

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DALAM PENINGKATKAN SOFT SKILL SISWA: *LITERATURE RIVIEW***

Fadilla Ulfah
STKIP Nasional
email: fadillaulfah@gmail.com

Abstrak berbahasa Inggris

Effectiveness during online learning in improving student soft skills. The method used in this article uses the literature review method, the source of which is obtained from the Google Scholar website which has been problematic in the last 10 years. Because in 13 articles conducted to determine the effectiveness of online learning in improving students' soft skills. From these results, it can be concluded that the use of online is effective, because it affects students in the learning process, such as increasing the skills of participants, namely students are able to learn independently by obtaining various sources obtained, then students can express their ideas or thoughts during discussions because usually at face-to-face class students tend to be shy to ask and answer questions, online learning allows students to adjust the place, study time and learning speed, which is not found in face-to-face learning methods.

Keyword: effectiveness, online learning, soft skill

Abstrak berbahasa Indonesia

Efektifitas pembelajaran secara daring dapat meningkatkan softskill siswa. Metode yang digunakan dalam artikel ini menggunakan metode literature review yang sumbernya diperoleh dari website Google Scholar yang bermasalah dalam 10 tahun terakhir. Karena dalam 13 artikel dilakukan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran online dalam meningkatkan soft skill siswa. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan online sudah efektif, karena mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran, seperti meningkatkan kemampuan keterampilan peserta yaitu siswa mampu belajar secara mandiri dengan memperoleh berbagai sumber yang diperoleh, kemudian siswa dapat mengungkapkan ide atau pemikiran mereka saat berdiskusi karena biasanya pada kelas tatap muka siswa cenderung malu untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, pembelajaran online memungkinkan siswa untuk menyesuaikan tempat, waktu belajar dan kecepatan belajar, yang tidak terdapat pada metode pembelajaran tatap muka.

Kata kunci: efektivitas, pembelajaran online, soft skill

PENDAHULUAN

Corona Virus Disease 2019 atau biasa disebut COVID'19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh *severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* (SAR CoV 2) yang berasal dari kota Wuhan Cina, orang yang terkena atau terdampak COVID'19 ini akan mengalami infeksi saluran pernapasan ringan hingga saluran pernapasan sedang dan yang paling berat

dapat menyebabkan pneumonia, gagal ginjal, sindrom pernapasan akut, dan yang paling fatal menyebabkan kematian (WHO, 2020). Pada tanggal 30 Januari 2020 WHO mengumumkan bahwa kejadian tersebut sebagai *Public Health Emergency of International Concern* (PHEIC) atau Kedaruratan Kesehatan Masyarakat yang Meresahkan Dunia (KKMMD), sehingga pada tanggal 11 Maret 2020, WHO sudah

menetapkan COVID-19 sebagai pandemic (Kemenkes RI, 2020).

Penyebaran COVID'19 ini sudah menjangkau seluruh Negara di dunia, termasuk Indonesia. Meluasnya penyebaran COVID-19 ke berbagai daerah di Indonesia dengan jumlah kasus yang terkena dan jumlah kematian COVID-19 semakin meningkat. Indonesia mencatatkan kasus pertamanya pada bulan Maret 2020, per 7 Oktober 2020 Indonesia mencatat 315.714 kasus positif (<https://covid19.go.id>). Penambahan kasus di Indonesia semakin hari semakin meningkat tajam. Disebabkan karena mobilitas dan interaksi penduduk yang sangat tinggi.

Untuk mengatasi penyebaran COVID'19 tersebut pemerintah mengambil kebijakan dengan mengeluarkan peraturan pemerintah nomor 21 tahun 2020 tentang pembatasan sosial berskala besar (PSBB) dalam rangka percepatan penanganan *corona virus disease* 2019. Penerapan *social distancing* (pembatasan jarak sosial) di dirancang untuk mengurangi interaksi antara orang-orang dalam komunitas yang lebih luas, di mana individu mungkin tertular tetapi belum diidentifikasi sehingga belum terisolasi. Adanya kebijakan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) tersebut berdampak bagi negara Indonesia dari berbagai aspek, seperti aspek politik, ekonomi, sosial, pertahanan, keamanan, budaya, dan pendidikan, karena banyak masyarakat yang tidak bisa bekerja seperti biasanya, banyak perusahaan yang menutup usahanya, pengurangan tenaga kerja.

Kebijakan yang diambil oleh pemerintah dalam bidang pendidikan adalah dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi yang dikeluarkan pada tanggal 16 maret 2020. Didukung oleh pendapat Tam dan El Azar (2020), menyatakan pandemi virus corona

menyebabkan tiga perubahan mendasar di dalam pendidikan global. Pertama, mengubah cara jutaan orang dididik. Kedua, solusi baru untuk pendidikan yang dapat membawa inovasi yang sangat dibutuhkan. Ketiga, adanya kesenjangan digital menyebabkan pergeseran baru dalam pendekatan pendidikan dan dapat memperluas kesenjangan (Morgan, 2019).

