

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN SOSIAL BUDAYA (PSB)**



**KOMUNIKASI MULTIMEDIA MENGHADAPI COVID-19
DALAM KEGIATAN PENDIDIKAN**

Ketua Peneliti:

Dr. Sarmiati, M.Si / NIDN (0011077305)

Anggota Peneliti:

Dr. Elva Ronaning Roem, M.Si / NIDN (0030038003)

Ongky Andriawan/ BP 1610862010

Puti Andam Sari/ BP 1610862020

**Dibiayai oleh DIPA FISIP Universitas Andalas
Nomor: 01/PL/SPK/PNP/FISIP-UNAND/2020
Tanggal: 01 September 2020**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS
2020**

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN SOSIAL BUDAYA (PSB)

1. Judul Penelitian : Komunikasi Multimedia Menghadapi Covid-19 dalam Kegiatan Pendidikan
2. Kode>Nama Rumpun Ilmu : 622 / Ilmu Komunikasi
3. Peneliti
 - a. Nama Lengkap : Dr. Sarmiati, M.Si
 - b. NIDN : 0011077305
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor
 - d. Program Studi : Ilmu Komunikasi
 - e. Nomor HP : 085260365903
 - f. Alamat surel (e-mail) : sarmiati@soc.unand.ac.id
4. Anggota Peneliti
 - a. Nama Lengkap : Dr. Elva Ronaning Roem, M.Si
 - b. NIDN : 0030038003
 - c. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
5. Anggota Peneliti
 - a. Nama Lengkap : Ongky Andriawan
 - b. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
6. Anggota Peneliti
 - a. Nama Lengkap : Puti Andam Sari
 - b. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
7. Biaya Penelitian : Rp 20.000.000,-

Padang, 23 November 2020

Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



Dr. Emeraldy Chatra, M.I.Kom
NIP. 196208021988111001

Ketua Peneliti,



Dr. Sarmiati, M.Si
NIP. 197307112008012015

Menyetujui,
Dekan FISIP Unand



Dr. Azwar, M.Si
NIP. 196712261993031001

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan kegiatan Penelitian Sosial Budaya yang berjudul “Komunikasi Multimedia Menghadapi Covid-19 dalam Kegiatan Pendidikan”. Pelaksanaan penelitian ini dibiayai oleh DIPA Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas. Dalam proses penyusunan laporan penelitian ini banyak sekali pihak-pihak yang terlibat dalam memberikan bantuan, bimbingan dan dukungan. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bantuan tersebut.

Penulis berharap laporan yang telah disusun ini bisa memberikan sumbangsih untuk menambah pengetahuan para pembaca. Dalam perbaikan selanjutnya, penulis akan terbuka terhadap saran dan masukan dari semua pihak karena penulis menyadari laporan yang telah disusun ini memiliki banyak sekali kekurangan.

Ketua Penelitian

Dr. Sarmiati, M.Si

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN	vii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penelitian	3
1.3 Urgensi Penelitian	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 State of the Art dalam Bidang Komunikasi Multimedia.....	5
2.2 Komunikasi Multimedia.....	6
2.3 Psikologi Komunikasi	6
2.4 Pendidikan.....	7
2.5 Teori Fenomenologi	8
BAB III. METODE PENELITIAN	10
3.1 Metode Penelitian.....	10
3.2 Paradigma Penelitian.....	10
3.3 Informan Penelitian.....	11
3.4 Metode Pengumpulan Data	11
3.5 Teknik Analisis Data.....	12
3.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian	12
BAB IV. BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN	15
4.1 Anggaran Biaya.....	15
4.2 Jadwal Penelitian.....	15
BAB V. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	16
5.1 Komunikasi Multimedia dalam Kegiatan PJJ	16
5.2 Pengalaman Komunikasi Guru, Siswa dan Orang Tua.....	26
5.3 Makna PJJ bagi Guru, Siswa dan Orang Tua.....	39
DAFTAR PUSTAKA	vii
LAMPIRAN-LAMPIRAN	vii

Click here to enter text.

RINGKASAN

Komunikasi Multimedia Menghadapi Covid-19 dalam kegiatan pendidikan, merupakan hal yang sangat penting. Kegiatan komunikasi melalui berbagai media dilakukan oleh dunia pendidikan guna memenuhi kebutuhan pendidikan bagi siswa dan siswi di sekolah, hal ini disebabkan masih diberlakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) karena wabah covid-19 yang belum juga berakhir. Banyak media digunakan oleh pihak sekolah dalam memaksimalkan proses pembelajaran, namun bagaimana pengalaman guru, siswa dan orang tua dalam kegiatan PJJ ini tentunya sangat beragam dan bervariasi. Bagaimana upaya guru dalam memaksimalkan pembelajaran dan bagaimana siswa menerima pembelajaran dan bagaimana orang tua menghadapi PJJ ini adalah suatu pengalaman baru bagi mereka semua, untuk itu penelitian ini ingin melihat pengalaman baru tersebut dengan segala keluh kesahnya dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan

fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman seorang guru dalam menghadapi PJJ ini sangat beragam, diantaranya kesulitan dengan penggunaan teknologi, waktu mengajar yang tidak terbatas dan ketidakpuasan dalam memberikan pembelajaran. Pengalaman orang tua mendampingi siswa dalam kegiatan PJJ yaitu banyaknya keluhan-keluhan dari orang tua terkait dengan perilaku anak-anak yang malas belajar, kecanduan gawai, tidak paham dengan materi yang diberikan dan nilai siswa adalah nilai orang tua, sedangkan siswa mempunyai pengalaman yang juga sangat bervariasi, yaitu menjadi malas bangun pagi, banyak menonton dan hilang motivasi belajar.

Kata Kunci: Komunikasi Multimedia, Covid-19, Pendidikan dan Fenomenologi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan pendidikan secara tatap muka di sekolah merupakan salah satu kegiatan yang masih harus ditutup ketika pemerintah Sumatera Barat sudah memualai kenormalan baru. Hal ini berawal sejak mewabahnya covid-19 di hampir seluruh belahan dunia, termasuk di Indonesia. Pendidikan akhirnya dilakukan secara tidak

tatap muka tetapi beralih kepada pembelajaran online, pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh atau yang biasa disingkat dengan PJJ ini telah dilakukan sejak dikeluarkannya peraturan pemerintah tentang pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Walaupun saat ini sudah dilakukan era kenormalan baru (New Normal), tetapi PJJ masih diberlakukan oleh kebanyakan sekolah-sekolah yang ada di Sumatera Barat.

Pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran ketika siswa dan pengajar tidak selalu hadir secara fisik secara bersamaan di sekolah. Pelaksanaan dapat sepenuhnya jarak jauh (hybrid) atau campuran jarak jauh dengan kelas (blended). Salah satu upaya pembelajaran jarak jauh paling awal muncul dalam iklan berjudul Caleb Philipps, Teacher of the new method of Short Hand yang diterbitkan melalui koran Boston Gazette pada tahun 1728 sebagai upaya pengajar mencari siswa yang ingin belajar dengan cara tersebut (Holmberg, 2005:13). Dalam pengertian lain Proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi. (Chandrawati, 2010), Serta Sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa (Ardiansyah, 2013).

Pembelajaran secara daring atau PJJ yang dilakukan di dunia pendidikan, memunculkan banyak persoalan dalam kehidupan masyarakat. Hal ini terlihat dari banyaknya pengaduan yang masuk kepada KPAI terkait dengan PJJ tersebut. Banyaknya pengaduan kepada KPAI tersebut membuat KPAI melakukan penelitian dengan metode survey terhadap siswa dari berbagai jenjang pendidikan (SD, SMP dan SMA). Hasil dari survey tersebut ditemukan bahwa keluhan dari para siswa kebanyakan berkaitan dengan masalah kuota, peralatan belajar yang tidak memadai, interaksi guru yang kurang, tugas yang banyak dengan waktu terbatas, hingga masalah kesehatan seperti kelelahan dan mata sakit akibat terlalu lama di depan HP atau Laptop¹.

¹ <https://fajar.co.id/2020/04/29/siswa - keluhan - masalah-kuota-hingga- tugas-menumpuk-selama-pjj/>

Beberapa penelitian juga sudah dilakukan oleh beberapa ahli dalam berbagai bidang. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Agus Purwanto, dkk yang menemukan bahwa terdapat beberapa kendala yang dialami oleh murid, guru dan orang tua dalam kegiatan belajar mengajar online yaitu penguasaan teknologi yang masih kurang, penambahan biaya kuota internet, adanya pekerjaan tambahan bagi orang tua dalam mendampingi anak belajar, komunikasi dan sosialisasi antar siswa, guru dan orang tua menjadi berkurang dan Jam kerja yang menjadi tidak terbatas bagi guru karena harus berkomunikasi dan berkoordinasi dengan orang tua, guru lain, dan kepala sekolah².

Kegiatan pembelajaran jarak jauh saat ini juga sedang dilaksanakan di Sumatera Barat. Sekolah SD, SMP dan SMA serta Universitas juga melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh ini walaupun sudah mulai memberlakukan New Normal atau kenormalan baru. Persoalan-persoalan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh juga terjadi pada sekolah-sekolah di Sumatera Barat. Persoalan keterbatasan guru, siswa dan orang tua dalam memanfaatkan teknologi, itu salah satu permasalahan yang terjadi ketika pembelajaran jarak jauh dilakukan. Selain itu permasalahan perilaku, etika, mental dan psikologi siswa juga menjadi persoalan yang tidak kalah pentingnya dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh ini. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Komunikasi Multimedia Menghadapi Covid-19 dalam Kegiatan Pendidikan.

