dunia maya yang memberikan dampak beragam bagi setiap siswa Dampak negatifnya yaitu siswa memiliki kecenderungan menjadi lebih individual.

Pembelajaran daring erat kaitannya dengan perangkat teknologi yang membutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memanfaatkannya dengan optimal. Pihak sekolah belum menyiapkan dengan matang pelaksanaan pembelajaran daring, diantaranya yaitu pihak sekolah belum melakukan pelatihan tentang pemanfaatan teknologi pembelajaran secara daring, pembuatan media pembelajaran secara daring serta pengenalan platform yang inovatif. Di samping itu, dalam pelaksanaan pembelajaran daring membutuhkan perangkat teknologi yang memadai.

Pembelajaran IPS berbasis daring yang dilaksanakan di Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja memanfaatkan *laptop* dan *handphone* yang sudah cukup lama. Hal ini disebabkan karena orang tua siswa yang sebagian besar latar belakang sosial ekonomi menengah ke bawah, terbatas dalam kepemilikan modal finansial sehingga kesulitan dalam penyediaan perangkat teknologi yang memadai karena harganya relatif mahal. Ditambah dengan orang tua siswa harus menyediakan biaya tambahan untuk pembelian kuota internet yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran daring.

Kendala pembelajaran IPS berbasis daring pada Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja dapat dibedakan dari faktor sumber daya manusia dan faktor teknis. Faktor sumber daya manusia bersumber dari guru dan siswa. Faktor teknis bersumber dari sarana prasarana pendukung pembelajaran daring termasuk perangkat teknologi, materi ajar, kebijakan yang berhubungan dengan pembelajaran daring. Kedua faktor ini sangat mempengaruhi proses pembelajaran daring.

Hal senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Mastura dan Rustaria Santaria (2020), bahwa (1) minimnya pengetahuan mengenai penggunaan teknologi dan, (2) pengeluaran yang cukup besar menjadi kendala proses pembelajaran daring. Dalam penelitian ini, tidak hanya kedua kendala tersebut, terdapat juga unsur kultur sistem mengajar guru, kultur sistem belajar siswa, keterbatasan daya dukung sekolah dan lingkungan sosial yang menjadi kendala pembelajaran daring. Dengan semakin kompleks kendala yang ditemukan akan memudahkan untuk menentukan solusi dalam mengatasinya.

Dalam penyelenggaraan pembelajaran daring yang terstruktur diperlukan institusi/lembaga dan juga unit, perangkat keras dan perangkat lunak, serta sumber daya manusia yang mendukung pembelajaran daring (Tian Belawati, 2019: 46). Lebih lanjut berdasarkan pendapat Munir (2009:

174) bahwa pembelajaran daring memiliki kelemahan diantaranya kurangnya pengetahuan dan kemampuan atau ketrampilan (*skill* dan *knowledge*) mengoperasikan komputer dan memanfaatkan internet secara optimal, masalah keterbatasan ketersediaan perangkat lunak (*software*) yang biayanya relatif mahal.

3. Strategi untuk Mengatasi Kendala-Kendala Pembelajaran IPS Berbasis Daring pada Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja

Pembelajaran daring membutuhkan teknologi pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi komunikasi yang berkembang pesat akan bermanfaat bila didukung oleh perangkat teknologi serta sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan dan kemampuan mengoperasikannya. Berkenaan strategi untuk mengatasi kendala pembelajaran IPS berbasis daring pada Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja, berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, Guru IPS, siswa dan orang tua/wali siswa Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja bahwa (1) Aplikasi yang dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran daring adalah aplikasi yang mudah dioperasikan sebagai strategi yang utama untuk mengatasi kendala pembelajaran, (2) Guru IPS mengadaptasikan diri dengan sistem pembelajaran daring yaitu dengan belajar teknologi informasi komunikasi yang mendukung pembelajaran daring baik dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan aplikasi lainnya yang memudahkan interaksi, (3) Siswa mengadaptasikan diri dengan sistem pembelajaran daring yaitu memanfaatkan media *online* dan belajar lebih mandiri, (4) Orang tua/wali siswa mendukung pembelajaran daring dengan memberikan motivasi dan bimbingan kepada siswa untuk semangat belajar, (4) Sekolah dan juga pemerintah mendukung pembelajaran daring yaitu pihak sekolah yang memberikan pendampingan kepada guru yang mengalami kendala dalam proses pembelajaran daring, dari pemerintah yaitu dengan bantuan kuota internet bagi guru dan juga siswa, program pembelajaran daring seperti “Rumah Belajar” yang menyediakan berbagai model pembelajaran yang bisa diakses secara gratis sehingga dapat dimanfaatkan baik oleh guru maupun siswa, (5) Siswa menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial di dunia maya dengan mampu berfikir lebih kritis, menyaring berbagai informasi dengan baik dan benar.

