

## Strategi pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi (multiplatform) di masa pandemi Covid-19

Jessica Angeline De Eloisa Tobing \*, Salsha Fairuz Putri Isa, Siti Zahra Al Munawaroh, Husen Windayana

Universitas Pendidikan Indonesia.

Jl. Dr. Setiabudi No. 229, Sukasari, Bandung, Jawa Barat 40154, Indonesia.

\* Corresponding Author. E-mail: [angelineloisal8@upi.edu](mailto:angelineloisal8@upi.edu)

### ARTICLE INFO

#### Article History

Received:

7 December 2021;

Revised:

11 July 2022;

Accepted:

1 August 2022;

Available Online:

16 August 2022

#### Keywords

Multiplatform;

Pandemi Covid-19;

Pembelajaran daring;

Covid-19 pandemic;

Online learning

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi (multiplatform), yang menjadi populer di Indonesia selama pandemi Covid-19. Selama pandemi Covid-19 pemerintah menginstruksikan seluruh sekolah di Indonesia untuk melakukan pembelajaran daring. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan peneliti sebagai sumber instrumen. Teknik pengumpulan data dengan studi kepustakaan berdasarkan sumber referensi dari buku dan artikel jurnal dengan kata kunci strategi pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi (multiplatform) di masa pandemi Covid-19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlu banyak hal untuk menyesuaikan proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19 diantaranya yaitu dengan mengelola pembelajaran dengan basis teknologi atau multiplatform. Dengan adanya multiplatform ini, diharapkan proses pembelajaran dapat lebih mudah dan efisien, baik oleh guru sebagai pendidik dan peserta didik sebagai subjek dalam proses belajar mengajar. Strategi yang digunakan selama ini beberapa sudah diterapkan, diantaranya yaitu dengan menggunakan platform atau media sosial yang dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar, diantaranya WhatsApp, YouTube, Google Classroom, dan lain sebagainya. Namun, masih terdapat kekurangan dalam penggunaannya karena masih butuh waktu penyesuaian dan beberapa tenaga pendidik, serta siswa yang belum sepenuhnya paham akan hal ini.

*This study aims to analyze the technology-based learning management strategy (multiplatform), which became popular in Indonesia during the Covid-19 pandemic. During the Covid-19 pandemic, the government instructed all schools in Indonesia to conduct online learning. This research method is descriptive qualitative, with the researcher as the source of the instrument. Data collection techniques using literature studies based on reference sources from books and journal articles with the keywords technology-based learning management strategy (multiplatform) during the Covid-19 pandemic. The study results show that many things are needed to adjust the learning process during the Covid-19 pandemic, including managing learning on a technology/multiplatform basis. With this multiplatform, it is hoped that the learning process can be easier and more efficient, both by teachers as educators and students as subjects in the teaching and learning process. Some of the strategies used so far have been implemented, including using platforms or social media that can support the teaching and learning process, including WhatsApp, YouTube, Google Classroom, etc. However, there are still shortcomings in its use because it still takes time to adjust, and some educators and students do not fully understand this.*



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



### How to cite:

Tobing, J. A. D. E., Isa, S. F. P., Munawaroh, S. Z. A., & Windayana, H. (2021). Strategi pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi (multiplatform) di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 9(2), 113-120. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v9i2.45723>

## PENDAHULUAN

Tahun 2020, virus Covid-19 mulai masuk ke Indonesia. Pandemi virus Covid-19 memberikan dampak yang sangat besar dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek yang ikut terdampak adalah pendidikan. Kondisi pendidikan selama masa pandemi ini banyak mengalami perubahan. Di awal kemunculannya, sekolah-sekolah di Indonesia terpaksa diliburkan untuk waktu yang tidak ditentukan. Pendidikan di Indonesia sempat mengalami pembekuan pada saat itu karena masa pandemi dirasa belum terlihat juga akhirnya. Oleh karenanya, pada saat tersebut pemerintah memutuskan untuk menginstruksikan kepada seluruh sekolah di Indonesia untuk melaksanakan pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) menyatakan bahwa pembelajaran *online* menjadi pilihan untuk melaksanakan perkuliahan di masa pandemi Covid-19 di seluruh sekolah di Indonesia (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020).

