

Aktivasi 'COVID' di dalam kelas: Penguatan Interaksi Pembelajaran Selama dan Pasca Pandemi

Kuzairi ¹

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Banjarmasin

Email: kuzairi@stkipbjm.ac.id

Abstrak

Satu hal yang berkurang bahkan bisa jadi hilang dalam pembelajaran selama pandemi adalah interaksi. Hadirnya kebijakan pembelajaran jarak jauh membuat interaksi menjadi berubah dari yang semula bisa terlaksanakan dalam satu tempat atau ruangan kelas menjadi sebuah interaksi melalui penggunaan media perantara baik itu secara *synchronous* maupun *asynchronous*. Artikel ini bertujuan untuk menyajikan tentang bagaimana menguatkan interaksi pembelajaran selama dan pasca pandemi melalui aktivasi COVID (*Competence, Outcome, Variety, Interaction, Delight*). Kajian kepustakaan merupakan metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini dengan tahapan penggalian teori dan konsep tentang interaksi pembelajaran serta hasil analisis pemikiran yang berkaitan dengan situasi dan kondisi terkini dalam pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar selama pandemi. Penguatan Interaksi pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan penekanan pada kompetensi yang spesifik dan jelas, memberikan luaran yang bisa terukur dan dicapai oleh siswa, penggunaan materi, media, kegiatan belajar yang bervariasi, dan memperhatikan kenyamanan dengan juga mempertimbangkan tentang biaya dan keamanan selama pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Selain itu, hasil interaksi bisa terlihat dari terbentuknya *Classroom Energy* dalam kelas melalui persiapan dan kepercayaan diri yang mantap, keyakinan dan pandangan yang positif terhadap kemampuan peserta didik, serta merasa nyaman dan menikmati setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Kata Kunci: COVID, Interaksi

Abstract

One of important things that might be decreased or even lost in teaching learning process during pandemic is interaction. Regarding the policy of long distance learning system as the implication of the situation, it changed the interaction pattern in which teacher and students interacts each other in the same place or room in normal class into the use of virtual tools as the media to connect the teacher and students interaction both in synchronous or asynchronous ways. This paper aims to present and describe on how to strengthen learning interaction during and after pandemic through activation of COVID (*Competence, Outcome, Interaction, Delight*). The methodology used in writing this paper is literature review and library research on the theories and concepts of Interaction which is compared and analyzed with the results of research and ideas relating to the topic on teaching and learning interaction during pandemic. Some recommended ways in strengthening teaching and learning interaction during and after pandemic are through setting clear and specific learning competence, giving achievable and measurable learning outcome, using various learning materials, media and activities, and providing delightful learning environment by considering the cost, safety and pleasure. Besides, interaction can be indicated by the shine of classroom energy, it comes from the great and solid preparation and confidence, positive belief in students' capability, and sense of joy in teaching and learning.

Keywords: COVID, Interaction

PENDAHULUAN

Hadirnya Pandemi *Corona Virus Disease* (Covid-19) memberikan perubahan yang cepat dan masif terhadap berbagai bidang tak terkecuali pendidikan. Penerapan pembelajaran jarak jauh selama situasi pandemi berlangsung selbih dari dua tahun ini membuat guru dan siswa tidak lagi berinteraksi bersama dalam satu kelas, namun mereka terpisah dan interaksi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media perantara baik yang bersifat *synchronous* yaitu dimana siswa dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar dalam tempat yang berbeda namun waktu yang sama atau media pembelajaran yang bersifat *asynchronous* dimana proses pembelajaran dilaksanakan dalam tempat dan waktu yang berbeda. Media *synchronous*

berupa penggunaan virtual meeting seperti Zoom, Google Meet, Skype, Livestreaming YouTube, dsb. Adapun media asynchronous seperti platform Moodle, Edmodo, Google Classroom, dsb. Dengan munculnya teknologi yang menunjang pembelajaran jarak jauh tersebut, hal ini memberikan paradigma baru tentang apa yang dimaksud dengan kelas.

