

VIRTUAL LEARNING SEBAGAI PRAKTIK PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL PADA SEKOLAH DASAR HJ. ISRIATI BAITURRAHMAN 2 SEMARANG

Ramdhani Yurianto¹, Mujahidatul Aliah²

UIN Walisongo Semarang¹, UIN Walisongo Semarang²
ramdhanyuri@gmail.com¹, mujahidahaliah28@gmail.com²

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana praktik *virtual learning* di Kelas 1A SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang. Penelitian ini dilakukan di SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang, bulan Februari-April 2021. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IA yang berjumlah 30 peserta. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Sementara uji keabsahan data dilakukan melalui teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Platform yang digunakan dalam *virtual learning* adalah *whatsapp* (*group* dan *video call*), *zoom cloud meeting*, *google slide*, dan *google form*, sehingga jenis komunikasinya meliputi dua model sekaligus (*sinkronus* dan *asinkronus*). 2) Dari 30 peserta didik, 20-25 diantara mereka selalu aktif mengikuti pertemuan tatap muka virtual melalui *zoom meeting*. 3) Meski pembelajaran dilakukan secara virtual, guru tetap melakukan tiga jenis penilaian, yaitu penilaian kognitif melalui *google form*, penilaian sikap yang dilihat dari kedisiplinan peserta didik mengikuti *zoom meeting*, dan penilaian keterampilan melalui penugasan-penugasan yang dikemas menjadi foto maupun video (Hal ini tentu saja sesuai dengan penilaian dalam standar K-13). 4) Adapun kelebihan dilaksanakannya *virtual learning* di kelas I diantaranya adalah menekan persebaran virus covid-19 dimana saat ini Indonesia masih berada dalam situasi pandemi. *Virtual learning* ini juga menuntut guru untuk terus mengasah kemampuannya dalam bidang IT, sehingga peserta didik dapat terlayani dengan baik. Selain itu, *virtual learning* merupakan salah satu jawaban dari tantangan pembelajaran di era revolusi industri 4.0 dan abad 21

Kata Kunci: *Virtual learning*, Praktik Pembelajaran, Era Digital

Abstract: The purpose of this study is to describe how virtual learning practices in Class 1A SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang. This research was conducted at SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang, February-April 2021. This research is a qualitative research with descriptive type. The subjects in this study were class IA students who felt 30 participants. Data were collected through interview techniques, observation and documentation. Meanwhile, the data validity test was carried out through triangulation techniques. The results show that: 1) The platforms used in virtual learning are Whatsapp (group and video call), zoom cloud meeting, google slide, and google form, so that the type of communication includes two models at once (synchronous and asynchronous). 2) Of the 30 students, 20-25 of them are always actively participating in face-to-face virtual meetings through zoom meeting.

3) *Even though the learning is done virtually, the teacher still carries out three types of production, namely measurements as measured by the discipline of students attending zoom meetings, and assessment through assignments that are packaged into photos or videos (This becomes photos or videos. with the requirements in the K-13 standard).* 4) *The advantages of implementing virtual learning in class I include suppressing the spread of the covid-19 virus, which currently Indonesia is still in a pandemic situation. This virtual learning also requires teachers to continue to hone their skills in the IT field, so that students can be served well. In addition, virtual learning is one of the answers to the challenges of learning in the era of the industrial revolution 4.0 and the 21st century*

Keywords: Virtual learning, Learning Practices, Digital Age

PENDAHULUAN

Tanda telah berkembangnya kehidupan dan peradaban manusia adalah dengan semakin banyaknya kecanggihan teknologi yang dapat dimanfaatkan di berbagai sektor dalam kehidupan manusia untuk membantu dan memudahkan mereka menghadapi tantangan zaman. Saat ini nampaknya manusia telah beralih dari memanfaatkan peralatan konvensional menuju peralatan yang canggih. Era ini disebut juga dengan era digital, yaitu era dimana siapapun dapat dengan cepat dan mudah memperoleh dan menyebarkan informasi dengan bantuan teknologi digital. Sedangkan teknologi digital adalah teknologi bersistem komputerisasi yang terhubung dengan internet (<https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/mendidik-anak-di-era-digital>).

