
PERSEPSI STAKEHOLDER SEKOLAH TERHADAP PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19 SMKN 3 GOWA

Andi Muhammad Irfan

Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Makassar
andimuhhammadirfan@unm.ac.id

Erwin

Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Makassar
erwin@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi stakeholder sekolah terhadap pembelajaran pasca pandemi Covid-19 di SMKN 3 Gowa. Subjek kunci dalam penelitian ini adalah KB, MR, MTB, RS, HN, HR, dan NL. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan cara wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik kualitatif. Hasil dari penelitian diketahui bahwa stakeholder sekolah menginginkan sistem pembelajaran di masa paca pandemi adalah pembelajaran teaching factory, tatap muka, luring dan blanded learning. Pembelajaran yang menerapkan sistem dunia kerja (teaching factory) dianggap bisa memberikan pengalaman kepada peserta didik, sehingga pembelajaran seperti ini harus dirancang sedemikian rupa agar berjalan dengan lancar. Pembelajaran luring dinilai lebih efektif karena kegiatan luring menggunakan konsep interaksi peserta didik dengan guru. Dalam rangka pembelajaran tatap muka berbagai persiapan dilakukan dari seluruh aspek penting terutama dalam aspek sarana dan prasarana. blended learning adalah cara ideal untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi dunia baru pasca Covid-19 dan menjadi awal mula dalam proses pembelajaran di masa depan dengan memanfaatkan teknologi.

Kata Kunci; Stakeholder, Teaching Factory, Tatap Muka, Luring, Blanded Learning

ABSTRACT: This research aims to determine the perceptions of school stakeholders regarding learning after the Covid-19 pandemic at SMKN 3 Gowa. The key subjects in this research are KB, MR, MTB, RS, HN, HR, and NL. The data collection technique used in this research was by means of interviews and documentation. The data analysis technique uses qualitative techniques. The results of the research show that school stakeholders want the learning system in the post-pandemic era to be teaching factory learning, face-to-face, offline and blended learning. Learning that applies the world of work system (teaching factory) is considered to provide experience to students, so learning like this must be designed in such a way that it runs smoothly. Offline learning is considered more effective because offline activities use the concept of student-teacher interaction. In the context of face-to-face learning, various preparations are made from all important aspects, especially in terms of facilities and infrastructure. Blended learning is an ideal way to prepare students to face the new world after Covid-19 and is a starting point for the learning process in the future by utilizing technology.

Keywords: Stakeholders, Teaching Factory, Face to Face, Offline, Blended Learning

PENDAHULUAN

Mulai dari munculnya Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) sampai pada era tatanan baru (New Normal) beradaptasi dengan Covid-19, pemerintah provinsi dan pemerintah daerah menyusun kebijakan baru dalam dunia pendidikan yaitu meniadakan sementara pembelajaran face to face diganti dengan pembelajaran online mulai dari tingkat sekolah terendah sampai di perguruan tinggi. Pembelajaran dalam jaringan (Daring) dilakukan sebagai pilihan strategis dalam memutus mata rantai penyebaran wabah Covid-19 (Yudiawan, 2020).

Dalam rangka mengikuti kebijakan pemerintah, dunia pendidikan segera melakukan penyesuaian dengan melaksanakan sistem pembelajaran daring atau online. Kemudian surat edaran dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) sebagai tindakan pencegahan Covid-19 agar tidak terus menyebar. Menteri pendidikan dan kebudayaan Nadiem Anwar Makarim pada Selasa, 24 Maret 2020 mengeluarkan surat edaran nomor 4 tahun 2020, tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (Covid-19). Surat edaran ini anatara lain berisi kebijakan Kemendikbud mengenai peniadaan pelaksanaan ujian nasional khusus untuk tahun 2020 dikarenakan merebaknya Covid-19 di Indonesia.

Wujud dari pelaksanaan surat edaran tersebut adalah pelaksanaan pembelajaran daring yang dikenal dengan istilah pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 15, dijelaskan bahwa PJJ adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lain. Dalam pelaksanaannya, PJJ dibagi menjadi dua pendekatan, yaitu pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (Daring) dan pembelajaran jarak jauh luar jaringan (Luring). Dalam pelaksanaan PJJ, satuan pendidikan dapat memilih pendekatan daring, luring atau kombinasi keduanya sesuai dengan karakteristik dan ketersediaan, kesiapan sarana dan prasarana (Asumi, 2020).