Pembelajaran secara daring atau *online* merupakan hal yang cukup baru bagi pendidikan di Indonesia. Pembelajaran daring juga disebut dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Kusniyati dan Putri (2021) menyatakan bahwa PJJ merupakan proses belajar mengajar menggunakan media yang nantinya terjadi interaksi antara siswa dengan guru. Meskipun masih terbilang hal yang baru, namun menurut Syarfuni et al. (2021), pembelajaran *online* tidak memberikan dampak psikologis yang negatif bagi siswa. Menurut Vhalery et al. (2021) model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada saat pandemi Covid-19 adalah dengan model pembelajaran dalam jaringan (*online*), misalnya menggunakan Zoom Meeting, Google Classroom, Google Meet, dan lain sebagainya. Pembelajaran daring dengan menggunakan platform-platform *online* ini merupakan sebuah angin segar bagi pendidikan di Indonesia pada saat pandemi Covid-19 (Syaiful et al., 2021).

Kutsiyyah (2021) mengungkapkan bahwa pembelajaran *online* memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri. Kelebihannya ada-lah guru dan siswa memiliki efektivitas dan fleksibilitas waktu saat belajar dan dapat mempelajari dan mengaplikasikan penggunaan platform *online* saat belajar. Menurut Rusman (2011) beberapa kelebihan pembelajaran dengan *e-learning*, yaitu: 1.) Memungkinkan setiap orang dimanapun dan kapanpun untuk mem-pelajari apapun; 2.) Siswa dapat belajar sesuai dengan karakteristik dan langkahnya sendiri karena pembelajaran berbasis web membuat pembelajaran menjadi bersifat individual; 3.) Kemampuan untuk membuat tautan (*link*), sehingga siswa dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, baik di dalam maupun di luar lingkungan belajar; 4.) Sangat potensial sebagai sumber belajar bagi siswa yang tidak memiliki cukup waktu untuk belajar; 5.) Dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar; 6.) Menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran; 7.) Menyediakan mesin pencari yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang dibutuhkan; dan 8.) Isi dan materi pembelajaran dapat diperbarui dengan mudah.

Kekurangan dari pembelajaran daring adalah pelaksanaannya yang memerlukan data internet, keterbatasan media saat pembelajaran, dan rasa bosan para siswa terhadap gaya pembelajaran yang monoton (Latifa et al., 2021). Di samping itu, pembelajaran *e-learning* menurut Rusman (2011) juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu: 1.) Keberhasilan pembelajaran pada kemandirian dan motivasi siswa; 2.) Akses untuk mengikuti pembelajaran seringkali menjadi masalah bagi siswa; 3.) Siswa dapat cepat merasa bosan dan jenuh jika mereka tidak dapat mengakses informasi dikarenakan tidak terdapatnya fasilitas yang memadai; 4.) Dibutuhkannya panduan bagi siswa untuk mencari informasi yang relevan karena informasi yang terdapat di dalam web sangat beragam; dan 5.) Siswa terkadang merasa terisolasi, terutama jika terdapat keterbatasan dalam fasilitas komunikasi.

Di Indonesia sendiri masih banyak sekolah dan guru yang belum terbiasa dengan gaya pembelajaran daring (Baety & Munandar, 2021). Permasalahan juga datang dari sisi para siswa. Masih banyak anak yang tidak memiliki fasilitas seperti *smartphone* atau laptop untuk digunakan saat pembelajaran secara daring. Tentu hal-hal tersebut menjadi tugas besar bagi pemangku kebijakan dan orang-orang di dunia pendidikan. Sudah sepatutnya masalah ini menjadi permasalahan yang sangat mendesak untuk diatasi. Pasalnya jika hal tersebut tidak segera teratasi dan ditemukan solusi, maka pendidikan di Indonesia akan mengalami pembekuan dan ketertinggalan.