Dalam hal pemanfaatan perangkat teknologi yang optimal didukung kemampuan sumber daya manusia, memperhatikan kemampuan siswa serta perangkat teknologi yang digunakan. Sebagian besar siswa sudah mengenal dan tidak mengalami kendala dalam pengoperasian aplikasi *whatsapp*, *google classroom* dan *google form* sehingga menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

Pelaksanaan pembelajaran daring memerlukan peserta didik dan juga pengajar yang menguasai bagaimana sistem bekerja, fungsi-fungsi dan fitur-fitur yang tersedia di dalam sistem yang dapat digunakan untuk digunakan dalam berinteraksi dengan materi, pengajar dan rekan-rekan belajarnya. Interaksi dalam pembelajaran daring tidak saja merupakan interaksi antara pembelajar dengan pengajar, materi, dan pembelajar lainnya, tetapi juga dengan sistem pembelajaran yang digunakan (Tian Belawati, 2019: 42). Interaksi berjalan dengan baik apabila dalam pengoperasiannya tidak mengalami kendala dan juga hambatan. Lebih lanjut, menurut Sandra Susanto (2020), empat kunci pembelajaran daring adalah (1) Kemampuan guru memanfaatkan teknologi. Hal ini mutlak harus dilakukan untuk mentransfer *knowledge* kepada

peserta didik secara menarik dan efektif, (2) Pembelajaran terencana dan efektif dalam keterbatasan waktu. Hal ini bisa dilakukan dengan mempersiapkan *quality lesson plan* dan mengatur langkah-langkah pembelajaran detail. Guru dan siswa dapat menetapkan tujuan pembelajaran sesuai ketersediaan waktu dan memilih materi yang akan disampaikan dengan langkah-langkah tepat dan akurat. Guru dituntut mengatur waktu dengan baik, (3) Menyatukan persepsi dan konsentrasi siswa yang serba berjauhan sehingga guru melakukan peran sebagai motivator, fasilitator, mediator, dan komunikator, (4) Penguatan karakter siswa sehingga siswa didorong mampu beradaptasi dengan hal-hal baru.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Euis Kurniati, Dina Kusumanita dan Fitri Andriani (2020), peran orang tua sangat penting dalam mendampingi siswa belajar dari rumah. Orang tua mempunyai peran secara umum adalah sebagai pembimbing, pendidik, penjaga, pengembang dan pegawai serta peran secara khusus yaitu menjaga dan memastikan anak untuk menerapkan hidup bersih dan sehat, mendampingi anak dalam mengerjakan tugas sekolah, melakukan kegiatan bersama-sama di rumah, menciptakan lingkungan yang nyaman bagi anak, menjalin komunikasi yang intens dengan anak, bermain bersama anak, menjadi *role mode* bagi anak, memberikan pengawasan pada anggota keluarga, menafkahi dan memenuhi kebutuhan keluarga serta membimbing, memotivasi anak, memberikan edukasi, memelihara nilai keagamaan, melakukan variasi dan inovasi kegiatan di rumah. Dalam penelitian ini menemukan berbagai strategi dalam mengatasi kendala-kendala pembelajaran berbasis daring. Termasuk peran serta orang tua, aplikasi yang mudah dioperasikan, dukungan pihak sekolah dan juga pemerintah untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

4. Ketercapaian Pembelajaran IPS Berbasis Daring pada Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja

Hasil belajar biasanya dinyatakan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru IPS, siswa Kelas IX dan dokumen hasil evaluasi siswa SMP Negeri 6 Singaraja bahwa evaluasi dilakukan dengan tes formatif dan tes sumatif. Tes formatif dilakukan setiap akhir pembelajaran dengan memberikan tes sesuai dengan materi yang disampaikan dan memanfaatkan aplikasi *google form*. Tes sumatif dilakukan dengan evaluasi tengah semester dan akhir semester dengan *computer based test* (CBT).