Era digital menyebar secara menyeluruh ke berbagai sektor, seperti sektor pendidikan. Berbagai media atau platform pembelajaran mulai bermunculan dan menawarkan kelebihan dan kelebihannya untuk menunjang keberlangsungan proses pembelajaran, agar pembelajaran dapat berjalan dengan lebih mudah dan menyenangkan dengan tetap berorientasi kepada tujuan pendidikan yang sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, yaitu mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar dapat menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Teknologi digital adalah faktor utama munculnya era digital, dimana kemudahan dan kecepatan akses informasi menjadi ciri khas era digital. Teknologi digital memerlukan syarat yang harus ada untuk digunakan dalam mengakses informasi, yaitu terhubung dengan internet. Hadirnya teknologi digital berbasis revolusi industri 4.0 telah memberikan keuntungan yang banyak serta penawaran berbagai peluang yang belum pernah ada, pengayaan, serta hadirnya beragam fasilitas aplikasi, bahkan sistem pembelajaran dan multimedia yang dapat menunjang berubahnya sistem pendidikan klasik menjadi modern atau pembelajaran berbasis *online* baik itu dengan pola pembelajaran *e-learning* dan *virtual meeting*.

Meskipun teknologi digital telah menyebar luas namun penggunaan dalam sektor pendidikan secara sistematis belum sepenuhnya digunakan, teknologi masih dijadikan

sebagai alat bantu atau fasilitas pendukung pembelajaran. Belum adanya aturan baku tentang pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran, pemilihan teknologi pembelajaran masih disesuaikan dengan kebutuhan, baik itu disesuaikan dengan peserta didik, bahan ajar, atau juga karena kebutuhan praktik. Seharusnya perhatian terhadap penggunaan platform *online* untuk pembelajaran sudah dilirik, sebab kemudahan akses yang diberikan benar-benar menjanjikan. Digitalisasi di dalam sektor pendidikan di antaranya adalah sumber belajar sudah tidak lagi cetak, melainkan sudah beralih ke elektronik. Hal ini selain untuk menghemat kertas juga karena dapat diakses kapan saja. Contohnya adalah *e-book*, *e-journal*, *e-tesis*. Selain itu juga platform penunjang pembelajaran daring seperti *e-learning*, *zoom meeting*, *google classroom*. Adapun Ada spektrum pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di era digital, diantaranya adalah *blended/hybrid learning*, *web-based learning*, *mobile learning*, *virtual learning* dll.

Adanya Covid-19 yang kasus pertamanya diumumkan langsung oleh Presiden RI Bapak Joko Widodo pada tanggal 2 Maret 2020, menjadikan Pendidikan di Indonesia mau tidak mau dipaksa untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi digital. Dimana proses pembelajaran yang sedari dulu dilakukan dengan moda tatap muka harus beralih menjadi moda daring/*online*. Para pendidik di semua jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas sampai dengan Perguruan Tinggi, dituntut untuk mulai menguasai teknologi dan menyiapkan platform terbaik sehingga proses pembelajaran secara daring dapat dilaksanakan dengan sebagaimana mestinya. Tidak hanya pendidik, orang tua dari peserta didik juga akhirnya dituntut untuk memberikan pendampingan pada saat daring diputuskan menjadi moda pembelajaran utama saat ini. Tidak hanya memberikan pendampingan, orang tua peserta didik juga harus memberikan fasilitas daring kepada putra putrinya sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Selanjutnya, pihak yang harus menyiapkan dirinya mengikuti pembelajaran daring adalah peserta didik. Peserta didik dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dari moda baru dalam pembelajaran. Hal ini tentu bukanlah sesuatu yang mudah, terlebih untuk peserta didik kelas bawah pada tingkatan Sekolah Dasar (kelas I sampai kelas III). Umumnya, peserta didik kelas I SD adalah peserta didik yang masih suka bermain, bergurau dengan teman-temannya, dan segala sesuatunya masih disiapkan oleh orang tua dan pendidiknya. Namun, adanya pandemi ini membuat peserta didik kelas I khususnya di SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang tidak dapat bermain, bergurau bahkan bertemu dengan teman-teman satu kelasnya dan pendidiknya secara langsung. Peserta didik kelas I harus mengikuti pembelajaran dari rumah secara virtual. Di era digital sekarang ini, proses pembelajaran secara virtual di SD HJ. Isriati Baiturrahman 2 Semarang akhirnya dapat dipraktikkan lebih cepat, sebagai solusi pembelajaran di tengah pandemi. Lantas, bagaimana praktik pembelajaran virtual/*virtual learning* di Kelas I?