Salah satu hal yang sangat disayangkan dan menjadi fokus pembahasan dalam artikel penelitian ini adalah kurang tahunya para guru mengenai strategi pembelajaran secara daing. Padahal

pada masa ini, teknologi dapat membuat segala hal yang tidak mungkin menjadi mungkin dilakukan. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi handphone atau komputer sebagai media untuk pembelajaran daring, tentunya dengan aplikasi atau platform yang mendukung pembelajaran daring, seperti Zoom Meeting, Google Classroom, Google Meet, dan lain sebagainya. Tentunya hal ini dapat menjadi solusi untuk melaksanakan proses belajar mengajar bahkan menjadi faktor kemajuan dunia pendidikan di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi yang dapat dilakukan untuk menghadapi situasi pembelajaran berbasis teknologi pada masa pandemi Covid-19 dengan memanfaatkan platform-platform *online* (multiplatform).

## METODE

Metode penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut [Sugiyono \(2019\)](#) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat *postpositivisme* digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pendekatan deskriptif yaitu melalui studi literatur (pustaka). Instrumen yang digunakan adalah peneliti sendiri atau *human instrument*. *Human instrument* yaitu peneliti berperan sebagai instrumen utama yang tidak dapat diganti atau diwakilkan kepada orang lain. Dengan kata lain, dalam penelitian ini peneliti berkaitan langsung dengan penelitian dan sebagai pengumpul data.

Pengumpulam data dilakukan dengan mencari sumber-sumber teori/teferensi terkait yang kemudian dianalisis, ditafsirkan, dan ditarik kesimpulan berdasarkan teori/data yang diperoleh. Sumber referensi/teori diperoleh melalui studi kepustakaan dari berbagai sumber referensi, yaitu: buku dan artikel jurnal bereputasi dengan kata kunci strategi pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi (multiplatform) di masa pandemi Covid-19.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kedudukan siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) merupakan produsen, artinya siswa yang mencari tahu pengetahuan yang dipelajarinya. Kemampuan di dalam kelas yang dimiliki oleh peserta didik biasanya cukup beragam. Ada anak yang pandai, sedang, dan kurang. Oleh karena itu, sudah menjadi tugas guru untuk mengatur kapan siswa bekerja secara individu, berpasangan, atau berkelompok. Proses belajar adalah kegiatan yang bersifat universal dan multidimensional. Dikatakan universal karena belajar dapat dilakukan oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja. Beberapa siswa bisa saja merasa tidak membutuhkan proses pembelajaran yang dilakukan dengan penjadwalan yang terkontrol dan lingkungan yang dikendalikan oleh sebuah institusi resmi. Bisa saja waktu pembelajaran di sekolah adalah waktu yang tidak dikehendaki oleh beberapa siswa. Oleh karena itu, disinilah peran guru untuk mengeluarkan kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran termasuk pembelajaran secara daring.

Guru dapat mengatur siswa berdasarkan situasi yang ada ketika proses belajar mengajar berlangsung. [Smith dan MacGregor \(1992\)](#) mengatakan bahwa terdapat beberapa macam pengelompokan siswa dalam proses belajar mengajar, diantaranya: *task planning groups*, *teaching groups*, *seating groups*, *joint learning groups*, dan *collaborative-groups*. Saat ini, pembelajaran sudah dilakukan dengan menggunakan teknologi seperti komputer. Kecenderungan menggunakan komputer dalam bidang pendidikan mulai tampak pada tahun 1970-an. Saat ini pemanfaatan komputer untuk menunjang pembelajaran telah banyak diterapkan dan salah satunya dikenal dengan pembelajaran berbasis komputer.

[Rusman \(2011\)](#) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran berbasis komputer cenderung memberikan pengalaman belajar individual bagi siswa karena mereka berinteraksi langsung dengan komputer secara individu. [Rusman \(2011\)](#) juga memberikan penjelasan mengenai pembelajaran berbasis komputer sebagai bentuk pembelajaran yang menempatkan komputer sebagai piranti sistem pembelajaran individual, di mana siswa dapat berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang sengaja dirancang atau dimanfaatkan oleh guru. Kontrol pembelajaran dalam pembelajaran berbasis komputer ini

sepenuhnya dilakukan oleh siswa (*student centered*) karena pembelajaran berbasis komputer menerapkan pola pembelajaran bermedia, yaitu secara utuh sejak awal hingga akhir menggunakan piranti sistem komputer (Kuntarto, 2017).