Tanggapan United Nations Educational, scientific and Cultural Organization (UNESCO) sebagai lembaga yang bergerak di bidang pendidikan, sangat menyetujui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan wadah daring sebagai upaya pembelajaran jarak jauh, sehingga pembelajaran dapat dijangkau oleh murid dimana pun berada. Perubahan dari pelaksanaan pembelajaran dalam kelas hingga pelaksanaan pembelajaran daring ini, yang berperan sebagai aktor terpenting ialah guru dan pendidik, karena mereka adalah pengendali dalam proses pembelajaran (Bao, 2020).

Provinsi Sulawesi Selatan mulai melakukan pembelajaran tatap muka secara terbatas. Tingkatan SMA/ sederajat, sudah ada sekitar 633 sekolah yang menerapkan sekolah tatap muka secara terbatas. Pemberlakuan pembelajaran tatap muka ini pun telah mendapat persetujuan dari pemerintah pusat. Sekolah mulai bisa dilakukan di wilayah yang menerapkan PPKM Level 1, 2, dan 3. Data dinas pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan, sudah 633 sekolah yang telah menerapkan pembelajaran tatap muka terbatas. Sekolah itu terdiri dari SMA Negeri, SMK Negeri, SLB Negeri, serta sekolah swasta (SuaraSulsel.id, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMKN 3 Gowa merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di kabupaten Gowa yang menerapkan model pembelajaran daring dan luring, diketahui bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran daring bermacam-macam diantaranya WhatsApp, Google Meet, Zoom dan Google Classroom. Diantara media tersebut yang paling sering digunakan di SMKN 3 Gowa adalah WhatsApp karena mudah untuk akses. Adapun dalam proses pembelajaran luring menggunakan strategi shift (masuk secara bergantian) yang dilakukan di sekolah.

Proses pembelajaran di masa pasca pandemi menimbulkan persepsi yang berbeda bagi stakeholder sekolah (kepala sekolah, guru, peserta didik, dan orang tua/wali). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini akan mendeskripsikan informasi mengenai persepsi stakeholder sekolah terhadap pembelajaran pasca pandemi Covid-19 SMKN 3 Gowa.

METODE

Penelitian ini melakukan riset terhadap fenomena yang terjadi sehingga dapat digolongkan sebagai penelitian kualitatif. SMKN 3 Gowa menjadi objek yang akan diteliti. Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2021. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara dan dokumentasi. Penelitian dengan data ini untuk mendapatkan informasi tentang persepsi stakeholder sekolah terhadap pembelajaran pasca pandemi Covid-19 SMKN 3 Gowa. Sumber primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dengan kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru, peserta didik dan orang tua/wali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Deskriptif

Deskripsi data berfungsi untuk menggambarkan data yang telah dikumpulkan dari sumber data di lapangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar korespondensi antara Mahasiswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Power Point* dan Mahasiswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Prezi*. Penelitian ini mengambil subjek penelitian Mahasiswa Fakultas Teknik Mesin Universitas Negeri Makassar, yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas A dengan jumlah responden sebanyak 32 Mahasiswa sebagai kelas eksperimen, dan kelas B dengan jumlah responden sebanyak 32 siswa sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Prezi*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang mendapat perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran *Power Point*.

Data pada penelitian ini diambil dengan menggunakan penilaian yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest* terhadap sejumlah Mahasiswa Jurusan Tehnik Mesin Universitas Negeri Makassar, yang mana Kelas A yang dijadikan subjek penelitian baik untuk kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2. *Pretest* diberikan sebelum diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui Prestasi dan hasil belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. Setelah diterapkan perlakuan (*treatment*), maka dilakukan *posttest* guna mengetahui hasil akhir belajar Mahasiswa pada mata pelajaran tersebut. Perlakuan (*treatment*) yang dimaksud tersebut adalah penggunaan aplikasi *Prezi* dan *Power Point*.