Pencapaian tujuan pembelajaran berdasarkan penilaian akhir setiap siswa yang dibandingkan dengan KKM sekolah yang sudah ditetapkan. Penetapan KKM sekolah adalah 73. Selama pembelajaran daring penilaian akhir siswa paling rendah 73 dan yang paling tinggi adalah 93. Hasil belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IX menunjukkan bahwa 3% nilainya sama dengan KKM sekolah dan 97% nilainya lebih besar KKM sekolah. Secara keseluruhan bahwa 100% laporan hasil belajar siswa mencapai KKM sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa Pembelajaran IPS berbasis daring pada Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja dikategorikan berhasil karena sudah memenuhi minimal 85% telah mencapai KKM sekolah.

Hasil belajar merupakan hasil kegiatan belajar siswa yang menggambarkan ketrampilan atau penguasaan siswa terhadap bahan ajar. Hasil belajar biasanya dinyatakan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Tes yang digunakan untuk menentukan hasil belajar merupakan suatu alat untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari siswa (Dimiyati & Mudjiono, 2009: 256-259). Hasil belajar dalam pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar

mempunyai beberapa fungsi (W.S.Winkel dalam Nana Sudjana, 2004: 142) sebagai berikut: (1) Hasil belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai anak didik, (2) Hasil belajar sebagai lambang pemusatan hasrat keingintahuan, (3) Hasil belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan, (4) Hasil belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari situasi institusi pendidikan dan (5) Hasil belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap kecerdasan anak didik. KKM menjadi tolak ukur atau standar yang bisa dijadikan patokan atau batas minimal dari pencapaian hasil belajar siswa. KKM ditetapkan diawal tahun ajaran oleh satuan pendidikan. KKM dicantumkan dalam laporan hasil belajar sebagai acuan dalam menyikapi hasil belajar peserta didik.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Sistem pembelajaran IPS berbasis daring pada Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja

Sistem pembelajaran IPS berbasis daring pada Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja, pihak sekolah tidak mewajibkan aplikasi tertentu, dan memberikan keleluasaan kepada para guru mengenai aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring. Untuk memudahkan proses pembelajaran daring, memperhatikan kondisi dari setiap siswa dan perangkat teknologi yang digunakan. Dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring, Guru IPS memanfaatkan aplikasi *whatsapp*, *google classroom*, *google form* dan gabungan aplikasi.

2. Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran IPS berbasis daring pada Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja

Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran daring disebabkan oleh faktor manusiawi yaitu kemampuan dan pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi informasi komunikasi masih terbatas baik guru maupun siswa. Dari faktor teknis yaitu sarana prasarana pendukung pembelajaran masih terbatas, guru menggunakan *laptop* dan *handphone* yang sudah ada, begitu pula dengan siswa, sebagai menggunakan *laptop* dan *handphone* dan lebih banyak menggunakan *handphone* yang sudah ada sebelum pembelajaran daring dilaksanakan. Orang tua/wali siswa terkendala dalam keterbatasan kepemilikan modal finansial sehingga kesulitan dalam menyediakan perangkat teknologi yang memadai.

3. Strategi pembelajaran IPS berbasis daring pada Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja

Strategi untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran daring dilakukan dengan memberikan pendampingan kepada guru untuk membuat materi ajar dan pemanfaatan teknologi informasi komunikasi yang memudahkan interaksi dalam pembelajaran daring. Guru IPS memanfaatkan aplikasi yang tergolong sederhana dengan memperhatikan kondisi dari setiap siswa serta perangkat teknologi yang digunakan pada saat pembelajaran daring. Menjaga komunikasi dengan siswa melalui group *whatsapp*. Orang tua/wali siswa menyiapkan modal finansial untuk pembelian kuota internet atau Wifi. Pemanfaatan Program Rumah Belajar dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang berbagai materi pembelajaran, contoh soal-soal yang bisa diakses secara gratis baik oleh guru maupun siswa.