1.2. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan Komunikasi Multimedia dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh di Sumatera Barat
2. Menjelaskan Pengalaman Komunikasi Guru, Siswa dan Orang tua dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran jarak jauh di Sumatera Barat
3. Menganalisis Makna pembelajaran jarak jauh bagi Guru, Siswa dan Orang tua dalam kegiatan pendidikan di Sumatera Barat

² <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsyscouns/article/view/397>

1.3. Urgensi Penelitian

Pentingnya penelitian komunikasi multimedia menghadapi covid-19 dalam kegiatan pendidikan tidak terlepas dari keinginan peneliti untuk mengetahui bagaimana pembelajaran jarak jauh yang saat ini dilakukan di Sumatera Barat dalam menghadapi covid 19 di Sumatera Barat. Banyak keluhan yang muncul terkait dengan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh yang sedang dijalankan saat ini, banyak guru tidak memahami bagaimana menggunakan berbagai media yang ada dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh. Banyak guru tidak memiliki keahlian ketika berkomunikasi dengan siswa melalui online. Banyak guru yang tidak mempunyai keahlian dalam membuat konten-konten dalam pembuatan video pembelajaran untuk siswa, sehingga siswa menjadi tidak memahami pembelajaran yang seharusnya mereka terima. Banyak guru juga tidak mempunyai publik speaking yang bagus dalam menyampaikan pembelajaran melalui pembelajaran daring sehingga tidak ada sama sekali interaksi antara siswa dan guru.

Tidak hanya hal-hal di atas saja, persoalan terkait dengan siswa dan orang tua di rumah juga menjadi semakin rumit, siswa-siswi menjadi tidak termotivasi belajar, karena belajar bagi mereka harus dengan cara menyenangkan bukan membosankan. Siswa-siswi menjadi kecanduan gadget dalam kehidupan sehari-hari, karena setiap hari selalu berinteraksi dengan gadget yang memang susah untuk diberikan pengawasan oleh orang tua. Siswa-siswi merasa bosan belajar dan termotivasi untuk main games atau menonton video-video yang tidak pantas mereka tonton.

Orang tua tidak kalah kebingungan dengan persoalan pembelajaran jarak jauh tersebut, ketika siswa-siswi dihadapkan dengan gawai dalam melakukan pembelajaran, tentu kebanyakan dari mereka tidak memahami penggunaan gawai tersebut, bahkan mereka kurang termotivasi untuk belajar, tapi malah semakin sibuk bermain di rumah. Ketidaktahuan siswa-siswi dalam menggunakan gawai tentunya akan berakibat pada pembelajaran jarak jauh orang tua siswa, karena

yang belajar lebih banyak orang tua bukan siswanya. Orang tua merasa semakin terbebani tidak hanya oleh kuota, tapi juga oleh penumpukan pekerjaan yang bertumpu di ibu. Maka dari itu penelitian ini menjadi sangat penting dilakukan karena banyaknya persoalan yang dimunculkan oleh pembelajaran jarak jauh dalam kegiatan pendidikan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. State of the Art dalam Bidang Komunikasi Multimedia

Peneliti dan anggota tim peneliti telah melakukan penelitian tentang bagaimana komunikasi interpersonal dan komunikasi antar budaya dalam meningkatkan program pemerintah. Penelitian yang sudah peneliti lakukan Sarmiati (2017) menemukan bahwa komunikasi antar pribadi sangat membantu dalam kegiatan program pemerintah Kota Padang khususnya program beras genggam. Bagaimana seorang pemimpin dan pelaksana program di lapangan harus menggunakan komunikasi antar pribadi dalam meningkatkan komunikasi efektif dengan orang yang akan melakukan kegiatan program beras genggam tersebut.

Peneliti sudah menemukan berbagai penelitian yang mengemukakan tentang komunikasi antar pribadi baik dalam keluarga maupun dalam sebuah aktifitas pendidikan. Kepercayaan, empati dan keterbukaan menjadi poin yang sangat penting dalam kegiatan yang melibatkan komunikasi antar pribadi. Peran komunikator dalam kegiatan pembangunan terutama kegiatan program pemerintah sangat penting. Komunikator yang efektif adalah komunikator yang dipercaya, mempunyai empati yang tinggi dan memiliki keterbukaan, yang akan mampu menciptakan komunikasi yang efektif, sehingga program yang dilaksanakan akan berjalan dengan baik dan lancar.

Peneliti juga telah melakukan penelitian tentang komunikasi interpersonal dalam kegiatan senang bersama Al-Quran. Penelitian ini dilakukan pada sebuah komunitas anak-anak muda yang terdiri dari mahasiswa dan lulusan SMA, yang membuat sebuah komunitas dalam menyiarkan agama Islam. Peneliti menemukan bahwa komunikasi interpersonal dalam kegiatan senang bersama Al-Quran sangat penting, sehingga kegiatan ini menjadi sangat disenangi oleh anak-anak.

Peneliti juga telah melakukan penelitian tentang komunikasi interpersonal dalam kegiatan pendidikan. Penelitian ini menceritakan bagaimana komunikasi guru, siswa dan orang tua dalam melaksanakan pendidikan di sekolah. Guru yang mempunyai jiwa kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran akan sangat disenangi oleh siswa siswinya. Guru yang sabar, ramah dan komunikatif menjadi favorit bagi siswa-siswinya. Orang tua juga memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Kesiapan orang tua dalam menerima teknologi dibutuhkan dalam pembelajaran dengan metode jarak jauh seperti saat sekarang ini.

2.2. Komunikasi Multimedia

Multimedia berasal dari kata ‘multi’ dan ‘media’. Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi. Jadi berdasarkan kata, ‘multimedia’ dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut berupa: teks, gambar, suara, animasi, dan video. Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses, dan disajikan baik secara linier maupun interaktif (Iwan,2010).

Penyajian dengan menggabungkan seluruh elemen multimedia tersebut menjadikan informasi dalam bentuk multimedia yang dapat diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran, lebih mendekati bentuk aslinya dalam dunia sebenarnya. Multimedia interaktif adalah bila suatu aplikasi terdapat seluruh elemen multimedia yang ada dan pemakai (user) diberi kebebasan / kemampuan untuk mengontrol dan menghidupkan elemen-elemen tersebut (Iwan,2010).

2.3.Psikologi Komunikasi

R.S. Woodworth memberi batasan tentang psikologi sebagai berikut: “Psychology can be defined as the science of the activities of the individual” (Purwanto, 2014:1). Psikologi komunikasi mempunyai batasan makna yang sangat luas, meliputi segala penyampaian energi, gelombang suara, tanda diantara tempat, sistem atau organisme. Kata komunikasi sendiri dipergunakan sebagai proses, sebagai pesan, sebagai pengaruh atau secara khusus sebagai pesan pasien dalam psikoterapi. Jadi psikologi komunikasi adalah ilmu yang berusaha menguraikan, meramalkan dan mengendalikan peristiwa mental dan behavioral dalam komunikasi. Peristiwa mental adalah internal mediation of stimuli sebagai akibat berlangsungnya komunikasi (Fisher) Sementara peristiwa behavioral adalah apa yang nampak ketika orang berkomunikasi. Komunikasi adalah sebuah peristiwa sosial yang terjadi ketika manusia berinteraksi dengan manusia lain, dan mencoba menganalisa peristiwa sosial secara psikologis membawa kita pada psikologi sosial. Karena itu pendekatan psikologi sosial adalah juga pendekatan psikologi komunikasi (Rahmat, 2004:9).

Psikologi komunikasi berkaitan dengan bagaimana mencapai komunikasi yang efektif dalam interaksi manusia. Untuk itu maka memahami manusia memang menjadi kemutlakan jika kita ingin berhasil/efektif dalam berkomunikasi dengan manusia lain. Menurut George A. Miller, psikologi komunikasi adalah ilmu yang berusaha menguraikan, meramalkan, dan mengendalikan peristiwa mental dan perilaku komunikasi individu. Peristiwa mental adalah proses yang mengantari stimuli dan respons (internal mediation of stimuli) yang berlangsung sebagai akibat berlangsungnya komunikasi (Rahmat, 2004:10).

2.4.Pendidikan

Pendidikan pada dasarnya bersifat interpersonal (Goodenow, 1992; Wentzel, 1991; Ryan, Connell, & Deci, 1985; Minuchin & Shapiro, 1983). Sekolah mewakili sistem yang unik di mana anak-anak diminta untuk menyelesaikan berbagai tugas intelektual dan sosial. Dalam sistem ini, hubungan

yang berkembang antara siswa dan guru dapat menjadi motivator yang kuat. Ini khususnya berlaku bagi siswa sekolah dasar, yang konteks fisiknya masih kelas mandiri dan di mana mereka dapat menghabiskan hingga 6 jam sehari berinteraksi dengan satu guru (Minuchin & Shapiro, 1983). Untuk murid sekolah dasar, guru mempunyai banyak peran, seperti teman, pelindung, mentor, pendisiplin, dan penjaga gerbang menuju kesuksesan akademik.

2.5 Teori Fenomenologi

Teori fenomenologi merupakan sebuah teori tentang bagaimana ego menafsirkan pengalamannya. Tindakan sosial yang dilakukan individu didasarkan pada pengalaman, makna dan kesadaran yang menuntun pada sebuah realitas dunia yang interpretif. Alfred Schutz dikenal sebagai ahli teori fenomenologi yang paling menonjol saat ini karena ia mampu membuat ide-ide Husserl yang masih dirasakan sangat abstrak menjadi lebih mudah dipahami (Kuswarno, 2009: 17). Menurut Mulyana (dalam Kuswarno, 2009: 110) realitas dunia tersebut bersifat intersubjektif dalam arti bahwa anggota masyarakat berbagi persepsi dasar mengenai dunia yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka melakukan interaksi atau komunikasi. Ketika seseorang melihat atau mendengar apa yang dikatakan atau yang diperbuat individu, dia akan memahami makna dari tindakan tersebut.

Schutz juga mengemukakan bahwa tindakan sosial adalah perilaku yang membentuk makna subjektif yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Lebih lanjut Schutz menyebut makna subjektif sebagai intersubjektif karena makna yang terbentuk dalam dunia sosial oleh para aktor atau individu berupa sebuah kesamaan atau kebersamaan (*common and shared*) di antara para individu tersebut (Kuswarno, 2009: 110). Kesamaan dan kebersamaan diantara individu-individu tersebut didapatkan melalui interaksi yang terjadi diantara mereka. Setiap individu memiliki motif tertentu dalam setiap tindakan yang ia lakukan. Menurut Woodworth (dalam Utamidewi, 2017: 74) motif dapat diartikan sebagai sebuah dorongan yang dapat atau dengan mudah menyebabkan individu untuk melakukan

kegiatan-kegiatan tertentu atau berbuat sesuatu guna mencapai tujuan-tujuan tertentu.