Virtual learning adalah istilah Bahasa Inggris yang diartikan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi pembelajaran virtual. Pembelajaran virtual adalah gabungan dari dua suku kata, yaitu pembelajaran dan virtual. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta

didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan virtual menurut KBBI sendiri memiliki arti, nyata, mirip atau sangat mirip dengan sesuatu yang dijelaskan, tampil atau hadir dengan menggunakan perangkat lunak komputer. Sehingga pembelajaran virtual sendiri dapat dikatakan pembelajaran yang dibuat sangat mirip atau nyata dengan memanfaatkan perangkat lunak komputer tanpa terjadi tatap muka secara langsung. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/virtual>)

Pembelajaran virtual adalah bentuk pengejawantahan dari teknologi digital dalam sektor pendidikan, yaitu bentuk transformasi atau peralihan proses kegiatan belajar mengajar (KBM) tradisional ke arah modern atau digital yang didukung dengan bantuan teknologi. Pembelajaran virtual memerlukan adanya jaringan internet untuk mengakses platform-platform pembelajaran yang disediakan sebagai substitusi pembelajaran tatap muka dengan berbagai fitur-fitur pendukung yang dapat digunakan.

Pembelajaran virtual memang sudah ada sejak tahun 1980-an namun belum banyak digunakan. Pembelajaran virtual termasuk bagian dari pembelajaran jarak jauh. Dunia virtual adalah lingkungan berbasis internet yang berfungsi untuk mewadahi proses interaksi melalui gambar grafis. Memadukan teknologi *virtual reality* bukan hanya pada penyediaan simulasi audiovisual seperti aslinya namun juga memadukan lingkungan pembelajaran virtual dan dunia nyata untuk keefektifan dalam berinteraksi, peningkatan motivasi, dan kemampuan belajar. Selain itu dalam proses pembelajaran peserta didik tidak lagi dibatasi waktu dalam berinteraksi dan tidak dibatasi dalam mengakses sumber daya materi belajar.

Pembelajaran virtual pada dasarnya memang bukan untuk pengganti pembelajaran tatap muka, justru penggabungan konsep pembelajaran daring dengan pembelajaran tatap muka.

Platform menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti rencana kerja; program. Sedang dalam hal pembelajaran, platform adalah program atau aplikasi yang digunakan untuk mewadahi proses pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran daring di era digital dengan berbagai fitur yang dimiliki. Seperti fitur komentar untuk memfasilitasi terjadinya diskusi virtual, unggal dan unduh file untuk menyediakan sumber dan bahan ajar siswa dan lainnya. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/platform>).