Menurut Darmawan et al. (2019) pembelajaran berbasis komputer tidak sekedar memindahkan teks dalam buku atau modul menjadi pembelajaran interaktif, tetapi materi diseleksi yang betul-betul representatif untuk dibuat pembelajaran interaktif. Materi yang akan ditampilkan perlu dikombinasikan dengan berbagai unsur, misalnya animasi, video, simulasi, demonstrasi, dan lain-lain agar mempermudah pemahaman siswa. Pembelajaran berbasis komputer memiliki beberapa keunggulan, yaitu: 1.) Menjadikan proses belajar menjadi interaktif, bisa disesuaikan dengan gaya belajar anak; 2.) Siswa akan lebih mengetahui dunia yang biasanya tidak dijumpai dalam pembelajaran yang berbasis konvensional; 3.) Tidak terbatas oleh ruang dan waktu; dan 4.) Dengan komputer anak mampu mengembangkan kreativitas secara maksimal. Saat ini, pembelajaran berbasis teknologi sudah mulai memanfaatkan kehadiran internet. Pembelajaran ini kita kenal dengan *e-learning*.

Rusman (2011) menyebutkan beberapa karakteristik *e-learning* sebagai berikut: 1.) Interaktivitas, yaitu tersedianya jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (seperti chatting atau messenger) maupun tidak langsung (seperti forum, mailing list atau buku tamu); 2.) Kemandirian, yaitu adanya fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajar, dan bahan ajar sehingga pembelajaran lebih berpusat kepada siswa; 3.) Aksesibilitas, yaitu kemudahan dalam mengakses sumber belajar melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas daripada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional; dan 4.) Pengayaan, yaitu kegiatan pembelajaran, presentasi materi, dan materi pelatihan sebagai pengayaan, memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti video streaming dan animasi (Adrian & Apriyanti, 2019).

Untuk mensukseskan strategi dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi menggunakan multiplatform di masa pandemi Covid-19 ini, maka harus diperhatikan beberapa hal terlebih dahulu. Hal pertama yang harus diperhatikan adalah pengelolaan pembelajaran. Menurut Prihantini dan Rustini (2020), manajemen atau pengelolaan merupakan aktivitas atau kegiatan yang dilaksanakan melalui proses kerjasama untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama. Untuk mendukung proses pembelajaran, maka harus ada pengembangan strategi pembelajaran yang mampu membelajarkan siswa dan hal tersebut harus diawali dengan perencanaan yang bijak. Pengelolaan pembelajaran adalah suatu proses penyelenggaraan interaksi antara siswa sebagai peserta didik, guru sebagai pendidik dan sumber belajar sebagai sumber pada suatu lingkungan belajar.

Pada kondisi pandemi Covid-19, pengelolaan pembelajaran harus mengikuti keadaan yang berubah-ubah. Pembelajaran dikelola melalui perangkat komputer atau *smatphone* oleh para guru. Guru harus mengetahui bagaimana kesiapan para siswa dalam melaksanakan pembelajaran secara daring. Dalam pembelajaran di era pandemi Covid-19 harus ada koordinasi antara guru, sekolah, dan para orang tua siswa. Guru juga harus menguasai penggunaan platform-platform pembelajaran *online* yang akan digunakan. Jika guru dapat menguasai penggunaan platform-platform pembelajaran, guru dapat memutuskan platform apa yang akan cocok dan sesuai untuk menyampaikan suatu bahan ajar. Banyak sekali platform yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran daring saat ini, seperti: WhatsApp, Google Classroom, Google Meet, Zoom Meeting, Edmodo, dan YouTube.