Schutz membagi keseluruhan tindakan individu kedalam dua motif tindakan yaitu motif tujuan (*in-order-to motive*) dan motif karena (*because motive*). Menurut Schutz (1972: 88) *In-order-to motive* merujuk pada sesuatu yang akan selesai di masa depan sedangkan *because motive* mengacu pada sesuatu yang telah terjadi di masa lampau. *In-order-to motive* dan *because motive* memiliki hubungan yang erat dan saling berkaitan. Sesuatu hal dilakukan karena adanya pengalaman di masa lampau yang menjadi alasan suatu hal dilakukan dan adanya tujuan yang ingin dicapai di masa yang akan datang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Pawito (2007:35) penelitian kualitatif adalah suatu cara untuk menjelaskan proses-proses atau memahami bagaimana suatu fenomena atau realitas komunikasi terjadi. Creswell (2004:4) berpendapat bahwa penelitian kualitatif merupakan metode penelitian untuk mengeksplorasi dan memahami makna oleh individu atau kelompok dari suatu permasalahan sosial.

Menurut Auerbach dan Silverstein dalam (Sugiyono,2017), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang melakukan analisis dan interpretasi teks dan hasil interview dengan tujuan untuk menemukan makna dari fenomena. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan fenomenologi. Pendekatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi hakikat pengalaman mengenai fenomena tertentu yang mengharuskan peneliti terlibat langsung dalam mengikuti objek penelitian (Creswell,2014:20)

3.2.Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan suatu cara pandang untuk memahami kompleksitas dunia nyata. Paradigma tertanam kuat dalam sosialisasi para penganut dan praktisinya. Paradigma menunjukkan pada mereka apa yang penting, absah dan masuk akal. Paradigma juga bersifat normatif, menunjukkan kepada praktisinya apa yang harus dilakukan tanpa perlu melakukan pertimbangan eksistensial atau epistemologis yang panjang (Mulyana, 2003).

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivis, yaitu paradigma yang hampir merupakan antithesis dari paham yang meletakkan pengamatan dan objektivitas dalam menemukan suatu realitas atau ilmu pengetahuan. Paradigma ini memandang ilmu sosial sebagai analisis sistematis terhadap *socially meaningful action* melalui pengamatan langsung dan terperinci terhadap perilaku sosial yang bersangkutan menciptakan dan memelihara atau mengelola dunia sosial mereka (Hidayat, 2003).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan fenomenologi. Fenomenologi pada awalnya adalah gerakan filsafat yang dipelopori oleh Edmund Husserl (1859-1938) yang kemudian menjadi salah satu arus pemikiran yang paling berpengaruh pada abad ke-20 (Adian, 2010: 4). Husserl, sebagai peletak dasar fenomenologi, mengemukakan bahwa fenomenologi adalah ilmu tentang penampakan atau fenomena. Ilmu tentang penampakan diartikan sebagai ilmu tentang apa yang menampakkan diri ke pengalaman subjek. Tidak ada penampakan (fenomena) yang tidak dialami. Husserl juga mengungkapkan bahwa hanya dengan berkonsentrasi pada apa yang tampak dalam pengalaman, maka esensi dapat terumuskan dengan jernih (Adian, 2010: 5).

Pengaruh fenomenologi sangat luas yakni hampir semua disiplin keilmuan mendapatkan inspirasi dari fenomenologi seperti psikologi, sosiologi, antropologi, sampai arsitektur. Semuanya memperoleh nafas baru dengan munculnya fenomenologi ini. Dalam ilmu sosial, Schutz merupakan orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian meskipun pelopor fenomenologi adalah Husserl. Schutz membuat fenomenologi lebih mudah untuk dipahami dan membuatnya berbeda dari para pendahulunya yang berorientasi positivistik (Kuswarno, 2009:38).

3.3. Informan Penelitian

Sumber data dalam penelitian kualitatif disebut dengan informan. Cara menentukan informan yang tepat pada penelitian ini adalah melalui *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan informan berdasarkan pada pertimbangan tertentu, pertimbangan tertentu itu adalah:

1. Guru yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh
2. Siswa yang terlibat dalam kegiatan jarak jauh
3. Orang tua yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu wawancara mendalam, observasi dan studi dokumentasi.

a. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan menggunakan bahasa dan istilah yang berlaku dalam masyarakat dengan menggunakan pendekatan kekeluargaan, sehingga konteks kebudayaan secara realitas dan akurat dapat diungkap tujuan untuk memahami dan menggali informasi secara mendalam dalam menyimpulkan keterangan tentang kehidupan manusia dalam suatu masyarakat. Selanjutnya cara melakukan wawancara (*interview*) dengan menggunakan pedoman wawancara, sedangkan isi kerangka wawancara disesuaikan dengan aspek yang dikaji. Hasilnya akan dicatat secara rinci untuk diidentifikasi sebagai data lapangan.

b. Observasi

Observasi diartikan sebagai kegiatan mengamati secara langsung dengan menggunakan panca indera yang dimiliki seseorang untuk melihat dan memahami suatu objek terkait dengan penelitian yang sedang diteliti (Kriyantono, 2006:106). Dalam penelitian ini, jenis observasi yang digunakan adalah observasi non-

partisipan. Peneliti datang ke tempat informan melakukan kegiatan sebagai pengamat namun tidak terlibat dengan kegiatan sehari-hari informan.

c. Studi Dokumentasi

Menurut Creswell (1994;150-151) dokumen terbagi kedalam dua bentuk yaitu dokumen publik dan dokumen privat. Dokumen publik terdiri dari catatan pertemuan dan surat kabar sedangkan dokumen privat terdiri dari jurnal, diari dan surat. Patton (2002;293) menambahkan dokumen publik dengan annual reports (Laporan tahunan) dan dokumen berupa foto-foto.

3.4. Teknik Analisis Data

Hasil penelitian yang didapatkan di lapangan, kemudian dikumpulkan dan dianalisis berdasarkan rumusan masalah yang disusun sebelumnya. Menurut Bogdan dalam Sugiyono (2010), analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data-data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi dan catatan-catatan lapangan lainnya sehingga mudah dipahami dan temuannya dapat disusun dalam laporan hasil penelitian.

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis fenomenologi yang dikembangkan oleh Edmund Husserl, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu:

- a. Deskripsi Data. Pada tahap deskripsi data ini peneliti membuat daftar atau deskripsi data dari jawaban atau informasi yang diberikan informan. Peneliti juga menerapkan *Epoche* (menunda semua prasangka atau asumsi atas fenomena) agar ekspresi-ekspresi yang muncul ditampilkan sebagaimana adanya.
- b. Reduksi Fenomenologi. Pada tahap ini informasi yang diperoleh kemudian direduksi dan dieliminasi berdasarkan esensi dari pengalaman informan, kemudian dikelompokkan dan diberi tema dan label. Informasi yang tidak sesuai dengan topik pembahasan kemudian dikesampingkan terlebih dahulu.
- c. Pengembangan Noema dan Noesis Korelasi. Artinya menemukan korelasi antara noema (pernyataan objektif dari perilaku atau pengalaman sebagai realita atau sederhananya adalah konsep atau ekspektasinya) dan noesis

(refleksi subyektif atau kesadaran atau pemahaman masing-masing individu terhadap suatu realita) sehingga terciptanya sintesis makna fenomena.

- d. Eiditic Reduksi. Yaitu proses menemukan esensi korelasi noema dan noesis. Peneliti secara intuitif dan refleksi subyektif merangkum semua sintesis makna menjadi satu bingkai (framing) untuk mengungkap esensi atau makna keseluruhan dari fenomena yang diteliti.
- e. Refleksi dan Rekonstruksi. Inti tahapan fenomenologi yaitu mempelajari pengalaman sadar informan atas fenomena dan menganalisa makna yang dikonstruksi dalam proses kesadaran dan akhirnya melakukan *individual critical review*. Mengungkapkan makna dibalik fenomena tidaklah cukup. Peneliti perlu membuka kembali *Epoche* yang telah dibuat, melakukan *individual critical reviewing* untuk memberikan makna atas makna yang telah diungkapkannya serta merekonstruksi makna dibalik fenomena yang diungkapkan.

3.5. Lokasi Penelitian

Penelitian tentang komunikasi multimedia menghadapi covid-19 dilakukan di beberapa sekolah di Sumatera Barat.

BAB IV

BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

4.1 Anggaran Biaya

NO	Jenis Pengeluaran	
1	Honor Peneliti dan Anggota Peneliti	5.652.500
2	Peralatan Penunjang	730.000
3	Bahan Habis Pakai	867.500
3	Perjalanan	6.000.000
4	Lain-lain, Administrasi, Publikasi, Seminar, Laporan dan lain-lain	6.750.000
JUMLAH BIAYA		20.000.000,-

4.2 Jadwal Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan waktu 1 tahun (efektif 10 bulan) dengan jadwal sebagai berikut :

No	Kegiatan/Penanggung jawab	Bulan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Observasi Awal	X									
2	Pembuatan Proposal	X	X								
2	Pertemuan Tim Peneliti dan penyusunan Pedoman Wawancara		X								
3	Wawancara		X	X	X	X	X				
4	Analisis Data oleh Tim					X	X	X			
5	Penyajian data							X	X		
6	Seminar terbatas tim peneliti								X		
7	Penyempurnaan Analisis Akhir								X	X	
8	Penulisan Laporan Akhir										X

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Komunikasi Multimedia dalam Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh

4.1.1 Media-media yang Digunakan dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan selama pandemi covid-19 sudah berlangsung sejak 16 Maret 2020. Artinya bahwa kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka atau konvensional dialihkan menjadi model pembelajaran yang berbasis dalam jaringan atau daring. Hal ini dilakukan dalam rangka memutus mata rantai penyebaran dari virus covid-19.

Pembelajaran daring atau PJJ ini merupakan metode pembelajaran yang sangat baru bagi seluruh insan pendidikan. Belum ada seorang guru pun pernah melakukan proses pembelajaran seperti ini, kecuali setelah pandemi covid-19 terjadi. Belum ada seorang siswa pun yang pernah belajar melalui platform

internet seperti ini sebelumnya dan tidak ada seorang orang tua siswa pun yang pernah mendampingi anak-anaknya belajar dari rumah setiap hari dan setiap waktu seperti sekarang ini. Semua merupakan hal baru bagi setiap orang, dan semua merupakan hal sulit bagi setiap orang yang terlibat dalam kegiatan pendidikan ini.