Deskripsi Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2

Sub fokus	Informan	Deskripsi
sistem pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran pasca Covid-19	Kepala sekolah	Pembelajaran TEFA denga sistem blok
	Wakil kepala sekolah	<i>Teaching factory</i>
sistem pembelajaran yang paling efektif untuk diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran pasca Covid-19	Guru mata pelajaran penjas (MTB)	Tatap muka
	guru mata pelajaran bahasa indonesia (RS)	<i>Blended learning</i>
	Guru mata pelajaran mate-matika (HN)	Luring
	Guru mata pelajaran simulasi digital (HR)	Tatap muka

	guru mata pelajaran pendidikan agama islam (NL)	Tatap muka.
sistem pembelajaran apa yang paling efektif untuk diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran pasca Covid-19	Peserta didik kelas XII jurusan desain interior furniture (MF)	Tatap muka.
	peserta didik kelas XII jurusan teknik pengelasan 2 (AD)	Tatap muka.
	Peserta didik kelas XII jurusan teknik pengelasan 2 (HL)	Tatap muka.
	Peserta didik kelas XII jurusan teknik pengelasan 3 (MRH)	Tatap muka.
	Peserta didik kelas XII jurusan teknik pengelasan 3 (WR)	Tatap muka.
	Peserta didik kelas XII jurusan teknik pengelasan 2 (IS)	Tatap muka.

	Peserta didik kelas XII jurusan teknik pengelasan 1 (ANR)	Tatap muka.
	Peserta didik kelas XII jurusan desain interior furniture (NF)	Tatap muka.
	Peserta didik kelas XII jurusan desain interior furniture (AM)	Tatap muka.
	Peserta didik kelas XII jurusan desain interior furniture (MF)	Tatap muka.

Berdasarkan data sebelumnya tentang persepsi stakeholder sekolah terhadap pembelajaran pasca Covid-19 SMKN 3 Gowa berbeda-beda ada yang menginginkan pembelajaran dilakukan dengan sistem pembelajaran teaching factory, luring, tatap muka, dan pembelajaran sistem blended learning. Pembelajaran tatap muka di anggap paling efektif karena peserta didik mudah memahami materi pelajaran ketika pembelajaran tatap muka. Berbeda dengan pembelajaran daring banyak yang mengalami kendala khususnya pada gangguan jaringan dan keterbatasan kuota. Salah satu guru menginginkan blended learning agar kemampuan menggunakan teknologi internet dalam proses pembelajaran dapat berkembang dan tidak dihilangkan.

PEMBAHASAN

a. Pembelajaran Teaching Faktory

Model Teaching Factory (TEFA) merupakan perpaduan pembelajaran Competency Based Training (CBT) dan Production Based Training (PBT). Dalam pengertiannya bahwa suatu proses keterampilan (life skill) dirancang dan dilaksanakan berdasarkan prosedur dan standar bekerja yang sesungguhnya untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan tuntutan pasar kerja. Pelaksanaan Teaching Factory menuntut keterlibatan mutlak pihak industri sebagai pihak yang relevan menilai kualitas hasil pendidikan di SMK. (Burhan Widjaya, 2013).

Teaching factory digunakan sebagai salah satu model untuk memberdayakan SMK dalam menciptakan lulusan yang berjiwa wirausaha dan memiliki kompetensi keahlian melalui pengembangan kerjasama dengan industri dan entitas bisnis yang relevan. Gozali, dkk (2017) mengemukakan konsep sederhana Teaching factory merupakan suatu konsep pembelajaran dalam suasana sesungguhnya, sehingga dapat menjembatani kesenjangan kompetensi antara kebutuhan industri dan pengetahuan sekolah.

Pembelajaran yang menerapkan sistem dunia kerja dianggap bisa memberikan pengalaman kepada peserta didik, sehingga pembelajaran seperti ini harus dirancang sedemikian rupa agar berjalan dengan

lancar. Metode pembelajaran yang inovatif dan selaras dengan dunia industri menjadi konsep pembelajaran *teaching factory* yang bertujuan untuk melatih peserta didik manajemen waktu, kompetensi keahlian, menanamkan mental kerja dan menciptakan produk yang memiliki standar industri.