Dalam pembelajaran virtual juga harus terjadi interaksi maupun komunikasi antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar. Selain itu juga harus ada platform yang mendukung proses interaksi pembelajaran. Adapun jenis-jenis komunikasi secara daring adalah:

1. Sinkron (Serempak)

Secara bahasa sinkron berarti terjadi pada waktu yang sama atau serentak, atau juga diartikan sejajar dan selaras, maksudnya adalah cara berkomunikasi dengan menggunakan platform pembelajaran dengan media pembelajaran yang terjadi dalam satu waktu nyata (*real time*), seperti *video call whatsapp*, atau penggunaan platform *zoom, google meeting*.

2. Asinkron (Tidak Serempak)

Lawan kata dari sinkron, asinkron berarti tidak selaras atau tidak serempak, maksudnya adalah cara berkomunikasi dengan menggunakan platform pembelajaran dengan media pembelajaran yang tidak pada pada satu waktu yang sama, atau dilakukan secara tertunda, seperti menggunakan *e-mail*, *google class room*, rekaman virtual, membaca atau menulis dokumen daring melalui web.

Evaluasi adalah komponen dalam system pendidikan yang harus dilakukan secara terencana dan sistematis sebagai alat ukur keberhasilan maupun target yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Evaluasi adalah pemberian nilai atas segala sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan. Dimana hasil dari penilaian yang dilakukan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran evaluasi merupakan tahap akhir dimana ukuran atau takaran keberhasilan proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan bisa terlihat. Aspek yang dinilai dalam proses evaluasi adalah aspek kognitif, afektif serta psikomotorik. Dimana aspek kognitif dimaksudkan untuk mengukur seberapa jauh tingkat intelektual atau kemampuan pengetahuan yang didapatkan melalui proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Contohnya adalah kemampuan peserta didik dalam memahami, mengetahui, menganalisis, mensintesis subjek pembelajaran yang sudah guru berikan. Sedangkan aspek afektif, digunakan untuk mengukur seberapa jauh perilaku peserta didik dalam menerima, berpartisipasi, menilai, mengorganisir dan membentuk pola hidup. Sedangkan aspek psikomotorik dimaksudkan untuk mengukur kemampuan peserta didik dari segi persepsi, melakukan gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan menyesuaikan pola gerakan dan pengembangan kreativitas. Tidak sama dengan pembelajaran tatap muka, pembelajaran virtual memiliki gaya atau model evaluasi berbeda, tentu saja disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

Pembelajaran virtual masih termasuk pembelajaran yang tergolong baru di era digital. Tentu saja pembelajaran tentu saja ada kelebihan dan kekurangannya, diantaranya adalah:

1. Kelebihan Pembelajaran Virtual
 - a. Tidak dibatasi tempat dan waktu
 - b. Menghemat biaya
 - c. Kemudahan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
 - d. Kemudahan akses materi belajar
 - e. Meningkatkan sara tanggung jawab peserta didik
 - f. Pengayaan pengalaman belajar.
2. Kelemahan Pembelajaran Virtual
 - a. Harus tersedia koneksi internet yang stabil
 - b. Memahami pengetahuan mengenai teknologi
 - c. Penekanan belajar lebih kepada aspek kognitif
 - d. Mengurangi dan menghilangkan gangguan aspek sosiologis
 - e. Ketergantungan terhadap teknologi

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang memaparkan fakta-fakta yang real dan sifat dari suatu populasi tertentu secara sistematis. Penelitian deskriptif ini memaparkan suatu fenomena tanpa adanya manipulasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali dan menjelaskan fenomena yang terjadi pada praktik pembelajaran secara virtual di SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 1A yang berjumlah 30 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik Triangulasi. Adapun Triangulasi yang digunakan adalah Triangulasi Sumber dan Triangulasi Metode. Triangulasi Sumber dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara dengan hasil observasi terkait platform yang digunakan dalam pembelajaran virtual. Sedangkan untuk Triangulasi Metode digunakan untuk mendapatkan data mengenai respons peserta didik dalam pembelajaran virtual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