Dalam waktu yang sangat singkat seluruh dunia mengubah pola pembelajaran konvensional atau tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Begitu juga dengan Indonesia yang mengubah proses pembelajarannya yang berbasis tatap muka diganti dengan pendidikan jarak jauh. Bentuk pendidikan yang dapat dijadikan solusi dalam masa pandemi hingga sampai saat ini melalui pembelajaran daring. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang kegiatannya menggunakan jaringan internet untuk mempertemukan peserta didik dengan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. pembelajaran daring dalam kegiatannya menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai interaksi pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran daring ini didukung oleh perkembangan teknologi dan informasi di era industri 4.0. teknologi yang semakin canggih dan banyaknya aplikasi yang dapat digunakan untuk bertukar informasi dan melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk memudahkan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Berbagai media yang mendukung pembelajaran daring adalah aplikasi media social seperti Whatshap, Facebook, Telegram, Instagram, dan bahkan beberapa lembaga pendidikan membuat kelas maya seperti dengan menggunakan *google classroom*. Bagi sekolah yang mempunyai dana yang sedikit berlebih bisa menggunakan aplikasi *Learning*

Management System (LMS) seperti menggunakan *e-learning Moodle* dan lain lain sebagai media pembelajaran jarak jauh.

Teknologi yang semakin canggih telah digunakan oleh para pengajar untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti yang telah disampaikan oleh Keengwe & Georgina dalam penelitian (Khusniah & Hakim, 2019), menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan. Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar daring (dalam jaringan). Kemajuan teknologi tersebut juga membantu pendidik dan peserta didik dalam mencari referensi dan sumber informasi. Pelaksanaan pembelajaran daring ini memerlukan dukungan perangkat perangkat mobile seperti smarphone atau telepon adroid, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja.

Selain dapat menguntungkan dalam kegiatan pembelajaran daring, teknologi digital juga memberikan dampak buruk bagi dunia pendidikan jika penggunaannya tidak tepat guna. Oleh karena itu, pendidik dan peserta didik perlu memahami prinsip dan faktor yang mempengaruhi efektivitas teknologi digital dalam pembelajaran, khususnya seorang pendidik yang menjadi pengontrol kegiatan pembelajaran. Harto dalam (Khusniah & Hakim, 2019), menegaskan bahwa seorang pendidik dituntut untuk memiliki empat kompetensi agar dapat menggunakan teknologi digital dengan tepat guna. Yang pertama, seorang pendidik harus memahami dan mampu menggunakan teknologi digital serta penerapannya. Kedua, memiliki kompetensi kepemimpinan yang mampu mengarahkan peserta didik memiliki pemahaman tentang teknologi. Ketiga, mempunyai kemampuan memprediksi dengan tepat arah gejolak

perubahan dan langkah strategis menghadapinya. Keempat, mempunyai kompetensi dalam mengendalikan diri dari segala gejolak perubahan, dan mampu menghadapinya dengan memunculkan ide, inovasi, serta kreativitas.

Pembelajaran daring tidak hanya kegiatan pemindahan materi pelajaran atau tugas tugas dari pendidik melalui internet. Tetapi pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara virtual melalui aplikasi tertentu, dengan tetap harus melakukan perencanaan yang sesuai dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kompetensi, dan melakukan evaluasi. Kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran daring bagi siswa juga memegang peranan penting. Untuk memastikan pembelajaran menjadi menyenangkan, penuh makna, membangkitkan kreativitas, daya kritis, dan mampu membuat siswa mandiri tentu bukan perkara mudah. Apalagi guru tidak dapat secara langsung berhadapan dengan siswa. Kejelian guru dalam membuat desain dan metode yang mampu memikat peserta didik untuk terus bersemangat belajar menjadi hal yang harus diperhatikan. Model pembelajaran daring juga dirancang untuk membangun pengalaman belajar peserta didik yang berkesan dan mencapai tujuan pembelajaran berupa kognitif, afektif, dan psikomotor.

Tujuan pembelajaran berupa kognitif, afektif, dan psikomotor merupakan faktor penentu keberhasilan pembelajaran baik itu secara tatap muka ataupun pembelajaran jarak jauh/ daring. Jadi perancangan pembelajaran daring (dalam jaringan) harus memperhatikan kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif yang bertujuan untuk melihat apakah peserta didik memiliki kemampuan intelektual atau kemampuan berpikir seperti kemampuan mengingat dan kemampuan memecahkan masalah setelah

dilakukannya proses pembelajaran. Selanjutnya adalah ranah afektif berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pembelajaran daring, pendidik perlu menilai keaktifan peserta didik baik secara individu maupun kelompok. Keaktifan peserta didik ditegaskan pemerintah RI dalam peraturan pemerintah nomor 32 tahun 2013, pasal 19 (ayat 1) yang berbunyi: "Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat, dan perkembangan fisik serta fisiologis peserta