### WhatsApp

WhatsApp (WA) merupakan platform yang digunakan untuk berinteraksi antar individu maupun kelompok. WA memiliki banyak fitur yang bisa digunakan untuk melaksanakan pembelajaran. Seperti fitur *chat* grup, pesan suara, mengirim *link*, mengirim foto dan video, menelpon, bahkan *video call*. Dalam penggunaan aplikasi WA, guru dapat memanfaatkan fitur *chat* grup untuk memberikan informasi kepada seluruh kelas mengenai pembelajaran apa yang akan dipelajari pada kesempatan itu. Para siswa dapat langsung memberikan pertanyaan di grup tersebut apabila ada hal yang belum dipahami mengenai tugas atau materi yang telah disampaikan. Hal ini sangat berguna agar informasi yang disampaikan terpusat dalam satu grup dan dapat dilihat oleh seluruh siswa. Penyampaian materi juga dapat dilakukan dengan mengirimkan foto atau video yang berisi materi

yang sedang dipelajari. Mengirim foto dan video juga bisa menjadi bentuk pengumpulan tugas bagi para siswa kepada gurunya.

### Google Classroom

Google Classroom adalah salah satu platform khusus sebagai media pembelajaran yang disediakan oleh Google. Berbeda dengan WhatsApp yang merupakan aplikasi yang diadaptasi untuk melakukan pembelajaran, Google Classroom merupakan platform khusus yang dikembangkan untuk melangsungkan pembelajaran. Google Classroom dapat diakses melalui *smartphone* atau komputer. Google Classroom memiliki fitur untuk mendistribusikan materi, mendistribusikan tugas, menilai tugas, dan merekap nilai. Google Classroom dapat mengatur lebih dari satu kelas. Siswa akan mendapatkan notifikasi dari setiap informasi yang diposting oleh guru di Google Classroom melalui aplikasi dan melalui email masing-masing siswa. Dalam Google Classroom para siswa dapat memberikan pertanyaan melalui fitur komentar dalam setiap postingan yang juga dapat dilihat oleh semua siswa. Untuk pengumpulan tugas berupa tulisan, foto, atau video akan lebih mudah dan tidak akan memenuhi memori dari perangkat siswa dan guru, karena semua postingan dalam Google Classroom akan disimpan dalam Google Drive.

### Google Meet

Google Meet adalah layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh Google. limit peserta Google Meet adalah 100 orang dengan durasi waktu 24 jam. Kualitas suara dan video yang dihasilkan pun lebih jernih dari panggilan video di WA. Selain itu, platform ini memiliki fitur *share screen* yang dapat menampilkan presentasi dari materi yang disampaikan. Penggunaan Google Meet lebih disarankan daripada panggilan video melalui WhatsApp untuk digunakan dalam pembelajaran secara daring. Siswa juga dapat memberikan tanggapan melalui fitur *chat* yang ada di Google Meet. Selama peserta tidak keluar dari Google Meet tersebut, chat yang telah dikirim dapat terus dilihat dan dibaca.

### Zoom

Zoom Meeting atau Zoom adalah program perangkat lunak telekonferensi video yang dikembangkan oleh Zoom Video Communications. Pemakaian gratis mengizinkan 100 peserta untuk mengadakan rapat, dengan batasan waktu selama 40 menit. Pengguna memiliki opsi untuk pembaharuan dengan cara berlangganan pada pemakaian berbayar. Zoom juga memiliki fitur *share screen* untuk mempresentasikan materi saat belajar.

### Edmodo

Edmodo merupakan platform pendidikan yang dapat dijadikan alat komunikasi, kolaborasi, dan pembinaan untuk guru dan sekolah. Edmodo memiliki fitur untuk berbagi konten, mendistribusikan kuis, tugas, dan mengelola komunikasi dengan siswa, bahkan orang tua, sehingga pembelajaran dapat dimonitoring oleh guru dan orang tua siswa secara langsung. Platform ini juga sangat disarankan bagi para guru. Dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), ada materi mengenai akhlak. Agar guru mendapat informasi yang konkret mengenai akhlak para siswanya, Edmodo menghadirkan fitur yang sangat berguna yaitu mengelola komunikasi dengan orang tua. Orang tua dapat ikut andil secara langsung dalam pembelajaran anaknya. Aplikasi dari materi yang diajarkan pun dapat terlaksana lebih efektif.