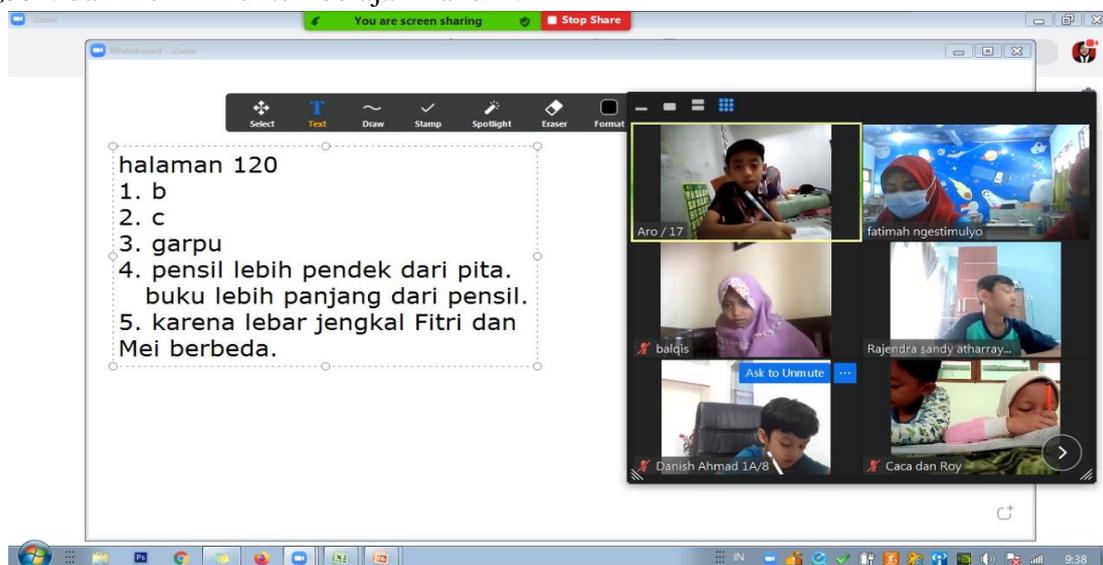
Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I dan hasil observasi, diperoleh data mengenai platform yang digunakan dalam *virtual learning*. Adapun platform-platform tersebut yaitu: *whatsapp (group dan video call)*, *zoom meeting*, *google slide*, dan *google form*.

Whatsapp Group beranggotakan walimurid kelas I dan guru kelas. *Whatsapp group* ini digunakan oleh guru untuk memberikan informasi seputar pembelajaran, seperti Jadwal Kegiatan Mingguan (JKM) yang akan dilaksanakan peserta didik, dan link *zoom* baik dari guru kelas sendiri maupun guru bidang. Selain itu, *whatsapp group* juga berfungsi sebagai wadah untuk mengirimkan tugas praktik peserta didik. Selain *whatsapp group*, *whatsapp video call* juga digunakan dalam *virtual learning* untuk muatan pelajaran BTQ (Baca Tulis al-Qur'an). *Video call* ini dilakukan dua kali dalam satu minggu untuk praktik mengaji. Jumlah guru BTQ yang mengampu di kelas I ada tiga guru, dan satu guru mengampu sepuluh anak. *Video call* adalah pilihan terbaik untuk melaksanakan praktik belajar membaca al-Qur'an, karena setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda dalam mengaji, sehingga guru harus mengajari mereka one by one, tidak bisa secara bersama-sama.