Awal pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh ini sangat berat bagi semua orang. Guru merasa kesulitan karena tidak terbiasa mengajar tanpa ada siswa bersama mereka. Siswa juga merasa kesulitan karena tidak ada guru yang menemani mereka belajar, karena belajar dilakukan dari rumah. Orang tua juga kesulitan karena harus mendampingi anak-anak mereka melakukan proses pembelajaran di rumah dengan segala keterbatasan yang mereka miliki. Semua serba kaget dan semua serba bingung di awal proses ini berlangsung.

Kekagetan dan kebingungan guru, siswa dan para orang tua berlangsung cukup lama dan beragam. Guru-guru kaget karena tidak tahu atau belum terbiasa menggunakan teknologi yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran daring ini. Para siswa kaget karena tidak memiliki sarana prasarana atau fasilitas teknologi yang memadai. Tidak kalah pentingnya para orang tua juga kaget karena harus menyediakan fasilitas internet, fasilitas handphone dan laptop di rumah untuk menemani anak-anak mereka belajar dari rumah.

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah maupun di rumah dalam proses daring memerlukan media pembelajaran. Media pembelajaran sebenarnya banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai dari media yang paling sederhana dan murah sampai kepada media yang paling canggih dan mahal harganya. Ada media yang

dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah.

Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, overhead proyektor (OHP) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), serta program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media. Rudy Bretz (1971), misalnya, mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam, serta (8) media audio visual gerak.

Anderson (1976) mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

No.	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, CID, telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3.	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis

4.	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)
5.	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara.
6.	Visual gerak	Film bisu
7.	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video NCD, televisi
8.	Obyek fisik	Benda nyata, model, spesimen
9.	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10.	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Menurut ahli lainnya Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa macam jenis. Diantara jenis jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut;

JENIS MEDIA	CONTOH MEDIA PEMBELAJARAN
Media Cetak	Buku, modul, majalah, gambar, poster, peta, foto-foto, majalah dinding, papan planel, LKS, guntingan koran, handout
Media Audio	Siaran radio, cd/dvd, podcast, lagu, musik, file mp3, telepon, lab bahasa
Media Audio Visual	Film, televisi, video
Multimedia Interaktif	Game, aplikasi-aplikasi berbasis android dll.
E-Learning	Udemy, codeacademy, ruangguru, zenius, google classroom, dll
Media Realia	Tumbuhan, bebatuan, pepohonan, mata uang dll

Pembelajaran daring atau PJJ seperti halnya pembelajaran tatap muka atau konvensional memerlukan media dalam pelaksanaannya. Berdasarkan penjabaran sebelumnya bahwa banyak media yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran, namun dalam pemanfaatannya belum dilakukan secara maksimal. Pengalihan proses pembelajaran dari sekolah ke rumah membuat penggunaan media semakin berkembang. Ketika sebelumnya di dalam kelas guru hanya

menggunakan lebih banyak media cetak seperti buku teks, modul, LKS dan lain-lain, saat ini ketika pembelajaran daring dilakukan di rumah, mau tidak mau suka tidak suka para guru harus menggunakan media lainnya dalam proses pembelajaran. Media audio seperti Siaran radio, cd/dvd, podcast, lagu, musik, file mp3, telepon, lab bahasa, media audio visual seperti Film, televisi, video, multimedia interaktif seperti Game, aplikasi-aplikasi berbasis android dll, dan e-learning seperti Udemy, codeacademy, ruangguru, zenius, google classroom, dll. Namun tidak semua fasilitas atau media tersebut digunakan oleh sekolah dalam proses pembelajaran, terutama pembelajaran daring saat ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap beberapa sekolah di Kota Padang, ditemukan bahwa proses pembelajaran daring yang dilakukan oleh sekolah baru hanya memanfaatkan media cetak berupa buku teks, pdf materi pembelajaran, PPT, siaran radio, telepon, televisi dan video, aplikasi berbasis android seperti media sosial whatsapp, dan e-learning berupa google classroom, youtube, zoom meeting dan lain-lain.

Multimedia adalah penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan informasi. Multimedia merupakan produk teknologi mutakhir yang bersifat digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas. Penggunaan multimedia dapat disesuaikan dengan kemampuan pebelajar, pemelajar, dan didukung dengan sarana dan fasilitas yang memadai. Banyak metode dan strategi yang dapat digunakan untuk menggunakan multimedia yang efektif dan interaktif.

Pemanfaatan media-media ini juga belum dilakukan secara maksimal, ada sebagian yang menggunakan keseluruhan yang disebutkan di atas, ada yang hanya

fokus pada beberapa media saja dan mengabaikan media lainnya. Namun pembuatan video pembelajaran oleh seorang guru dengan menggabungkan gambar, teks dan suara merupakan komunikasi yang dilakukan secara multimedia kepada para siswa di rumah.

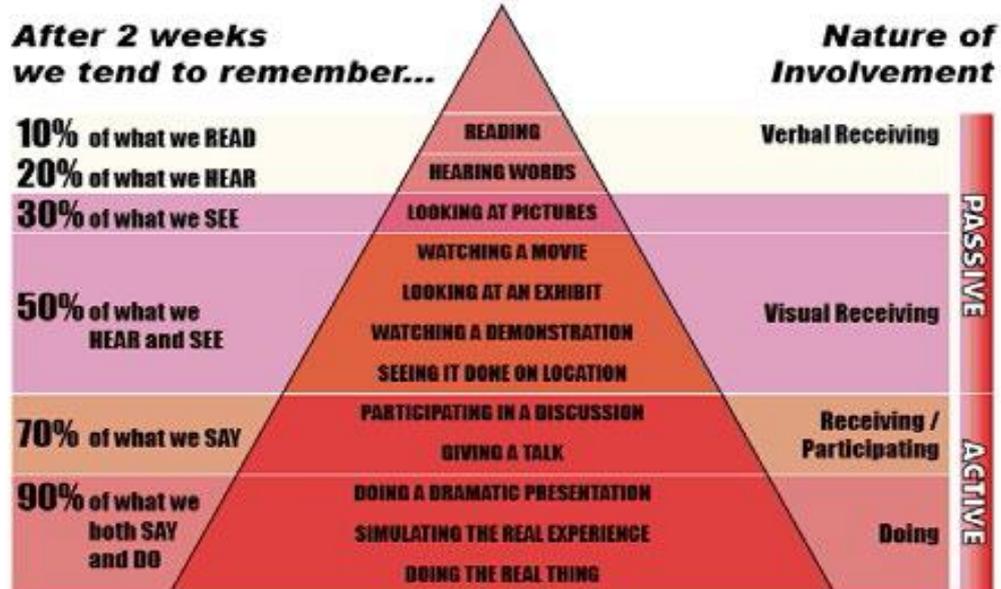
Kegiatan belajar merupakan kegiatan aktif peserta didik untuk membangun makna atau pemahaman terhadap suatu objek atau suatu peristiwa. Sedangkan, kegiatan mengajar merupakan upaya kegiatan menciptakan suasana yang mendorong inisiatif, motivasi dan tanggung jawab pada peserta didik untuk selalu menerapkan seluruh potensi diri dalam membangun gagasan melalui kegiatan belajar sepanjang hayat. Gagasan dan pengetahuan ini akan membentuk keterampilan, sikap, dan perilaku sehari-hari sehingga peserta didik akan berkompeten dalam bidang yang dipelajarinya. Kegiatan belajar dan mengajar inilah yang disebut orang sebagai pembelajaran (Depdiknas, 2003 : 10).

Alat bantu belajar merupakan semua alat yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik melakukan perbuatan belajar, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efisien dan efektif. Dengan bantuan berbagai alat, maka pelajaran akan lebih menarik, menjadi konkrit, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga, dan hasil belajar lebih bermakna. Alat bantu belajar disebut juga alat peraga atau media belajar, misalnya dalam bentuk bahan tercetak, alat-alat yang dapat dilihat, alat yang dapat didengar (media audio), dan alat-alat yang dapat didengar dan dilihat (audio visual aids), serta sumber-sumber masyarakat yang dapat dialami secara langsung (Hamalik, 1999 : 51).

Media pembelajaran adalah sarana yang dapat dimanipulasikan dan dapat digunakan mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian dan sikap peserta didik, sehingga mempermudah terjadinya proses pembelajaran. Pikiran, perasaan, perhatian dan sikap peserta didik dalam pembelajaran dapat dirangsang dengan menggunakan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan kerucut pengalaman Edger Dale berikut terlihat bahwa pembelajaran yang terletak pada kerucut paling atas ternyata hanya bisa diingat lebih rendah dari bagian kerucut lebih ke bagian bawah, semakin ke bawah semakin memberikan persentasi yang lebih besar dalam proses mengingat, misalnya membaca hanya mampu memberikan proses ingatan 10% sedangkan pengalaman langsung berupa bermain peran, simulasi dan mengerjakan langsung itu jauh lebih besar proses mengingatnya yaitu 90% terhadap pembelajaran yang diberikan. Begitu juga dalam proses pembelajaran daring saat ini, praktek-praktek di rumah akan sangat membantu dalam proses pembelajaran daripada hanya diberikan materi berupa pdf yang harus dibaca oleh siswa.