### YouTube

YouTube juga bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran karena saat ini banyak sekali konten video pembelajaran yang dapat diakses. Guru dapat merekomendasikan salah satu konten video kepada para siswanya atau mengunggah sendiri video untuk ditonton oleh para siswanya. Anak juga dapat mengeksplorasi sendiri konten video di YouTube yang ingin mereka pelajari. Tentunya aktivitas tersebut harus dengan bimbingan orang tua masing-masing.

Setelah mengetahui platform-platform pembelajaran berbasis teknologi dan strategi penggunaannya, guru diharapkan dapat menentukan platform mana yang paling sesuai dengan kemampuan dirinya, dan kemampuan serta kondisi para siswanya. Jika platform tersebut tidak familiar di antara para siswanya, maka lebih baik menggunakan platform lain yang lebih familiar. Kemudahan dalam mengakses suatu platform merupakan salah satu kunci dari strategi pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi (multiplatform) pada masa pandemi Covid-19. Diharapkan kemudahan tersebut akan lebih mempermudah berlangsungnya proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis teknologi secara *online* memang tidak dapat serta-merta menggantikan kualitas pembelajaran secara tatap muka (*luring*). Namun, dengan hadirnya strategi pengelolaan pendidikan berbasis teknologi pada masa pandemi Covid-19, diharapkan dapat mengoptimalkan potensi-potensi yang ada untuk keberlangsungan pendidikan. Setelah guru dapat menentukan platform mana yang akan mereka gunakan dalam pembelajaran, guru harus menentukan cara penyampaian materi atau metode pembelajaran yang tepat dalam menggunakan platform tersebut kepada peserta didik.

Sebagai contoh adalah pada saat guru menyampaikan materi mengenai pembelajaran seni tari menggunakan platform WhatsApp, maka fitur yang digunakan adalah dengan mengirimkan video pembelajaran kepada peserta didik terkait pembelajaran seni tari tersebut sebagai pedoman dalam pembelajaran. Contoh lainnya adalah ketika guru akan menyampaikan materi mengenai Pendidikan Pancasila menggunakan platform WhatsApp, maka fitur yang dapat digunakan adalah dengan mengirim foto, pesan suara, atau video kepada peserta didik untuk sumber referensi belajar mereka. Pada akhirnya foto/gambar, pesan suara, atau video tersebut dapat dilihat atau didengarkan oleh peserta didik untuk dipelajari, dan diakhiri dengan evaluasi berupa penugasan.

Selain menentukan platform yang akan digunakan, terlebih dahulu guru dapat menentukan cara penyampaian materi atau metode pembelajaran yang tepat. Strategi ini dapat dibalik menjadi menentukan terlebih dahulu materi yang akan disampaikan baru menentukan platform mana yang dirasa cocok untuk digunakan. Tentunya strategi ini memiliki catatan bahwa setiap individu di dalam kelas memiliki kesiapan untuk menggunakan platform mana saja untuk pembelajaran. Strategi ini memiliki keunggulan penyampaian materi yang lebih optimal karena setiap materi dapat disampaikan melalui platform yang paling cocok dengan isi dari materi tersebut.

Salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 adalah dengan menggunakan strategi multiplatform. Multiplatform menggabungkan beberapa platform pembelajaran dalam praktiknya. Tentunya strategi ini sangat efektif untuk diterapkan karena guru dan peserta didik dapat menggunakan berbagai platform pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan. Penguasaan guru dan siswa terhadap platform-platform *online* pun akan mengalami peningkatan. Tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran berbasis teknologi multiplatform ini tidak mudah dilakukan pada awalnya. Namun, guru harus mau membenahi diri untuk mempelajarinya dan mengajarkannya kepada peserta didiknya. Tidak ada cara yang paling ampuh selain memaksakan diri untuk memulainya. Hal tersebut merupakan kunci agar strategi-strategi yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