Gambar 1. Proses praktik *video call* mupel BTQ

Zoom meeting digunakan sebagai sarana tatap muka virtual oleh guru dengan peserta didik, dimana *zoom* ini dilaksanakan dua kali dalam satu minggu untuk muatan pelajaran (mupel) Tematik, dan satu kali dalam satu minggu untuk mupel Bahasa Inggris, PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan), PAI (Pendidikan Agama Islam), Fiqih dan Aqidah. *Zoom meeting* Tematik diprioritaskan untuk muatan Matematika dan Bahasa Indonesia, sementara PPKN (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) dan SBDP (Seni Budaya dan Prakarya) lebih sering dipelajari peserta didik secara mandiri. Menurut guru, Matematika merupakan muatan pelajaran yang relatif sulit, serta membutuhkan penjelasan, catatan, dan praktik langsung, sehingga akan lebih efektif jika diajarkan secara langsung (tatap muka virtual). Begitupun dengan muatan Bahasa Indonesia, akan lebih memahamkan peserta didik jika dijelaskan secara langsung dalam tatap muka virtual. *Zoom meeting* di kelas IA SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang ini berjalan dengan lancar, dimana 20-25 peserta didik dari jumlah keseluruhan kelas 1A (30 peserta didik) selalu hadir mengikuti *zoom*. Sehingga hanya 5 anak yang tidak mengikuti *zoom* dan memilih untuk belajar mandiri.



Gambar 2. Praktik *virtual learning* dengan *zoom meeting*.

Google slide digunakan guru untuk membuat virtual class yang berisi Jadwal Kegiatan Mingguan (JKM), Absensi, Hafalan-hafalan, PJOK, Tematik (Matematika, Bahasa Jawa, PPKN, Bahasa Indonesia, dan SBDP) dan BTQ (Baca Tulis al-Qur'an). Tampilan akhir dari *google slide* yang dibuat guru berbentuk PDF. PDF inilah yang nantinya dikirimkan ke *whatsapp group* agar walimurid menyiapkan putra putrinya untuk menerima pembelajaran satu minggu ke depan. *PDF virtual class* ini terhubung dengan google, dimana pada saat peserta didik atau walimurid memilih atau meng"klik" mupel atau pilihan yang dikehendaki, maka secara otomatis materi mupel tersebut akan muncul. Virtual class ini sangat membantu guru dalam mengorganisir pembelajaran, karena materi dapat tersusun secara rapi dalam suatu wadah, dan absensi juga berjalan dengan baik meski pembelajaran dilakukan secara virtual.



Gambar 3. Platform virtual class kelas 1.

Google form digunakan untuk penilaian kognitif di semua mupel kelas I. Secara umum, *google form* digunakan untuk melaksanakan Penilaian Harian (PH), PTS (Penilaian Tengah Semester), dan PAS (Penilaian Akhir Semester). Menurut guru, *google form* cukup mudah dibuat dan membantu mengorganisir nilai, karena setelah peserta didik selesai mengerjakan soal maka nilai akan muncul dan tersimpan dalam google drive guru, sehingga guru dapat secara langsung menyalin nilai peserta didik melalui google spreadsheet tanpa harus mengoreksi jawaban mereka satu persatu. Jika *google form* digunakan untuk penilaian kognitif, maka penugasan melalui foto dan video menjadi pilihan untuk melakukan penilaian keterampilan di kelas IA.

Dalam platform *virtual learning*, khususnya *zoom meeting*, materi dikemas dalam word, pdf, dan powerpoint. Selanjutnya, berdasarkan keterangan dari guru kelas dan guru bidang, peserta didik kelas IA tergolong aktif saat pembelajaran virtual. Meski tidak bertatap muka secara langsung, peserta didik tetap antusias setiap menerima pembelajaran. Mereka akan bertanya terkait apapun yang belum dipahami. Selain itu, peserta didik juga saling bertegur sapa dengan peserta didik lain, sehingga seolah-olah kelas nyata dapat terlaksana. Meski begitu, ada pula peserta didik yang terkadang

mencoret-coret papan virtual pada *zoom* saat guru menerangkan pelajaran, namun hal ini sangat jarang dan hanya hitungan satu atau dua peserta didik. Secara keseluruhan, peserta didik merespons dengan baik pada saat *zoom meeting* atau *video call* dilaksanakan. Meskipun virtual, guru juga tetap menilai sikap peserta didik, salah satunya dari kehadiran mereka pada saat *zoom meeting*. Peserta didik yang terlambat masuk *zoom* maka dianggap terlambat oleh guru dan mendapatkan pengurangan nilai. Hal ini untuk melatih kedisiplinan peserta didik.