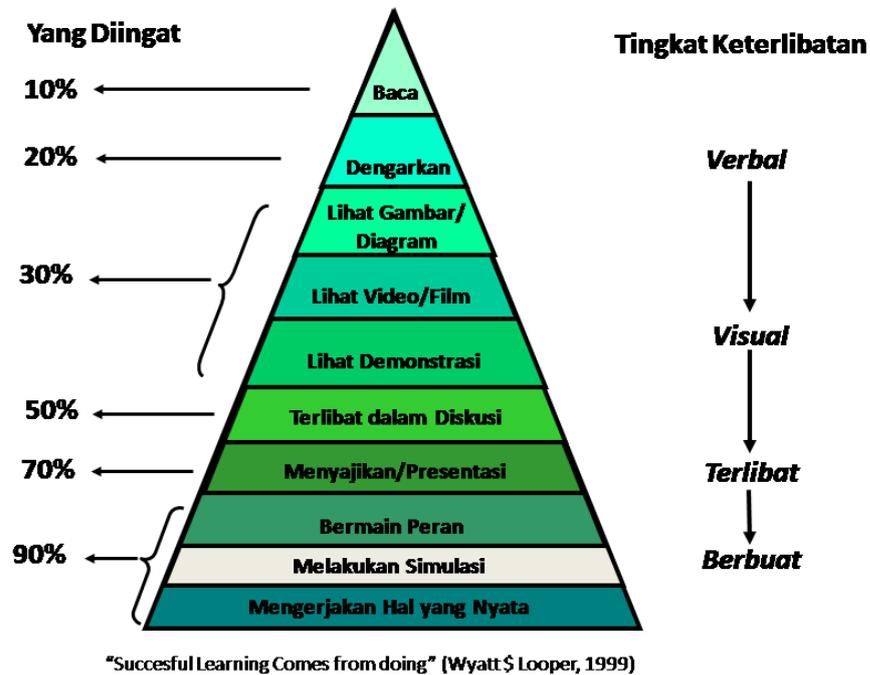
Cone of Learning (Edgar Dale)



Edgar Dale, *Audio-Visual Methods in Technology*, Holt, Rinehart and Winston.



Kerucut Pengalaman



4.1.2 Tantangan Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Penggunaan berbagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring atau PJJ membutuhkan teknologi dalam pelaksanaannya. Teknologi yang digunakan diantaranya adalah jaringan internet, handphone, laptop dan lain sebagainya. Ketika jaringan internet tidak ada maka proses pembelajaran daring tidak akan bisa terlaksana, begitu juga dengan HP atau gawai juga sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran daring ini, serta laptop yang juga sangat menunjang proses pembelajaran daring.

Hal ini menjadi sangat sulit dilakukan oleh guru dan siswa atau orang tua ketika mereka tidak difasilitasi dengan alat-alat tersebut. Jaringan yang memadai dalam artian tidak buruk akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Bahkan daerah terpencil yang belum memiliki jaringan internet

tentunya tidak bisa mengikuti pembelajaran daring seperti ini. Begitu juga kemampuan sekolah, guru, siswa/orang tua dalam membeli paket data atau kuota, dan kemampuan membeli alat berupa HP atau Laptop juga sangat memberatkan bagi sebagian orang yang terlibat dalam proses daring ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, salah satu tantangan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring adalah jaringan yang tidak memadai serta biaya internet yang cukup besar dalam proses pembelajaran, hal ini cukup memberatkan bagi sebagian besar insan pendidikan. Tidak hanya siswa/orang tua yang merasa keberatan dengan biaya internet, guru-guru yang sekolahnya tidak memfasilitasi internet juga merasa keberatan.

Tantangan lainnya yang juga perlu diperhatikan adalah penyediaan android dan komputer sebagai alat atau media pembelajaran juga sangat sulit dilakukan oleh sebagian siswa/orang tua yang memiliki penghasilan termasuk golongan menengah ke bawah. Apalagi bagi orang tua yang memiliki anak lebih dari satu orang yang semuanya membutuhkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran yang mereka lakukan.

Tidak kalah pentingnya adalah tantangan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring ini. Masih ada sebagian guru yang masih belum fasih dalam menggunakan teknologi, kesulitan dalam membuat video pembelajaran, kesulitan dalam menggunakan berbagai aplikasi dalam menunjang proses pembelajaran dan kesulitan dalam pembuatan video pembelajaran juga menjadi tantangan yang cukup berarti dalam kegiatan pembelajaran daring ini.

Tidak hanya guru yang kesulitan dalam menyiapkan bahan pembelajaran daring, karena masih gaptek, siswa/orang tua juga sangat kesulitan menggunakan media atau teknologi dalam pembelajaran daring ini untuk mendampingi anak-anak mereka belajar dari rumah, terutama orang tua yang anaknya masih berada di tingkat Sekolah Dasar. Pengetahuan orang tua dan siswa yang masih rendah dalam mengaplikasikan teknologi seperti zoom meeting, google form dan lain-lain, membuat mereka kesulitan membantu anak-anak mereka dalam belajar dari rumah.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa tantangan lainnya dalam penggunaan teknologi adalah banyaknya orang tua terutama orang tua yang bekerja, merasa khawatir memberikan fasilitas Handphone kepada anak tanpa pengawasan, karena takut akan disalahgunakan oleh anak untuk bermain game atau menonton hal-hal yang tidak baik bagi perkembangan karakter anak. Sehingga proses pembelajaran terpaksa dilakukan setelah orang tua pulang dari bekerja di sore atau malam hari.

4.2 Pengalaman Komunikasi Guru, Siswa dan Orang tua dalam Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh

4.2.1 Pengalaman Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Guru-guru di setiap jenjang pendidikan memiliki pengalaman yang sangat beragam dalam proses pembelajaran daring atau PJJ saat ini. Guru-guru memerlukan proses dalam pembiasaan pembelajaran daring ini. Kebiasaan mengajar di kelas bersama siswa secara tiba-tiba berubah menjadi pembelajaran yang dilakukan tanpa ada siswa di samping guru membuat guru menjadi kagok dan bingung.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap beberapa orang guru dari beberapa sekolah yang diobservasi dan diwawancarai, terdapat beberapa pengalaman yang dirasakan oleh guru selama pembelajaran daring dilakukan, diantaranya adalah:

4.2.1.1 Perlunya Proses Penyesuaian dan Melek IT

Proses pembelajaran daring yang begitu tiba-tiba terjadi membuat insan pendidikan terutama guru-guru mengalami kesulitan dalam proses penyesuaian. Proses penyesuaian yang perlu dilakukan oleh guru-guru adalah dalam menyiapkan materi pembelajaran. Biasanya guru hanya perlu menyiapkan materi pembelajaran dari buku teks kemudian dijelaskan di dalam kelas secara langsung dengan siswa, namun sekarang guru harus menggunakan berbagai media dalam menyampaikan materi, sehingga kebiasaan menjadi berubah.

Hasil wawancara dan observasi di lapangan terlihat bahwa perlu penyesuaian yang lama dalam melakukan pembelajaran secara daring ini. Pembelajaran daring atau PJJ sangat bergantung pada media dalam pelaksanaannya. Media komunikasi dengan siswa dan orang tua sangat penting dalam kegiatan pembelajaran daring. Salah satu media yang digunakan adalah media berupa video pembelajaran, kalau dulu guru langsung menjelaskan di depan sekolah secara tatap muka langsung, sekarang hanya bisa menggunakan video pembelajaran dan media lainnya. Video pembelajaran kebanyakan dibuat sendiri oleh guru-guru, dengan alasan kalau diambil dari link youtube atau dibuat orang lain, guru akan kesulitan memahami materi tersebut. Ketika anak-anak atau siswa bertanya akan berakibat guru kesulitan dalam menjelaskan materi tersebut. Sehingga pada umumnya guru membuat sendiri video materi pembelajaran

mereka. Kalaupun ada yang berkolaborasi dalam membuat sebuah video dengan beberapa guru dengan tingkatan kelas yang sama, untuk memudahkan dan mengefisienkan waktu.

Guru-guru biasanya belajar sendiri secara otodidak dalam melakukan pembuatan video pembelajaran. Learning by doing, belajar sambil mengerjakan. Mereka mencoba mencari-cari melalui HP tentang aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan dalam pembuatan video. Kadang-kadang salah seorang guru diikuti oleh sekolah dalam sebuah pelatihan, kemudian hasil dari pelatihan tersebut akan diajarkan kepada guru-guru yang lainnya.

Proses pembuatan video juga memakan waktu yang cukup lama, tergantung tingkat kesulitan gambar atau hasil yang diinginkan. Sebagian guru berusaha semaksimal mungkin membuat video pembelajaran, hal ini terlihat dari hasil-hasil video yang di share ke grup kelas masing-masing. Ada juga sebagian guru merasa tidak percaya diri dalam membuat video, sehingga video yang dibuat tanpa memunculkan wajah guru yang bersangkutan.

Hikmah pembelajaran daring ini bagi guru-guru adalah pengetahuan terhadap teknologi menjadi bertambah. Guru-guru menjadi belajar bagaimana membuat video pembelajaran melalui aplikasi-aplikasi yang disediakan oleh android yang mereka miliki. Guru-guru juga belajar banyak hal tentang platform-platform yang ditawarkan dalam dunia digital, misalnya memaksimalkan whatsapp, youtube dan media sosial lainnya. Guru dituntut untuk menjadi youtuber, walaupun kebanyakan guru membuat akun youtube nya dalam bentuk privat bukan dalam bentuk publik.

4.2.1.2 Waktu Pembelajaran yang Tak Terbatas

Pembelajaran daring atau PJJ merubah lamanya waktu belajar dari waktu belajar yang biasa dilakukan. Waktu belajar yang biasa dilakukan dari jam 07.00 pagi sampai jam 12.00 siang atau dari jam 07.00 pagi sampai jam 16.00 sore, saat PJJ berubah menjadi lebih fleksibel sampai batas akhir pengiriman tugas jam 09.00 malam. Hal ini dikarenakan banyaknya orang tua yang bekerja yang tidak bisa membantu anak-anaknya belajar di pagi dan siang hari.

Waktu pembelajaran yang fleksibel ini terjadi juga dikarenakan proses pembelajaran bergantung kepada jaringan dan fasilitas handphone. Ada sebagian orang tua yang bekerja mengaku tidak berani memberikan gadget kepada anak-anak mereka tanpa pengawasan dari orang tua. Hal ini dikarenakan orang tua takut disalahgunakan oleh anak untuk bermain game atau menonton tayangan-tayangan yang tidak mendidik dan tidak sesuai dengan umur anak-anak.

4.2.1.3 Materi Tidak Tersampaikan

Guru-guru merasa pembelajaran daring ini berakibat kepada tidak tersampainya materi pembelajaran kepada siswa dengan baik. Video pembelajaran yang dibuat hanya dengan durasi yang sangat singkat, seyogyanya tidaklah mampu menyampaikan pesan pembelajaran dengan baik kepada siswa. Siswa pun belum tentu mampu memahami pembelajaran melalui video yang berdurasi sangat singkat tersebut.