Paradigma baru tentang sebuah Kelas yang semula hanya mengacu kepada ruangan yang berukuran sekitar 5 x 7 meter atau sejenisnya, dimana tersusun rapi meja dan kursi dan segala perlengkapan belajar lain, saat ini kelas bisa jadi merupakan ruang tak terbatas dimana proses pembelajaran bisa terlaksana dengan hanya menatap layar handphone atau laptop. Media ini menjadi perantara bertemunya interaksi antara guru dan siswa baik secara langsung melalui tatap layar atau melalui berbagai program aplikasi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengikutinya kapanpun dan dimanapun. Bahkan, meskipun pandemi ini berakhir bukan tidak mungkin kelas daring atau *online* masih akan tetap digunakan sebagai sistem pembelajaran. Kemungkinan yang lain adalah implementasi *hybrid learning* ataupun *flipped learning* yaitu dengan menggabungkan antara kelas konvensional dan daring.

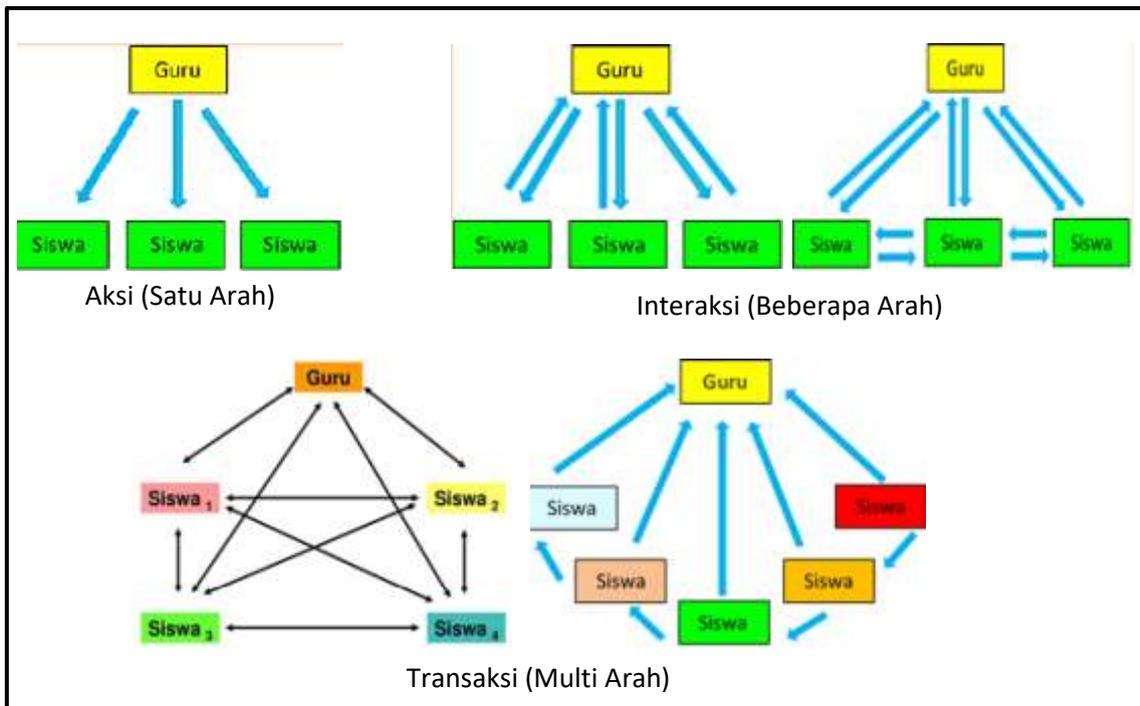
Satu hal penting dalam proses pembelajaran yang bisa jadi berkurang atau bahkan hilang saat pandemi dan perlu menjadi perhatian adalah interaksi. Kehadiran teknologi memang banyak membantu dalam pembelajaran jarak jauh, namun teknologi hanyalah benda mati jika tidak digerakkan oleh sumber daya manusia dalam ini guru dan siswa. Interaksi sepenuhnya tidak bisa digantikan dengan benda yang secanggih apapun itu karena sejatinya interaksi pembelajaran itu juga tidak hanya sekedar komunikasi halo apa kabar saja atau sekedar membaca materi dan menjawab soal kemudian mendapat nilai namun jauh lebih dari itu, interaksi memberikan kesempatan bagi guru untuk saling bertukar ide, pemikiran, perasaan yang juga memberikan umpan balik yang saling mempengaruhi baik dalam berpikir, berucap dan bertindak. Sebagaimana Irawan & Setiawan (2021) menemukan interaksi yang terjadi dalam pembelajaran online melalui Google Classroom adalah interaksi mengenai menerima perasaan, memuji atau mendorong, menggunakan ide-ide dari siswa, bertanya, memberi informasi, dan memberi arahan. Adapun respon yang diberikan siswa adalah dengan memberikan tanggapan terhadap pertanyaan guru dan memberikan inisiasi.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan interaksi sebagai hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Hal ini sejalan dengan definisi yang disebutkan dalam Kamus Oxford bahwa interaksi adalah *to act or have an effect on each other to work together or communicate*. Brown (2007: 212) menambahkan interaksi merupakan pertukaran ide, pikiran, perasaan yang kolaboratif antara dua orang atau lebih yang saling menghasilkan efek timbal balik bagi semua yang terlibat dalam interaksi tersebut. Dalam hal ini, siswa dan guru sebagai aktor utama dalam pembelajaran saling mempengaruhi untuk saling melakukan aksi terkait materi dan aktivitas pembelajaran yang sedang berlangsung. Dari segi guru dan siswa sebagai pelaku interaksi, Tiwari (2009: 294) membagi pola interaksi pembelajaran menjadi 4 jalur yaitu 1) interaksi guru terhadap kelas atau seluruh siswa, 2) interaksi guru dengan sekelompok siswa, 3) interaksi guru dengan seorang siswa, dan 4) interaksi siswa dengan siswa