4. Pencapaian tujuan pembelajaran IPS berbasis daring pada Kelas IX SMP Negeri 6 Singaraja
Tujuan pembelajaran berkaitan dengan evaluasi yang dilakukan oleh guru. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan tes formatif yang dilakukan setiap akhir pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *google form*. Tes sumatif dilakukan dengan ulangan harian dengan aplikasi *google form*, ulangan tengah dan akhir semester dengan CBT. Disamping itu, penilaian pembelajaran juga berdasarkan pada presensi kehadiran yang dapat dilakukan siswa melalui *whatsapp* atau *google form* atau *google classroom*. Penilaian akhir setiap siswa berdasarkan nilai dari tes formatif, tes sumatif dan juga presensi kehadiran. Nilai tersebut digabungkan sehingga memperoleh penilaian akhir siswa. Nilai akhir siswa paling rendah 73 dan yang paling tinggi adalah 93. Hasil belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IX menunjukkan bahwa 3% yang nilainya sama dengan KKM sekolah, selebihnya yaitu 97% nilainya lebih besar KKM sekolah. Secara keseluruhan bahwa 100% nilai siswa mencapai KKM sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa Pembelajaran IPS berbasis daring pada Siswa Kelas IX SMP N 6 Singaraja dikategorikan berhasil karena sudah memenuhi minimal 85% telah mencapai KKM.

Saran`

1. Guru

Materi yang disampaikan juga tidak hanya berdasarkan Kurikulum 2013 atau dari Buku Paket tapi dikombinasikan dengan situasi yang ada di masyarakat sehingga menambah wawasan dan pengetahuan siswa. Memberikan tugas yang inovatif dan kreatif sehingga siswa dilatih untuk mampu mengeluarkan ide-ide, gagasan-gagasan yang positif untuk pengembangan kreativitas dan imajinasi siswa. Tidak hanya terbatas pada tugas-tugas yang berkenaan dengan materi pembelajaran tapi menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata di masyarakat sehingga siswa sudah mempunyai bekal untuk dapat berkontribusi dalam penyelesaian masalah- masalah sosial. Evaluasi terhadap siswa lebih variatif, tidak hanya berpedoman pada hasil dari tes baik sumatif maupun formatif tetapi juga dari hasil karya siswa yang berdasarkan ide kreatif dan inovatif. Prestasi sekecil apapun bila dihargai atau diapresiasi sehingga memberikan semangat kepada siswa untuk menggali potensi yang ada pada dirinya sendiri.

2. Pihak Sekolah

Memantau pelaksanaan pembelajaran daring sehingga terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Lebih intens menjalin komunikasi dengan para orang tua/wali siswa sehingga mengetahui lebih awal kendala-kendala yang dialami oleh siswa selama pelaksanaan pembelajaran daring. Membuat kebijakan-kebijakan serta program yang mendukung pelaksanaan pembelajaran daring.

3. Siswa

Pembelajaran daring yang dilakukan memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menjadi siswa yang mandiri, disiplin dan bertanggung jawab. Memanfaatkan media sosial dengan baik, benar sehingga menambah wawasan, semangat dalam belajar, inovatif dan kreatif.

4. Orang Tua/Wali Siswa

Menjadi *role model* bagi anak, mengawasi dan mendampingi perkembangan anak. Membangun suasana keluarga yang nyaman sehingga anak semangat melakukan aktivitas di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Belawati, Tian. 2019. *Pembelajaran Online*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Panduan Pengembangan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Kurniati, Euis., Dina Kusumanita dan Fitri Andrian. 2021. *Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Obsesi Universitas Pendidikan Indonesia Vol.5 No.1. Tahun 2020. 241-256.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jayul, Ahmad., Edi Irwanto. 2020. *Model Pembelajaran Daring sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi Vol.6 No.1. Juni 2020. 190-199.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Peraturan Pemerintah RI Nomor 21 Tahun 2020*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2020. *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2020. *Pedoman Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. https://drive.google.com/file/d/1NHydd3px8h_EiC592YBcHjQnd5WdUZSw/view (diakses tanggal 20 Januari 2021).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2021. *Portal Rumah Belajar*. <https://belajar.kemdikbud.go.id/>. (diakses tanggal 1 April 2021).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal*. https://pklk.gtk.kemdikbud.go.id/webpage/show_pdf_article/artikel/2e01e17467891f7c933_dbaa00e1459d23db3fe4f. (diakses tanggal 18 April 2021).