Secara teoritis *teaching factory* dalam proses pengembangan menyesuaikan dengan unit produksi dalam penyelenggaraan praktik peserta didik, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan keterampilan dan kompetensi mereka dengan terlibat langsung ke dalam lingkungan industri serta bertujuan untuk menghadirkan lingkungan produksi nyata ke dalam kelas dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih menangani masalah nyata.

b. Pembelajaran Luring

Pembelajaran luring merupakan singkatan dari pembelajaran di luar jaringan atau dengan istilah *offline*, artinya pembelajaran ini tidak lain merupakan pembelajaran konvensional yang sering digunakan oleh guru sebelum adanya pandemi Covid-19 akan tetapi ada perubahan tertentu seperti jam belajarnya lebih singkat dan materinya sedikit. Pembelajaran dengan metode Luring atau *offline* merupakan pembelajaran yang dilakukan di luar tatap muka oleh guru dan peserta didik, namun dilakukan secara *offline* yang berarti guru memberikan materi berupa tugas *hardcopy* kepada peserta didik kemudian dilaksanakan di luar sekolah.

Kegiatan pembelajaran luring perlu dilaksanakan karena beberapa faktor yang mengungkapkan pembelajaran luring lebih baik. Pembelajaran luring dinilai lebih efektif dan efisien. Dari pihak pengajar dapat memantau seluruh peserta didik dengan jelas serta mengontrolnya apabila terdapat kesulitan, sehingga tidak akan ada kejadian seperti peserta didik yang ketiduran saat pembelajaran dan tidak ada yang mengingatkannya. Oleh sebab itu, dengan dilaksanakannya pembelajaran luring, peserta didik akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh pihak pengajar.

Pembelajaran luring dinilai lebih efektif karena kegiatan luring menggunakan konsep interaksi peserta didik dengan guru. Interaksi selama kegiatan luring juga menumbuhkan *soft skill* peserta didik karena dituntut untuk berani menyampaikan pendapat pada saat proses pembelajaran. Kegiatan luring juga membantu peserta didik menjadi semakin mengenal satu sama lain.

c. Pembelajaran Tatap Muka

Pembelajaran tatap muka adalah pembelajaran di kelas yang mengandalkan pada kehadiran guru dan peserta didik, pada pembelajaran tatap muka guru dan peserta didik terlibat langsung dalam berkomunikasi di dalam kelas. aktivitas belajar yang dijumpai di pembelajaran tradisional tatap muka adalah ceramah, latihan yang dikerjakan di kelas dan dikerjakan di rumah, diskusi, pembacaan teks pelajaran, tugas tim dan individu.

Dalam rangka pembelajaran tatap muka di masa pasca pandemi Covid-19, SMKN 3 Gowa melakukan berbagai macam persiapan. Ketika pembelajaran tatap muka dimulai, SMKN 3 Gowa sudah siap dalam segala hal sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Berbagai persiapan dilakukan dari seluruh aspek penting terutama dalam aspek sarana dan prasarana. Syarat-syarat yang diberikan oleh pemerintah agar sekolah dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka cukup banyak. Namun SMKN 3 Gowa mencoba untuk memenuhi syarat-syarat tersebut. Hal penting dalam pembelajaran tatap muka ini adalah keselamatan dan kesehatan seluruh stakeholder sekolah.

d. Pembelajaran Blended Learning

Blended learning adalah sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan *e-learning*. *Blended learning* merupakan konsep baru dalam pembelajaran dimana penyampaian materi dapat dilakukan di kelas dan online. Wardani, dkk. (2018), mengemukakan penggabungan yang dilakukan secara baik antara pengajaran tatap muka dimana pengajar dan pembelajar bertemu langsung dan melalui media online yang bisa diakses kapanpun. Penggabungan pembelajaran tatap

muka (face-to-face) dengan e-learning tersebut disebabkan karena terbatasnya waktu dan mudah membuat siswa merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran serta tuntutan perkembangan teknologi yang semakin luas.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