Perubahan mode pembelajaran dari tatap muka konvensional menjadi tatap layar *online* seharusnya tidak mengurangi interaksi, hadirnya teknologi pembelajaran setidaknya dapat menjadi penopang interaksi selama pandemi dan bisa sebagai penguat interaksi pasca pandemi berakhir. Penguatan Interaksi ini diperlukan mengingat siswa bisa jadi lebih banyak menerima materi pembelajaran melalui platform yang disediakan oleh guru baik berupa video, power point, ringkasan materi, sementara untuk sharing dan diskusi sangat minim diperoleh itupun jika siswa dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar secara asynchronous atau guru menyediakan kolom tanya jawab atau komentar untuk merancang interaksi secara tertulis. Meskipun ada salah satu bentuk interaksi antara siswa dengan materi ajar, namun tetap diperlukan peran guru dalam menyajikan materi tersebut baik secara langsung maupun tidak langsung. Sebagaimana Ticko (2009: 402) menggambarkan interaksi kelas yang produktif meliputi 1) interaksi guru terhadap seluruh siswa/kelas, 2) interaksi guru dengan sekelompok siswa, sepasang siswa atau individu, 3) interaksi siswa dengan siswa baik dalam bentuk kelompok, berpasangan, atau individu, dan 4) interaksi siswa dengan materi pembelajaran, media dan upaya penyelesaian tugas baik secara individu, berpasangan atau berkelompok.

Berdasarkan jumlah arah interaksi, selain interaksi antara guru dan siswa, jalur interaksi antara siswa dengan siswa yang lain juga perlu mendapat perhatian selama pelaksanaan pembelajaran daring karena siswa juga bisa memperoleh informasi, pemahaman materi dari siswa yang lain apakah saat berdiskusi, menjawab

pertanyaan, atau memberikan pendapat tentang materi pembelajaran yang diberikan. Djamarah (2010:12) membagi pola interaksi menjadi tiga model yaitu aksi (satu arah), Interaksi (beberapa arah), dan transaksi (multi arah). Satu arah merupakan interaksi yang dilakukan guru terhadap siswa atau sebaliknya. Interaksi beberapa arah terjadi ketika guru dengan siswa atau siswa dengan siswa saling melakukan interaksi. Sedangkan yang multi arah adalah ketika guru berinteraksi dengan siswa 1, pada saat yang bersamaan juga ada interaksi antara siswa dengan siswa yang lain. Berkaitan dengan model interaksi tersebut dapat digambarkan melalui pola berikut:



Gambar 1. Model / Pola Interaksi Pembelajaran

Selama pandemi berlangsung, pola bagan panah diatas tidak langsung saling mengarah dan menuju kepada siswa atau guru namun harus melalui media perantara yaitu perangkat teknologi yang juga membutuhkan koneksi jaringan internet sebagai jalur komunikasi. Hal ini bisa memberikan beberapa tantangan dan juga kendala bagi guru dan siswa untuk menjalin interaksi yang optimal. Gangguan jaringan yang tidak stabil, habis kuota, perangkat yang tidak *support* atau *compatible* dengan program atau aplikasi yang digunakan merupakan contoh masalah yang bisa mengurangi dan menghambat terlaksananya interaksi pembelajaran yang maksimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat meminimalisir masalah tersebut serta agar dapat memaksimalkan interaksi pembelajaran dari semua pola atau model interaksi diatas baik interaksi secara *synchronous* maupun *asynchronous* dalam pembelajaran online. Dalam hal ini, Putri (2013) mengidentifikasi model interaksi pada pembelajaran e-learning menjadi 3 model yaitu *Asynchronous interaction* (guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa pada tempat yang sama dan waktu yang berbeda), *Synchronous Distributed Interaction* (guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa pada waktu yang sama dan tempat yang berbeda), dan *Asynchronous Distributed Interaction* (guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa pada waktu yang berbeda dan tempat yang berbeda).

Penguatan interaksi pembelajaran selama dan pasca pandemi perlu menjadi perhatian khusus karena jangam sampai pandemi menjadi alasan untuk tidak berinteraksi atau adanya teknologi bukan menjadi alasan bisa sepenuhnya menggantikan interaksi yang seharusnya juga ada. Lebih lanjut, interaksi juga sangat minim diperoleh ketika guru hanya sekedar memberikan materi yang berupa link yang perlu dibaca atau ditonton oleh siswa kemudian tidak ada respon atau tindak lanjut yang dilakukan. Berdasarkan penjelasan diatas, artikel ini bertujuan untuk menjelaskan Bagaimana penguatan interaksi pembelajaran melalui aktivasi COVID (Competence, Outcome, Variety, Interaction, Delight). Akronim ini merupakan hasil pemilihan dan pemikiran dari penulis untuk menggambarkan keterkaitan antara Competence, Outcome, Variety, dan Delight dengan Interaction yang dikemas dengan sebuah singkatan yang sedang menjadi perbincangan yaitu COVID.

METODE

Metode penulisan artikel ini adalah pengkajian pustaka atau *literature review* tentang interaksi pembelajaran dan kaitannya dengan situasi dan kondisi pandemi. Pada tahapan ini, penulis menggali dan menelaah sumber kajian yang berkaitan dengan teori, konsep, serta implementasi interaksi dalam pembelajaran. Selain itu, penulis juga membandingkan dan menganalisa serta menyajikan hasil pemikiran dari kajian literatur tentang bagaimana penguatan interaksi pembelajaran melalui aktivasi COVID (Competence, Outcome, Variety, Interaction, dan Delight). Selanjutnya, dirancang sebuah kesimpulan terkait dengan penguatan interaksi pembelajaran baik selama pandemi atau pasca pandemi sebagai bahan masukan untuk implementasi dalam pembelajaran.