Ketika pembelajaran dilakukan melalui zoom meeting, banyak sekali kendala yang terjadi. Untuk siswa kelas rendah seperti siswa kelas 1, 2 dan 3, bimbingan orang tua sangat besar dalam proses pembelajaran. Zoom meeting

yang dilakukan kepada siswa kelas 1, dirasakan tidak efektif bagi sebagian guru, karena siswa sangat bergantung kepada orang tua. Banyaknya orang tua yang bekerja membuat tidak semua siswa bisa masuk dalam zoom meeting yang dilakukan oleh guru.

Sebagian guru membuka jalur video call dalam penyampaian materi pembelajaran. Namun video call hanya diberikan kepada siswa yang orang tuanya tidak mampu menjelaskan atau tidak paham dengan materi yang dikirimkan oleh guru. Sebagian guru juga merasa bahwa penggunaan zoom meeting kurang efektif karena banyak siswa yang ribut dalam kegiatan zoom meeting tersebut, ketika di mute suara siswa, siswa akan membuka lagi audionya sendiri untuk bertegur sapa dengan teman-temannya dalam zoom meeting tersebut. Akhirnya materi tidak tersampaikan dengan baik, hanya sibuk untuk menyapa semua siswa.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan ada sebagian guru yang melakukan zoom meeting dengan melakukan tanya jawab dan melakukan games berupa siapa bisa menjawab boleh leave dari meeting tersebut. Games dilakukan sepuluh menit menjelang zoom meeting berakhir. Berdasarkan informasi dari wawancara dengan beberapa orang guru bahwa zoom meeting hanya bisa dilakukan dalam waktu 40 menit sehingga tidak cukup untuk menjelaskan materi yang ada. Hal ini dikarenakan guru atau sekolah tidak berlangganan aplikasi zoom, tetapi menggunakan zoom gratis yang hanya bisa digunakan dalam waktu selama 40 menit.

4.2.1.4 Nilai Siswa Rata-rata Naik Selama Pembelajaran Daring

Pembelajaran yang dipindahkan dari sekolah ke rumah tidaklah semudah membalik telapak tangan. Banyak persoalan yang muncul karena pemindahan tersebut. Tidak sama dengan sekolah yang memang didesign untuk kegiatan proses belajar mengajar, rumah tidaklah dirancang untuk melakukan proses pembelajaran seperti di sekolah. Keberadaan orang tua dan anggota keluarga lainnya menjadi salah satu penyebab tidak efektifnya pembelajaran yang dilakukan di rumah.

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah didampingi oleh guru-guru yang menjadi pengajar dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan belajar di rumah didampingi oleh orang tua dan saudara dalam proses pembelajaran, yang tentunya berbeda dengan cara seorang guru mendampingi siswa. Orang tua atau keluarga lainnya akan tidak dengan mudah mengajarkan siswa materi yang dikirimkan oleh guru melalui platform yang ada. Orang tua terkadang tidak mampu menjelaskan kepada siswa materi tersebut sehingga terkadang orang tua hanya memberikan jawaban atas tugas-tugas yang diterima oleh siswa, bukan memberikan cara penyelesaian dari tugas-tugas tersebut.

Proses pembelajaran yang didampingi oleh orang tua atau anggota keluarga lainnya seperti ini rentan terhadap ketidakjujuran atau ketidaktaatan aturan. Ketidakjujuran dalam melakukan proses pembelajaran berimbas kepada penilaian yang mengalami peningkatan selama proses pembelajaran daring dilakukan. Guru-guru merasa bahwa hampir semua siswa mengalami peningkatan dalam nilai rata-rata, dan ketika ditanyakan kepada orang tua saat penerimaan rapor tengah semester, orang tua mengaku bahwa mereka tidak tega dengan anak-

anak mereka kalau nilai anak-anak mereka rendah atau kurang maksimal. Hal inilah yang membuat orang tua membantu anak-anaknya dalam menyelesaikan ujian, ulangan harian, dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

4.2.1.5 Kesulitan dalam Memeriksa Tugas Siswa

Kebanyakan guru merasa kesulitan dalam melakukan pemeriksaan terhadap tugas-tugas siswa yang dikumpulkan melalui platform yang ada. Banyaknya tugas yang masuk membutuhkan waktu yang lama dalam proses membuka setiap file yang dikirimkan. Berbeda dengan ketika pembelajaran di kelas, guru dengan gampang memeriksa tugas-tugas siswa yang langsung pada saat bersamaan dikerjakan dan dikumpulkan, sedangkan pada saat online ini tugas dikumpulkan sampai batas waktu jam 09.00 malam hari. Kesulitan dalam memeriksa tugas-tugas siswa berimbas kepada tidak maksimalnya feedback atau umpan balik yang diberikan oleh guru-guru terhadap siswa.

Dalam komunikasi, umpan-balik merupakan komponen yang berharga untuk memperbaiki atau mengetahui keberhasilan komunikasi yang kita lakukan. Dalam proses pembelajaran, umpan-balik juga merupakan bagian penting karena dalam umpan balik ada informasi tentang kinerja dalam mencapai tujuan (wiggins dalam Iriantara,2018:82). Hasil penelitian menunjukkan pengurangan penyampaian materi pembelajaran dan memperbanyak umpan-balik akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Bransford, Brown & Cocking dalam Iriantara, 2018:82). Wiggins (dalam Iriantara, 2018:82) mengidentifikasi umpan-balik yang efektif itu merujuk pada tujuan, konkret dan jelas, bisa dilaksanakan, berorientasi pada siswa, tepat waktu, berkesinambungan, dan konsisten.

Kegiatan memeriksa tugas siswa merupakan salah satu proses pemberian umpan-balik kepada siswa. Ketika terjadi kesulitan dari guru dalam memeriksa tugas siswa bahkan tidak ada umpan balik sama sekali dari guru dalam proses pembelajaran daring ini tentunya akan berimbas kepada tidak efektifnya komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa. Umpan-balik yang tidak maksimal bahkan cenderung tidak ada akan menurunkan kualitas proses pembelajaran, yang akhirnya akan berimbas juga pada motivasi dan kreatifitas siswa.

4.2.1.6 Kejujuran dan Pendidikan Karakter Dipertanyakan

Pembelajaran daring yang terjadi selama pandemi covid-19 ini memberi peluang kepada siswa dan orang tua untuk melonggarkan praktek kejujuran. Bagaimana tidak, dengan alasan tidak tega atau malu kalau nilai anak kurang bagus, maka orang tua melonggarkan apa yang disebut dengan kejujuran. Orang tua berusaha membantu anak-anaknya dalam proses pembelajaran online, bahkan ada sebagian orang tua yang membantu anak dalam menjawab soal-soal Penilaian Harian (PH) dan soal-soal Ujian Tengah Semester, bahkan tugas-tugas sehari-hari mereka.

Pendidikan karakter dan kejujuran sebenarnya dalam setiap awal dan akhir pembelajaran disampaikan oleh guru-guru berupa kata-kata “kerjakan ujian dengan jujur” tapi tetap saja orang tua berusaha membantu anak-anaknya dalam menjawab soal ujian. Bahkan berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan ada beberapa orang tua yang membuatkan tugas-tugas anak-anaknya dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Pendidikan karakter seperti ibadah, berbuat baik dengan sesama dan lain-lain biasanya dilakukan sehari-hari di kelas oleh guru. Dalam proses pembelajaran daring ini, guru memberikan buku yang berisikan diantaranya kontrol ibadah, seperti sholat 5 waktu, kemudian ada juga membantu orang tua, hubungan dengan sesama dan lain-lain. Buku tersebut diisi satu bulan sekali dan diserahkan dengan difoto dan dikirimkan kepada guru.

4.2.2 Pengalaman Orang Tua dalam Pembelajaran Jarak Jauh

4.2.2.1 Anak Bisa Dipantau bagi Orang Tua yang Tidak Bekerja

Pembelajaran daring atau PJJ telah memberikan pengalaman berharga bagi guru, siswa dan orang tua. Orang tua yang dimaksud di sini adalah orang tua yang berada di rumah saja atau tidak bekerja atau ibu rumah tangga dan orang tua yang bekerja. Pembelajaran daring memberikan hikmah pada orang tua yang tidak bekerja, dimana anak bisa dipantau sepanjang hari dalam belajar.

Orang tua yang tidak bekerja mempunyai kesempatan selalu dekat dengan anak-anaknya, sehingga bisa mengarahkan anaknya dalam proses pembelajaran. Bagi orang tua yang tidak bekerja biasanya mereka berusaha menyiapkan pembelajaran anak-anaknya dari pagi hari supaya di siang hari bisa melakukan pekerjaan lainnya.

Sebagian orang tua yang bekerja memberikan fasilitas HP kepada anak, walaupun ada rasa khawatir anak akan melakukan hal-hal yang negatif dengan HP tersebut. Pembelajaran akan selalu dipantau dari jauh dengan melakukan video call atau mengirimkan pesan whatsapp kepada anaknya di saat anak kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Tetapi bagi orang tua bekerja yang anaknya masih berada di kelas rendah seperti kelas 1, 2 atau 3, rata-rata orang tua akan menunggu waktu pulang bekerja baru menemani anak-anak dalam proses pembelajaran. Namun kadang-kadang orang tua sudah lelah dan tidak mampu lagi menemani anak-anak belajar, sehingga seringkali anak yang orang tuanya bekerja ketinggalan dalam pengumpulan tugas. Bahkan ada anak yang sudah menumpuk tugasnya dan membiarkan hal itu terjadi.

4.2.2.2 Orang Tua Tidak Ada Ilmunya Dalam Mengajar Anak

Proses pembelajaran daring ini cukup menyita waktu dan perhatian orang tua. Kebanyakan orang tua mengeluh dengan kondisi anak-anaknya yang tidak mau belajar dan sulit diarahkan. Biasanya anak-anak belajar dengan guru-guru yang memiliki ilmu tentang materi pembelajaran. Anak-anak belajar dengan wali kelas yang sudah dibekali dengan ilmu cara mengajar murid-muridnya. Anak-anak juga belajar dengan guru-guru mata pelajaran seperti guru Pendidikan Agama Islam, guru Matematika, guru PJOK, guru Seni Budaya, dan guru-guru bidang studi lainnya. Dengan pembelajaran daring ini semua diborong oleh orang tua dalam mengajarkan anak-anaknya di rumah. Semua materi harus mampu dikuasai oleh orang tua dalam waktu sekejap mata tanpa bisa belajar terlebih dahulu.