- a. *Teaching factory* dalam proses pengembangan menyesuaikan dengan unit produksi dalam penyelenggaraan praktik peserta didik, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan keterampilan dan kompetensi mereka dengan terlibat langsung ke dalam lingkungan industri serta bertujuan untuk menghadirkan lingkungan produksi nyata ke dalam kelas dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih menangani masalah nyata.
- b. Pembelajaran luring dinilai lebih efektif karena kegiatan luring menggunakan konsep interaksi peserta didik dengan guru. Interaksi selama kegiatan luring juga menumbuhkan *soft skill* peserta didik karena dituntut untuk berani menyampaikan pendapat pada saat proses pembelajaran. Kegiatan luring juga membantu peserta didik menjadi semakin mengenal satu sama lain.
- c. Pembelajaran tatap muka adalah pembelajaran di kelas yang mengandalkan pada kehadiran guru dan peserta didik, pada pembelajaran tatap muka guru dan peserta didik terlibat langsung dalam berkomunikasi di dalam kelas.
- d. *Blended learning* dapat dilakukan untuk mengurangi kehadiran peserta didik secara fisik yang didukung dengan konferensi video sehingga dapat menciptakan kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan untuk menjaga jarak sosial yang tepat. metode pembelajaran ini juga dicampur pembelajaran untuk kembali ke pelajaran formal sebagai mode pengajaran yang lazim, dengan teknologi yang mendukung proses pembelajaran lebih dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustino, L. (2020). "Analisis Kebijakan Penanganan Wabah Covid-19: Pengalaman Indonesia". *Jurnal Borneo Administrator*, 16(2), 253-270.
- Akbar, R. F. (2015). "Analisis Persepsi Pelajar Tingkat Menengah Pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus". *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 10(1).
- Asmuni, A. (2020). "Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya". *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281-288.
- Bao, W. (2020). "Covid-19 and Online Teaching In Higher Education: A case study of Peking University". *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(2), 113-115.
- Jatmiko, D. (2017). "Peran Stakeholder sekolah Dalam Mengatasi Berbagai Macam kekerasan di Kalangan Siswa". *Nusantara of Research*, 4(01), 154374.
- Kompas.com.(2020) "pembelajaran daring"
<https://www.kompas.com/edu/read/2020/06/16/200131471/pembelajaranjarak-jauh-bukan-pembelajaran-daring-ini-penjelasan-diakses-pada-selasa-09-oktober-2021-pukul-11.35>.
- Kusmiatin, S., Wardah, & Juniarto, C. (2017). "Stakeholder dalam Pendidikan", <http://insaniyahtanasuq.blogspot.com/2017/04/v-behaviorurldefaultvmlo.html> diakses pada 26 September 2021 pukul 07.33.
- Malyana, A. (2020). "Pelaksanaan Pembelajaran Daring dan Luring Dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan Pada Guru Sekolah Dasar Di Teluk Betung Utara Bandar Lampung". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 67-76.
- SuaraSulsel.id (2021). "Sekolah dan Kampus di Sulawesi Selatan Gelar Pembelajaran Tatap Muka Dengan Prokes", <https://sulsel.suara.com/read/2021/09/26/125717/sekolah-dan-kampus-di-sulawesi-selatan-gelar-pembelajaran-tatap-muka-dengan-prokes?page=all>

- Sugihartono, F. K., Harahap, F., Setiawati, F. A., & Nurhayati, S. R. (2007). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta. UNY Press
- Sulha, S. (2020). "Penerapan Montessori Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Luring Sebagai Alternatif Masa Pandemi". PRISMATIKA: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika, 3(1), 22–30.
- Sulistiyawati, E., & Yahya, M. (2020). "Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Surakarta", (Doctoral dissertation, IAIN Surakarta).
- Yudiawan, A. (2020). "Belajar Bersama Covid 19: Evaluasi Pembelajaran Daring Era Pandemi di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri, Papua Barat". Al-Fikr: Jurnal Pendidikan Islam, 6(1), 10–16.
- Mosa, A., Yoo, I., & Sheets, L. (2011). "A Systematic Review of Healthcare Applications for Smartphones". BMC Medical Informatics and Decision Making, 12, 67. doi: 10. 1186/ 1472-6947- 12-67.