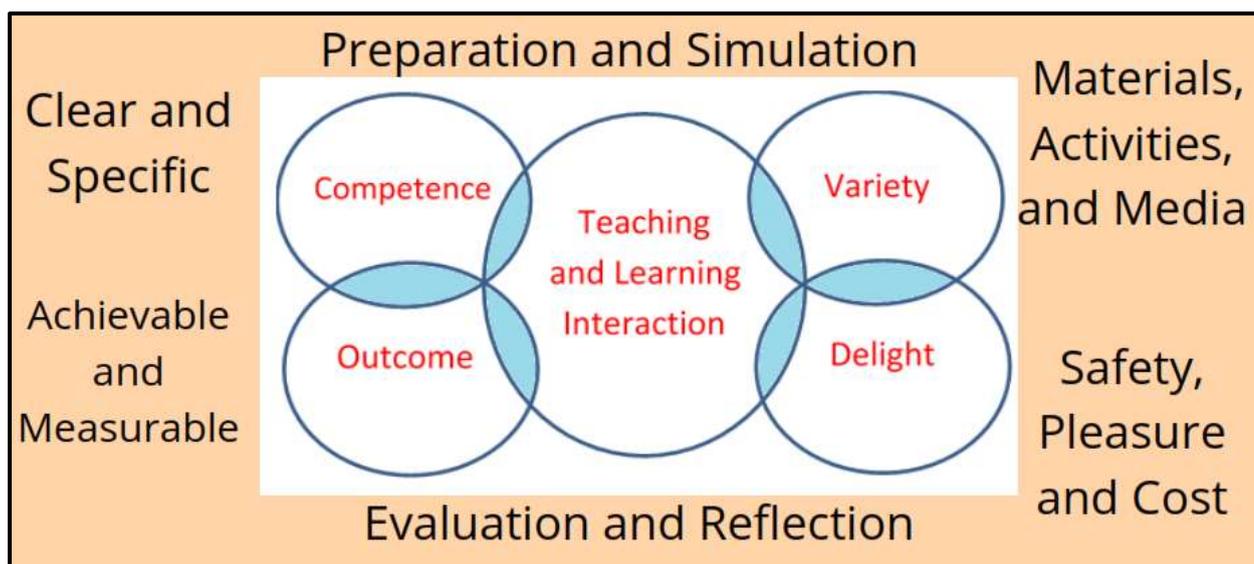
HASIL DAN PEMBAHASAN

Interaksi Pembelajaran

Interaksi pembelajaran tidak serta merta muncul begitu saja di dalam kelas atau proses belajar mengajar, namun hal tersebut juga perlu dirancang, direncanakan dan dilaksanakan dengan penuh perhatian. Interaksi bukan sekedar guru bertanya atau siswa menjawab namun lebih dari itu bagaimana interaksi tersebut harus bisa menghasilkan sebuah tindak lanjut atau timbal balik yang saling mempengaruhi antara guru dan siswa tersebut yang berkaitan dengan ide atau pemikiran dan perasaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Interaksi pembelajaran dapat dikatakan terlaksana dengan baik apabila memuat hal-hal berikut: 1) adanya tujuan yang ingin dicapai dari interaksi tersebut, 2) terdapat bahan/isi/materi/media interaksi, 3) kegiatan pembelajaran, 4) model/metode interaksi, 5) alat dan sumber belajar, 6) setting dan situasi, 7) evaluasi/ penilaian hasil interaksi. Hal-hal tersebut juga harus terpenuhi meskipun proses pembelajaran dilaksanakan secara daring selama pandemi. Pada poin 6), setting dan situasi memang pasti berbeda antara pembelajaran konvensional tatap muka di dalam kelas dengan tempat dan situasi pembelajaran online atau daring, hal tersebut bisa menjadi tantangan bagi guru dan siswa untuk membuat, membangun situasi dan suasana pembelajaran daring yang interaktif dengan bantuan teknologi sebagai media perantara komunikasi.

Penguatan Interaksi Pembelajaran melalui aktivasi COVID (Competence, Outcome, Variety, Interaction dan Delight)

Dari komponen interaksi diatas, dapat digambarkan sebuah pola untuk membentuk interaksi yang kuat dan bermakna dengan berpusat pada kegiatan pembelajaran yang interaktif. COVID yang merupakan akronim yang dibuat oleh penulis untuk menghubungkan keterkaitan satu komponen interaksi dengan yang lainnya. Kata Competence, Outcome, Variety, Interaction dan Delight dipilih untuk membentuk singkatan COVID agar supaya mengingatkan terhadap situasi pandemi yang memberikan perubahan luar biasa khususnya bagi pelaksanaan pembelajaran. Pola tersebut dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Penguatan Interaksi Pembelajaran melalui aktivasi COVID