Pembelajaran virtual di kelas 1A SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang ini bukan tanpa kendala. Guru tetap mengalami beberapa kendala pada saat proses pembelajaran virtual dilakukan. Diantaranya seperti jaringan internet yang sesekali tidak stabil, sehingga membuat *zoom meeting* yang sedang dilakukan terganggu. Pembelajaran virtual ini juga membuat konsentrasi peserta didik kadang terpecah, karena tidak menutup kemungkinan peserta didik mengikuti *zoom* di rumah sambil bermain dengan adiknya, atau temannya. Selain itu, untuk penilaian kognitif, guru sulit menilai manakah peserta didik yang sudah benar-benar bisa dan manakah peserta didik yang sebenarnya belum bisa. Bisa jadi, peserta didik mengerjakan PH, PTS, maupun PAS dengan bantuan orang tua, maupun guru les karena tidak adanya tatap muka secara langsung pada saat penilaian diambil.

Setiap model pembelajaran, selain memiliki kendala atau kelemahan, tetaplah memiliki kelebihan. Adapun kelebihan dilaksanakannya *virtual learning* di kelas I diantaranya adalah menekan persebaran virus covid-19 dimana saat ini Indonesia masih berada dalam situasi pandemi. *Virtual learning* ini juga menuntut guru untuk terus mengasah kemampuannya dalam bidang IT, sehingga peserta didik dapat terlayani dengan baik. Selain itu, *virtual learning* merupakan salah satu jawaban dari tantangan pembelajaran di era revolusi industri 4.0 dan abad 21

Pembahasan

Pemilihan platform untuk *virtual learning* tentu sudah difikirkan secara matang oleh pihak guru juga instansi. Hal ini dikarenakan kelas I tingkat Sekolah Dasar masih sangat memerlukan bimbingan orang tua, dalam arti masih banyak peserta didik yang belum bisa mengoperasikan alat-alat elektronik penunjang pembelajaran virtual seperti laptop, netbook maupun gadget. *Virtual learning* tentu saja membutuhkan kesiapan dari semua pihak, baik guru, orang tua, maupun peserta didik itu sendiri. Khususnya kesiapan orang tua dalam menyediakan fasilitas untuk *virtual learning* dan kesiapan mendampingi peserta didik.

Selanjutnya, pemilihan *video call* sebagai sarana virtual mupel BTQ adalah karena adanya perbedaan konsep masing-masing peserta didik. Sebelum peserta didik dinyatakan masuk ke kelas I, mereka terlebih dahulu diberikan tes OKUB (Observasi Kematangan Usia Belajar). Dimana salah satu tes dalam OKUB adalah tes untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mereka dalam membaca jilid Qira'ati. Sehingga ada peserta didik yang sudah lolos jilid 2 Qira'ati dan langsung diberikan jilid 3 oleh panitia OKUB, ada pula peserta didik yang masih harus memulai dari jilid 1. Sehingga

begitu masuk ke kelas I, jilid yang mereka pegang berbeda antara satu dengan yang lain. Hal inilah yang menjadikan *video call* one by one dirasa efektif untuk *virtual learning*. karena guru dapat memberikan koreksi bacaan sesuai kebutuhan masing-masing peserta didik.

Zoom meeting sukses dilaksanakan karena Kerjasama yang baik dari orang tua peserta didik. Dimana orang tua tetap menyempatkan waktu di tengah kesibukannya untuk mendampingi peserta didik belajar virtual. Banyak juga orang tua yang akhirnya memanggil guru les hanya untuk mendampingi putra putrinya melaksanakan *zoom*. Namun, ada juga orang tua dari peserta didik yang benar-benar tidak bisa mendampingi maupun memanggil guru les, sehingga peserta didik hanya bisa mengikuti pembelajaran secara mandiri melalui virtual class.