Orang tua yang mempunyai pendidikan tinggi tentu tidak mengalami kesulitan yang signifikan, tapi bagi orang tua yang memiliki pendidikan rendah akan mengalami kesulitan yang luar biasa dalam menemani anak-anak belajar di rumah. Berdasarkan wawancara dan observasi terhadap informan penelitian,

ternyata ada orang tua yang mengatakan bahwa orang tua tidak ada ilmunya dalam mengajar anak. Sehingga orang tua kewalahan dalam memahami anak dalam belajar, hal ini berimbas kepada seringnya orang tua yang menjapri guru, namun bagi orang tua yang tidak suka menjapri guru tentu akan berakibat kepada ketidaktahuan siswa dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru.

4.2.2.3 Ketidakpercayaan Anak Pada Orang Tua

Keluhan orang tua terhadap proses pembelajaran daring begitu banyak dan begitu mencemaskan. Pembelajaran daring yang kalau dilakukan di rumah hanya membutuhkan waktu singkat dalam mengerjakan tugas-tugas membuat siswa banyak bermain di rumah. Ketika orang tua meminta anak untuk belajar, membaca buku atau belajar lainnya, anak-anak biasanya akan bertanya kepada orang tua “mana tugas dari sekolah” anak-anak meminta bukti penugasan yang diberikan oleh guru, baru mereka akan mengerjakan tugas tersebut, kalau orang tua saja yang menyuruh anak-anak belajar mereka tidak mau melakukannya.

Feedback terhadap hasil pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dari rumah masih sangat kurang, sehingga siswa mulai kehilangan motivasi dalam belajar. Jadi kebanyakan orang tua tidak tahu dengan hasil-hasil belajar anak-anak mereka karena jarang dikembalikan hasil tugas-tugas anak. Kecuali Penilaian harian yang diberikan dengan menggunakan google form, memang bisa langsung ada nilai yang keluar dari google form tersebut.

4.2.2.4 Anak Cepat Bosan Belajar dengan Orang Tua

Proses pembelajaran yang dilakukan di rumah memang menjadi hal yang memberatkan bagi orang tua. Bukan karena orang tua tidak mau mengajar anak-

anaknyanya di rumah, tetapi karena memang kesibukan orang tua dalam melakukan pekerjaan, baik pekerjaan rumah sendiri maupun yang bekerja sebagai pegawai di luar rumah.

Pembelajaran yang dilakukan dari rumah membuat anak menjadi cepat bosan, sehingga anak-anak menjadi malas untuk berlama-lama dalam belajar. Anak-anak menjadi tidak fokus dan rutinitas berubah menjadi tidak terkontrol. Anak-anak menjadi lebih banyak main, menonton dan bermain game. Hal ini sangat mengkhawatirkan bagi orang tua, sehingga banyak orang tua yang akhirnya meminta pihak sekolah membuka sekolah walau kondisi masih pandemi seperti ini.

Banyak hal yang membuat siswa bosan belajar dari rumah, diantaranya adalah suasana belajar yang tidak disetting seperti suasana di sekolah. Kemudian lingkungan belajar yang tidak nyaman bagi siswa dalam proses pembelajaran. Serta banyak hal yang mengganggu fokus siswa dalam belajar, seperti menonton youtube dari hp, bermain game, menonton Televisi dan bermain sendiri, sehingga anak-anak menjadi tidak fokus dan bosan kalau disuruh belajar.

4.2.2.5 Ada Toleransi dari Guru dan Dimudahkan

Berdasarkan wawancara dan observasi terhadap proses pembelajaran, kebanyakan orang tua mengaku bahwa kesulitan-kesulitan yang mereka rasakan dalam membimbing dan mendampingi siswa belajar di rumah mendapatkan toleransi dari guru. Rara-rata orang tua yang bekerja membimbing siswa dalam belajar pada sore atau malam hari, sehingga pengiriman tugas pun hanya bisa dilakukan pada sore dan malam hari tersebut.

Berdasarkan informasi dari orang tua siswa bahwa guru sangat memberi toleransi dalam pengiriman tugas siswa, biasanya dibatasi sampai jam 09.00 malam, namun ketika belum sempat juga tetap masih diterima melebihi batas yang sudah ditentukan tersebut. Guru juga mengatakan bahwa mereka pada prinsipnya tidak mau menyusahkan orang tua, jadi guru selalu memikirkan bagaimana memberikan tugas sesuai kemampuan anak dan orang tua dalam mengerjakannya. Namun persoalan feedback atau umpan-balik dari guru yang masih dirasa kurang maksimal, sehingga orang tua tidak tahu dimana kesalahan anak dalam membuat tugas.

4.2.2.6 Penilaian Murni Nilai Orang Tua bukan Nilai Anak

Wawancara yang dilakukan dengan beberapa orang tua siswa menyebutkan bahwa penilaian anak murni nilai orang tua bukan nilai anak, terutama bagi anak yang berada di kelas rendah. Karena rata-rata orang tua mengatakan bahwa mereka tidak tega dan kasian kalau nilai anaknya tidak maksimal.

Berdasarkan wawancara dengan orang tua siswa tentang pembelajaran jarak jauh yang terjadi saat ini, orang tua mengaku kesulitan dalam memotivasi siswa sehingga kebanyakan orang tua mengaku bahwa tugas-tugas anak dan ulangan harian atau ujian kebanyakan dibantu oleh orang tua, bahkan ada orang tua atau keluarga lainnya yang membuatkan tugas siswa atau menjawabkan ujian anaknya.

4.2.3 Pengalaman Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh

4.2.3.1 Siswa Gampang Bosan dalam Belajar

Pengalaman siswa dalam pembelajaran daring juga sangat beragam seperti halnya pengalaman orang tua dan guru dalam mendampingi siswa belajar. Kebanyakan siswa kurang termotivasi dalam belajar daring. Pembelajaran daring yang dilakukan dari rumah kebanyakan menimbulkan rasa bosan dari siswa. Materi yang diberikan dalam bentuk video pembelajaran terkadang tidak mampu memotivasi siswa dalam meningkatkan minat belajar. Aplikasi zoom meeting pun terkadang tidak diminati oleh sebagian siswa karena berdasarkan pengalaman dari guru yang melakukan pertemuan melalui zoom meeting ada siswa yang tidur, dan keluar masuk dari zoom meeting.

4.2.3.2 Siswa Mulai Kecanduan Gadget

Kebiasaan siswa belajar menggunakan gadget setiap hari memicu timbulnya keinginan untuk membuka aplikasi-aplikasi lain selain aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara dan observasi terhadap beberapa orang siswa, kebanyakan siswa menggunakan gadget untuk bermain game yang memang sangat marak terjadi saat ini. Menonton youtube juga salah satu kebiasaan yang semakin sering dilakukan oleh siswa ketika siswa difasilitasi dengan gadget yang seharusnya digunakan untuk melakukan proses belajar.

4.2.3.3 Siswa Malas Bangun Pagi

Walau kebanyakan siswa mengaku ingin sekolah lagi dan ingin bertemu dengan guru-guru dan teman-teman lagi, tapi mereka juga sudah mulai berfikir

bagaimana dengan kebiasaan mereka yang sudah menjadi terbiasa dengan tidak bangun pagi. Ada beberapa siswa merasa sedih ketika akan diberlakukan pembelajaran offline lagi seperti dulu, mereka merasa sedih karena tidak bisa bangun kesiangan lagi seperti beberapa waktu belakangan yang sudah menjadi kebiasaan bagi beberapa siswa.

Kebiasaan belajar yang tidak teratur dan tidak ada yang memperhatikan, dimana siswa bisa belajar sambil tiduran dan gaya yang macam-macam, membuat siswa merasa malas untuk ke sekolah lagi, walaupun ketika ditanya mereka ingin sekolah lagi seperti biasa, tetapi ada perasaan tidak senang karena kebiasaan bangun siang dan malas-malasan baik mandi dan menggunakan pakaian sekolah itu harus mereka tinggalkan kalau harus sekolah lagi.

4.3 Makna Pembelajaran Jarak Jauh bagi Guru, Siswa dan Orang tua

4.3.1 Makna Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru

Pembelajaran daring atau PJJ merupakan pembelajaran yang dilakukan karena kondisi pandemi yang terjadi di dunia saat ini. Setiap orang mau tidak mau suka tidak suka terpaksa untuk menyesuaikan diri dengan pembelajaran daring yang sedang berlangsung sampai detik ini. Guru memaknai pembelajaran daring ini dengan “masalah sekolah terbawa ke rumah”, artinya pembelajaran daring tidak tuntas saat jam pembelajaran sekolah seperti waktu pembelajaran dilakukan secara offline atau tatap muka. Guru harus paham IT agar bisa melaksanakan proses pembelajaran daring. Siswa bosan dengan pembelajaran daring.

Kembalikan ke sunnah bahwa orang tua adalah pendidikan awal untuk si anak, itu makna yang bisa dikatakan seorang guru terkait dengan pembelajaran

daring ini. Artinya bahwa orang tua harus cerdas supaya bisa mendidik anak-anak dengan baik. Guru juga merasa bahwa belajar daring berarti harus pandai teknologi, harus bisa menjadi youtuber dan aplikasi lainnya. Makna yang lain juga disampaikan oleh salah seorang guru adalah bosan, artinya belajar daring ini membosankan.

4.3.2 Makna Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Orang Tua

Orang tua memaknai pembelajaran daring ini dengan “menambah pekerjaan”, kerja rumah, kerja kantor, (bagi yang bekerja), dan membimbing siswa belajar. Orang tua juga memaknai pembelajaran daring ini dengan pemahaman terhadap materi dari guru tapi harus mengajarkan kepada anak di rumah. Orang tua juga menyatakan bahwa pembelajaran daring ini sangat bermakna, dimana orang tua merasa tidak punya ilmu dalam melakukan pembelajaran kepada anak-anak di rumah.

Pembelajaran daring juga ajang untuk mendekatkan lagi orang tua dengan anak. Pembelajaran daring dijadikan kesempatan untuk mengingat pelajaran lama yang sudah terlupakan. Ajang pengembangan kreatifitas bagi orang tua dalam rangka menghasilkan suasana menyenangkan bagi anak dalam proses pembelajaran. Orang tua juga beranggapan bahwa penilaian dalam pembelajaran daring ini murni nilai orang tua bukan nilai siswa.