Pada bagian kiri terdapat dua komponen yaitu Competence dan Outcome yang merupakan aspek yang dijelaskan oleh kata sifat atau keterangan. Kompetensi yang jelas dan spesifik perlu dituangkan secara eksplisit

dalam perencanaan pembelajaran serta nampak dalam kegiatan pembelajaran sehingga interaksi yang muncul juga berkaitan atau mengacu kepada kompetensi yang harus dicapai dan diperoleh oleh siswa baik dari segi verbal komunikasi atau ujaran yang disampaikan guru maupun siswa. Selain itu, interaksi tersebut juga mengakomodir siswa untuk menghasil tugas, proyek kegiatan, atau capaian pembelajaran yang terukur dan bisa diraih sesuai tingkat kemampuan siswa tersebut, dalam hal ini outcome yang dihasilkan oleh siswa pada akhir pembelajaran juga menjadi penopang interaksi. Pada bagian ini, perintah atau instruksi pembelajaran yang jelas dan mudah dipahami berperan dalam membentuk interaksi yang positif dan produktif sehingga siswa bisa menghasilkan outcome atau luaran sesuai dengan yang diharapkan.

Sementara pada bagian kanan mencakup komponen media, materi, kegiatan yang diwakili oleh kata Variety. Dalam hal ini, seorang guru perlu memberikan materi dan kegiatan yang bervariasi sehingga interaksi yang terjalin juga tidak selalu satu arah atau hanya dari guru ke siswa saja. Namun juga bisa dengan menerapkan interaksi yang multi arah sebagaimana pola interaksi yang telah digambarkan oleh Tiwari (2009), Ticko (2009) dan Djamarah (2010) diatas. Penggunaan media yang beragam juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan berbagai media yang bisa menjadi jalan bagi mereka untuk mudah memahami apa yang sedang dipelajari, bahkan media yang dipakai oleh guru dalam mengajar juga akan menjadi pengingat dan digunakan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Hal lain yang juga perlu diperhatikan dalam pemilihan materi, media dan kegiatan pembelajaran adalah keamanan, biaya dan kesenangan dari materi, media dan kegiatan tersebut. Pada bagian ini, guru perlu mempertimbangkan media yang digunakan agar tidak membebani siswa terutama saat pandemi mereka meskipun tidak datang ke sekolah namun mereka juga mengeluarkan pembiaayaan terutama dalam penggunaan perangkat seperti laptop atau handphone dan kuota untuk koneksi internet. Selain itu keamanan dan kenyamanan baik secara fisik dan psikis juga perlu dipertimbangkan misalnya penggunaan laptop atau HP yang terus menerus serta bahaya dari cyber crime dalam pembelajaran daring. Oleh karena itu, guru harus benar-benar bisa selektif dalam memilih materi, media dan kegiatan yang murah, mudah, aman dan nyaman, komponen ini tercakup dalam aspek kata Delight.

Hadirnya teknologi diharapkan juga bisa menjadi penguat interaksi pembelajaran. Membawa teknologi ke dalam kelas dan mengkombinasikan atau mengintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran konvensional juga bisa menjadi alternatif untuk memperkuat interaksi di dalam kelas. Selain itu, ketika guru menerapkan hybrid atau flipped learning, interaksi juga bisa diperkuat dengan instruksi yang jelas baik secara verbal dan secara tertulis eksplisit pada platform pembelajaran daring yang digunakan. Pemanfaatan media sosial juga bisa menjadi alternatif untuk membangun dan mengembangkan interaksi yang terbentuk di kelas menjadi lebih luas melewati lintas sekolah, kota, bahkan antar negara. Selain itu, interaksi sosial juga bisa melibatkan orang tua siswa dan masyarakat umum dalam berinteraksi selama pembelajaran. Sebagaimana Pratiwi & Tirtayani (2021) menemukan bahwa dilihat dari interaksi kontak sosial antara guru siswa dan juga keterlibatan orang tua selama pembelajaran daring menunjukkan hubungan guru dan orangtua dalam pembelajaran daring termasuk dalam kriteria yang positif dan dari aspek interaksi komunikasi menunjukkan hubungan guru dan orangtua dalam pembelajaran daring juga termasuk dalam kriteria yang positif. Dengan demikian, secara lebih rinci, penguatan interaksi pembelajaran selama dan pasca pandemi dapat dilakukan dengan beberapa strategi berikut: 1) Penggunaan Interaksi secara verbal dan tertulis, 2) penggunaan kegiatan pembelajaran yang interaktif seperti tanya jawab, kuis, presentasi dan diskusi, dll., 3) implementasi proyek yang interaktif seperti wawancara, Talk show, webinar, dll., 4) penggunaan kombinasi media konvensional dan platform pembelajaran digital yang interaktif, 5) pemanfaatan interaksi sosial.