PENUTUP

Praktik *virtual learning* di kelas IA SD Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang secara keseluruhan dapat terlaksana dengan baik. Hal ini dikarenakan Kerjasama yang baik antara guru, orang tua (walimurid) dan peserta didik. Guru selalu menyiapkan materi dan platform yang dipilihnya dengan baik. Orang tua selalu memfasilitasi putra putrinya dalam melaksanakan *virtual learning* dan mendampingi mereka. Peserta didik selalu dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan tenang.

Model komunikasi dalam *virtual learning* di kelas IA meliputi dua model sekaligus, yaitu sinkronus dan asinkronus. Sinkronus dilakukan pada saat *zoom meeting* dan *video call*. Sementara asinkronus melibatkan orang tua peserta didik yaitu *whatsapp group* dan *google form*. Guru tetap melakukan tiga jenis penilaian sebagaimana standar dalam penilaian kurikulum 2013, yaitu penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Platform yang digunakan dalam *virtual learning* adalah *whatsapp (group dan video call)*, *zoom cloud meeting*, *google slide*, dan *google form*, sehingga jenis komunikasinya meliputi dua model sekaligus (sinkronus dan asinkronus). 2) Dari 30 peserta didik, 20-25 diantara mereka selalu aktif mengikuti pertemuan tatap muka virtual melalui *zoom meeting*. 3) Meski pembelajaran dilakukan secara virtual, guru tetap melakukan tiga jenis penilaian, yaitu penilaian kognitif melalui *google form*, penilaian sikap yang dilihat dari kedisiplinan peserta didik mengikuti *zoom meeting*, dan penilaian keterampilan melalui penugasan-penugasan yang dikemas menjadi foto maupun video (Hal ini tentu saja sesuai dengan penilaian dalam standar K-13). 4) Adapun kelebihan dilaksanakannya *virtual learning* di kelas I diantaranya adalah menekan persebaran virus covid-19 dimana saat ini Indonesia masih berada dalam situasi pandemi. *Virtual learning* ini juga menuntut guru untuk terus mengasah kemampuannya dalam bidang IT, sehingga peserta didik dapat terlayani dengan baik. Selain itu, *virtual learning* merupakan salah satu jawaban dari tantangan pembelajaran di era revolusi industri 4.0 dan abad 21

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, Garry, dan Nancy Arsenault. *Fundamentals of Educational Research*. USA: Routledge Falmer, 2002.

Ilyas Ismail, Muhammad. *Evaluasi Pembelajaran: Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, Dan Prosedur*. Depok: Rajagrafindo Persada, 2020.

Irawan, Edi, Syaiful Arif, Fatmahanik Ulum, and Wirawan Fadly. *Pendidikan Tinggi Di Masa Pandemi Transformasi, Adaptasi, Dan Matamorfosis Menyongsong New Normal*. Sleman: Zahir Publishing, 2020.

Saeeful Rahmat, Pupu. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2019.

Syuhada Subir, Muhammad. "Fungsi *Virtual learning* Dalam Sistem Pembelajaran." *Transformasi : Jurnal Studi Agama Islam* Vol 13, no. No 1 (2020). <http://ejournal.stainupacitan.ac.id/index.php/Transformasi/article/download/82/pdf>.

Tanduklangi, Amri, and Carlina Amri. *Manajemen Sumber Daya Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer (Computer Assister Language Learning)*. Sleman: Deepublish, 2019.

Widi Asmoro, Siwi. *Simulasi Dan Komunikasi Digital SMK/MAK Kelas X*. Yogyakarta: Penerbit ANDI (Penerbit IKAPI), 2019.

Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi 2016. "Kebijakan Pendidikan Jarak Jauh Dan E-Learning Di Indonesia," n.d.