## SIMPULAN

Banyak hal mengalami beberapa penyesuaian khususnya di masa pandemi Covid-19 saat ini, salah satunya yaitu pendidikan. Pendidikan yang harus diterapkan perlu memperhatikan kondisi dan keadaan pandemi, yang mengharuskan pelaksanaan proses transfer ilmu dilaksanakan secara daring atau *online*. Banyak hal yang perlu diupayakan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan optimal dan tetap memperhatikan esensinya, diantaranya yaitu dengan mengelola pembelajaran dengan basis teknologi atau multiplatform. Multiplatform adalah aplikasi yang bisa dioperasikan, baik oleh guru maupun peserta didik yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Dengan adanya multiplatform, diharapkan proses pembelajaran dapat lebih mudah dan efisien, baik oleh guru sebagai pendidik dan peserta didik sebagai subjek dalam proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran yang digunakan beberapa sudah diterapkan, diantaranya yaitu dengan menggunakan platform atau media sosial yang dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar, diantaranya WhatsApp, YouTube, Google Classroom, dan lain sebagainya. Namun, masih terdapat kekurangan

dalam penggunaannya karena masih butuh waktu penyesuaian dan beberapa tenaga pendidik serta siswa yang belum sepenuhnya paham akan hal ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Q. J., & Apriyanti, A. (2019). Game edukasi pembelajaran matematika untuk anak SD kelas 1 dan 2 berbasis Android. *Jurnal TEKNOINFO*, 13(1), 51–54. <https://doi.org/10.33365/jti.v13i1.159>
- Baety, D. N., & Munandar, D. R. (2021). Analisis efektifitas pembelajaran daring dalam menghadapi wabah pandemi Covid-19. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 880–989. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.476>
- Darmawan, D., Suryadi, E., & Wahyudin, D. (2019). Smart digital for mobile communication through TVUPI streaming for higher education. *International Association of Online Engineering*, 13(5), 30–46. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i05.10286>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Penyesuaian Keputusan Bersama Empat Menteri tentang panduan pembelajaran di masa pandemi COVID-19*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/08/penyesuaian-keputusan-bersama-empat-menteri-tentang-panduan-pembelajaran-di-masa-pandemi-covid19>
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan model pembelajaran daring dalam perkuliahan Bahasa Indonesia di perguruan tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99–110. <https://doi.org/10.24235/ileal.v3i1.1820>
- Kusniyati, T., & Putrie, C. A. R. (2021). Pengaruh PJJ terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Walisongo Bekasi. *RESEARCH AND DEVELOPMENT JOURNAL OF EDUCATION*, 7(2), 383–392. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i2.10131>
- Kutsiyah, K. (2021). Analisis fenomena pembelajaran daring pada masa pandemi (harapan menuju blended learning). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1460–1469. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.580>
- Latifa, N. A., Lufri, L., & Zulyusri, Z. (2021). The problem of online learning in Covid-19 toward learning process. *Bioeducation Journal*, 5(1), 19–26. <https://doi.org/10.24036/bioedu.v5i1.292>
- Prihantini, P., & Rustini, T. (2020). *Dasar teori dan penerapannya pada satuan pendidikan jenjang Dikdasmen*. Pustaka Amma Alamia.
- Rusman, R. (2011). *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. RajaGrafindo Persada.
- Smith, B. L., & MacGregor, J. (1992). *Collaborative learning: A sourcebook for higher education*. <https://www.evergreen.edu/sites/default/files/facultydevelopment/docs/WhatisCollaborativeLearning.pdf>
- Sugiyono, S. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syaiful, M., Sayyi, A., & Rosyid, M. Z. (2021). Arah baru Pendidikan Islam di sekolah pada era kenormalan baru. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 193–203. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v16i1.4286>
- Syarfuni, S., Za, M., & Iswandi, A. (2021). Online learning in pandemic era: Readiness and obstacles English teachers. *Almufi Journal of Measurement, Assessment, and Evaluation Education (AJMAEE)*, 1(2), 127–132. <http://almufi.com/index.php/AJMAEE/article/view/103>

Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Alfilail, S. N. (2021). Pembelajaran berbasis online “Zoom” pada kesiapan belajar mahasiswa di masa pandemi Covid-19. *Research And Development Journal Of Education (RDJE)*, 7(1), 215–225. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i1.9329>