Hasil dari interaksi yang positif akan memunculkan dan memancarkan apa yang disebut dengan *Classroom Energy* (Brown, 2007: 254). Energi yang terpancar dari kelas ini ibarat cahaya dari interaksi yang terbentuk melalui persiapan yang solid serta keyakinan diri yang mantap atas kemampuan guru dalam mengajar. Oleh karena itu, pada bagan penguatan interaksi melalui aktivasi COVID diatas juga dicantumkan persiapan dan simulasi pada bagian atas sebagai langkah awal dalam pengembangan tahapan pembelajaran berikutnya sebagaimana pada tahap akhir kegiatan juga perlu dilakukan evaluasi penilaian dan refleksi terhadap proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Classroom Energy juga akan muncul apabila guru memiliki dan memberikan kepercayaan yang positif secara alami terhadap kemampuan siswa bahwa mereka bisa belajar dengan baik. Selain itu, menikmati setiap apa yang dilakukan didalam kelas, merasa nyaman dengan pekerjaan yang jalani juga bisa menjadi cara untuk membangkitkan interaksi yang baik dalam kelas

sehingga aura yang muncul dari alur pikiran, pembicaraan dan tulisan antara guru dan siswa juga menjadi positif dan bermakna.

SIMPULAN

Situasi Pandemi bukan menjadi penghalang untuk meningkatkan dan menguatkan interaksi pembelajaran baik selama pandemi terlebih pasca pandemi. Penguatan interaksi pembelajaran dapat dilakukan dengan aktivasi COVID (Competence, Outcome, Variety, Interaction, Delight melalui penekanan pada kompetensi yang spesifik dan jelas, pemberian luaran terukur dan bisa dicapai oleh siswa, penggunaan materi, media, kegiatan belajar yang bervariasi dengan memperhatikan kenyamanan, biaya dan keamanan selama pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Persiapan dan simulasi juga menjadi langkah awal yang krusial sebagaimana penilaian, evaluasi dan refleksi memberikan masukan untuk kegiatan pembelajaran berikutnya sehingga muncul aura atau energi kelas yang positif dari hasil interaksi pembelajaran yang sudah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H.D. (2007). *Teaching by Principles. An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Longman.
- Djamarah, S.B. (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Irawan D. & Setiawan Y. (2021). Analisis Interaksi Pembelajaran Online Siswa dan Guru Melalui Google Classroom: English for Learner. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 1(2), 74-80.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Retrieved June, 6 2021 <https://kbbi.web.id/interaksi>
- Oxford Dictionary. Retrieved June, 6 2021. <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/interaction>
- Putri, R.E. (2013). Model Interaksi dalam e-Learning. Seminar Nasional Informatika 2013 (semnasIF 2013) ISSN: 1979-2328. UPN Veteran Yogyakarta. A209-A214.
- Pratiwi, I.A.P.N & Tirtayani, L.A. (2021) Pola Interaksi Guru dan Orang Tua dalam Penerapan Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. 9(3), 325-333.
- Tickoo M.L., (2009). *Teaching and Learning, English*. Hyderabad: Orient Black Swan.
- Tiwari, S.R. (2009). *Teaching of English*. New Delhi:A.P.H. Publishing Corporation.