4.3.3 Makna Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Siswa

Pembelajaran jarak jauh bagi siswa adalah pembelajaran yang membosankan. Pembelajaran daring itu tidak menyenangkan, sulit memahami materi dalam kegiatan pembelajaran daring. Beberapa siswa beranggapan bahwa

pembelajaran daring membuat siswa lebih dekat dengan orang tua karena selalu belajar di rumah dengan orang tua.

Daftar Pustaka

- Effendi, Onong. 1994. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kuswano, Engkus. 2012. *Paradigma Penelitian Komunikasi Kualitatif (Kritis dan Konstruktif)*. Padang: Universitas Andalas.
- Maleong. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yin, Robert K. 2008. *Studi Kasus Desain & Metode*. Jakarta: Raja Grafindo Jakarta.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2004. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wiryanto. 2004. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Abu Ahmadi, Psikologi umum, (Jakarta: Rineka Cipta: 1998), hal. 1
- Ardiansyah, Ivan. 2013. Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung-Indonesia.
- Chandrawati, Sri Rahayu. 2010. Pemanfaatan Elearning dalam Pembelajaran. No 2 Vol. 8. <http://jurnal.untan.ac.id/>
- Vol 2 No 1 (2020): EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar
- Agus Purwanto, Rudy Pramono, Masduki Asbari, Choi Chi Hyun, Laksmi Mayesti Wijayanti, Ratna Setyowati Putri, priyono Budi santoso 1-12
- Binanto, Iwan, Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya, Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta, 2010

CURICULUM VITAE

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Sarmiati, S.Sos, M.Si
2	Jabatan Fungsional	Penata / IIIc
3	Jabatan Struktural	Dosen
4	NIP/NIK/No. Identitas Lainnya	197307112008012015
5	NIDN	0011077305
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Padang/ 11 Juli 1973
7	Alamat Rumah	Kelurahan KPIK RT 04 RW 04 No. 36 Kecamatan Koto Tangah Kota Padang- SUMBAR
8	Nomor Telepon/ Faks/ HP	085260365903
9	Alamat Kantor	Universitas Andalas, Limau Manis
10	Nomor Telepon/ Faks	0761-71266
11	Alamat E-mail	<u>Mia_cc4@yahoo.com</u>

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Andalas	Universitas Indonesia	Universitas Padjadjaran
Bidang Ilmu	Antropologi	Ilmu Komunikasi	Ilmu Komunikasi
Tahun Masuk-Lulus	1993-1998	2003-2005	2012-2017
Judul Skripsi/ Tesis/ Disertasi	Sosialisasi Anak Pada Keluarga Petani Gambir	Strategi Komunikasi Persuasif pada Program Pembangunan dan Pelestarian Hutan	Komunikasi Kedermawanan Masyarakat (Studi Kasus pada Program Beras Genggam di Kota Padang)
Nama Pembimbing/ Promotor	Dr. Asmawi, MS Syahrizal, M.Si	Prof. Budyatna	Prof. Engkus Kuswarno, M.Si, Dr. Atwar Bajari, M.Si, Prof. H. Soleh Soemirat, MS

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima resikonya.

Padang, 23 Nov 2020

Ketua

Dr. Sarmiati, M.Si

**CURRICULUM VITAE
ANGGOTA PENELITI**

A.IDENTITAS DIRI

Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr.Elva Ronaning Roem, S.Sos, M.Si
Jabatan Fungsional	Penata/III.c
NIP/NIK/No. Identitas lainnya	19800330200801008
NIDN	0030038003
Tempat dan Tanggal Lahir	Pekanbaru/ 30 Maret 1980
Alamat Rumah	Jalan Seberang Padang Utara I No.2 Padang
Nomor Telepon/Faks	0751-8260284
Nomor HP	085364958608
Alamat Kantor	Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, Univ. Andalas, Kampus Limau Manis, Padang
Nomor Telepon/Faks	0751-71266/0751-71266
Alamat e-mail	elvarona@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

2.1 Program:	S-1	S-2	S-3
2.2 Nama PT	Unisba	Unpad	Unpad (aktif kuliah)
2.3 Bidang Ilmu	Komunikasi	Komunikasi	Komunikasi
2.4 Tahun Masuk	1998	2003	2014
2.5. Tahun Lulus	2002	2005	Aktif kuliah
2.6 Judul Skripsi/ Tesis/Disertasi	Efektivitas Penayang Film <i>Discover y Channel</i> Di TPI Dalam menumbuhkan <i>Human Interest</i> Pemirsa	Eksistensi Riau Televisi Sebagai Televisi Melayu di Riau	Konstruksi Realitas Sosial Tentang Pelacuran Terselubung Melalui Pengalaman Komunikasi Pelaku Seks Komersial (Studi Fenomenologi Mengenai Kontruksi Realitas Dunia Pelacuran Terselubung Dan Interaksi Simbolik, Melalui Pengalaman Komunikasi Pelaku Seks Komersial Di Kota Padang)
2.7. Nama Pembimbing/Pro motor	Dra.Kiki Zakiah, M.Si Drs. Askur Rifai, M.Si	Dr.Betty Soemirat, M.Si Atwar Bajari, M.Si	Dr. Atwar Bajari, M.Si Prof. Oekan S. Abdoellah. M.A Dr. Pawit. M. Yusup., M.Si

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya.

Padang, 23 November 2020

Ketua Pengusul

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Roem', with a horizontal line extending to the right.

Dr. Elva Ronaning Roem, M.Si

NIP 19800330208012008

CV Anggota Pengabdian

CURRICULUM VITAE

Personal Details :	
Name	Ongky Andriawan
Address (ID Card)	Jorong Seberang Piruko Timur, Kec. Koto Baru, Kab. Dharmasraya.
Current Address	
Phone	081268169010
E-mail	Ongkyandriawan22@gmail.com
Date of Birth	Oktober 30 th , 1997
Place of Birth	Dharmasraya
Gender	Male
Current Job	Final year Student, Communication Science Department, Andalas University

Educational Background :			
Level	Place	Period	Note
College	Communication science Department, Andalas University	2016 - NOW	GPA : 3.84
Senior High school	SMA N 1 KOTOBARU		
Junior High School	SMP N 2 KOTOBARU		
Elementary School	SD N 09 KOTOBARU		

Organization Experience :		
Specification	Place	Period
The Leader of Commetee In English Debate Training (EDT)	LPMP, and arts ang Language Faculty	16-17 April 2016
Coordinator Debater in Unit Kegiatan bahasa asing (UKBA)	Faculty of Languages, and Arts, UNP	2015 - Now
Member of Forum kajian pengembangan wawasan islam UKK UNP	Universitas Negeri Padang	2014-2015
Member of Assalam Sumbar	Padang	2014
Member of Qatulistiwa Islam Ukk UNP	Coordinator of Public Relation	2014 –2015
Anggota Divisi Pemprofil HMIK (Himpunan Mahasiswa Ilmu Komunikasi)	Ilmu Komunikasi FISIP, Unand	2017/2018

Ketua Commfesta (Communication Fiesta) 2018	Perlombaan Tingkat Sumatera Barat.	2018
Founder dan Trainer Paddy Institute (Padang Distinguished Youth)	Sumatera Barat	2017-sekarang

Achievement		
Specification	Place	Time
Delegasi Indonesia dalam Program Pertukaran Pemuda AEEP (APEC Edutainment Exchange Program.	Seoul, South Korea	November 5 th – 10 th 2018
Best Speaker NUDC selection University Of Andalas	Fakultas Ilmu Budaya	16-17 Maret 2019
Champion Of NUDC Selection Andalas University Level	Fakultas Ilmu Budaya	16-17 Maret 2019
Key Note Speaker dalam pelatihan Public Speaking GEMICS	Fakultas Ekonomi	17 November 2019
Peringkat 1 Mahasiswa Berprestasi FISIP Unand, Kepemilihan Mahasiswa Berprestasi 2019	Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UNAND	2019
Juara 1 Debate BerBahasa Inggris Economy English Debate, Fakultas Ekonomi Universitas Andalas 2016	Fakultas Ekonomi	2016



Ongky Andriawan
1610862010

CURRICULUM VITAE

Personal Details :	
Name	Puti Andam Sari
Address (ID Card)	Jln. Prumpung Tengah I RT 10/ RW 06 no.16 Cipinang Besar Utara, Jatinegara, Jakarta Timur
Current Address	Jln M Hatta no.5
Phone	081296968648
E-mail	adsputi@gmail.com
Date of Birth	September 20 th , 1998
Place of Birth	Jakarta
Gender	Female
Current Job	Final year Student, Communication Science Department, Andalas University

Educational Background :			
Level	Place	Period	Note
College	Communication science Department, Andalas University	2016 - NOW	GPA : 3.83
Senior High school	SMA N 21 JAKARTA TIMUR		
Junior High School	SMP N 99 JAKARTA TIMUR		
Elementary School	PRIMARY GLOBAL ISLAMIC SCHOOL JAKARTA		

Organization Experience :		
Specification	Place	Period
Staff of OutReach Team in Public Relation Department	Aiesec Unand, Universitas Andalas	2016-2017
Staff of Human Resources Development	Himpunan Ilmu Komunikasi (HMIK) Universitas Andalas	2017-2018
Central Committee Hari Pers Nasional	GOR H Agus Salim, Padang	2018
MC for Internationak Confrence ICED-QA held by Dikti	Padang	2019
Financial Manager	Himpunan Ilmu Komunikasi (HMIK) Universitas Andalas	2018-2019
Local Committee in IC-ASEAN International Confrence	Univeristas Andalas, Padang	2019

Staff of Public Relation and Administration Department (Internship Program)	PT Pertamina Trans Kontinental, Jakarta Pusat	Okt -Des 2019
---	---	---------------

Achievement		
Specification	Place	Time
Delegasi International Student Community Services	Osaka, Japan	2019
Ajudicator English Debate Competition	SMA N 2 Bukittinggi	2018
Juara 1 Debate BerBahasa Inggris Economy English Debate, Fakultas Ekonomi Universitas Andalas 2016	Fakultas Ekonomi	2016



Puti Andam Sari
1610862020

LAMPIRAN

Lampiran Dokumentasi Penelitian