Yang paling penting yang harus diperhatikan dalam pembelajaran daring ini adalah perkembangan psikomotorik (keterampilan) peserta didik. Psikomotorik adalah kemampuan yang dihasilkan oleh fungsi motorik manusia yaitu berupa keterampilan untuk melakukan sesuatu, seperti keterampilan motorik, keterampilan intelektual, dan keterampilan sosial. Ranah psikomotor diartikan juga sebagai ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya. Dalam pembelajaran daring dimana pembelajaran dilakukan secara jarak jauh, membuat ranah psikomotorik (keterampilan) peserta didik sangat sulit dikembangkan. Sehingga diharapkan pendidik mampu menyusun pembelajaran yang mampu mengembangkan ranah psikomotorik (keterampilan). Dalam ranah psikomotorik (keterampilan) peserta didik terdiri dari *soft skill* dan *hard skill*.

Dalam pembelajaran daring diperlukan keterampilan peserta didik baik itu keterampilan *hard skill* dan keterampilan

soft skill. *Soft skill* diartikan sebagai kesadaran diri, pemikiran analitis, keterampilan kepemimpinan, keterampilan membangun tim, leksibilitas, kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif, kreativitas, keterampilan pemecahan masalah, keterampilan mendengarkan, diplomasi dan perubahan kesiapan (Cleveland-Innes & Ally, 2009). Sedangkan *hard skill* diartikan sebagai keterampilan teknis yang melibatkan bekerja dengan peralatan, data, dan lain-lain.

Karena pembelajaran daring dilakukan menggunakan alat berupa komputer, laptop, HP, dll, sehingga keterampilan *hard skill* diperlukan untuk menunjang kelancaran peserta didik dalam penggunaan media teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Keterampilan *soft skill* sangat diperlukan agar peserta didik mampu mengatur dirinya sendiri pada pembelajaran daring, karena pada pembelajaran daring (dalam jaringan) pendidik tidak bisa sepenuhnya mengawasi kegiatan belajar peserta didik. Sehingga diharapkan peserta didik mampu mengembangkan kemandiriannya dalam kegiatan pembelajaran, mampu menyusun jadwal belajarnya (manajemen waktu) dengan baik dan menjalankan rancangan tersebut sesuai jadwal yang ditetapkan, mampu pengendalian diri, integritas, kepercayaan diri dan kemampuan diskusi kelompok.

Untuk mengembangkan keterampilan *soft skill* peserta didik. Pendidik perlu merencanakan, memilih, menyusun, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran (Rusman 2014). Jadi untuk mencapai tujuan pendidikan pada masa pandemik ini, pendidik harus mampu menyusun rancangan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang dilakukan dalam penulisan artikel ini adalah *Systematic Literature Review (SLR)*. *Systematic literature review* atau sering disingkat SLR atau dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai tinjauan pustaka sistematis. Metode *literature review* ini merupakan metode yang mengidentifikasi, menilai, dan menginterpretasi seluruh temuan-temuan pada suatu topik penelitian yang akan diteliti, untuk menjawab pertanyaan penelitian (*research question*) yang telah ditetapkan sebelumnya. Metode ini merupakan metode yang tepat dilaksanakan karena penelitian ini didukung oleh artikel atau literatur dari penelusuran yang dilakukan oleh penulis. Dengan menggunakan *Systematic Literature Review (SLR)* kita akan mendapatkan gambaran secara umum tentang apa yang sudah dikerjakan oleh orang lain sebelumnya terkait dengan pembelajaran daring di masa pandemic untuk meningkatkan keterampilan soft skill siswa. Sebuah *literature review* akan menyaring literatur yang ada terhadap subjek subjek tertentu (Haller, 1988). *Literature review* ini penting untuk mendukung identifikasi topik penelitian perumusan hipotesa dan membangun pemahaman konsep teoritis dan terminology

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel adalah *Systematic Literature Review (SLR)* merupakan metode yang tepat karena riset ini didukung oleh artikel atau literatur dari penelusuran yang secara keseluruhan penulis *review*. *Systematic Literature Review (SLR)* adalah mendapatkan gambaran umum tentang apa yang sudah dikerjakan dan dibahas orang lain sebelumnya yang terkait penggunaan ensiklopedia berbasis teknologi sebagai sumber belajar (Romi, 2016).

Menurut Hasibuan (2007; 46), tahapan dari *Literature reviews* yang dilakukan adalah:

- 1) Merumuskan permasalahan maksudnya peneliti menentukan topik *literatur* yang akan digunakan, kriteria *literatur* yang berkaitan dengan judul efektivitas pembelajaran daring dalam meningkatkan soft skill siswa.
- 2) Penentuan *paper* yang akan digunakan dalam proses ini peneliti. *Literatur* ini bisa didapatkan dari jurnal atau artikel yang berhubungan dengan judul yang diangkat yakni efektivitas pembelajaran daring dalam meningkatkan soft skill siswa di masa pandemic.
- 3) Evaluasi data, pada tahap ini peneliti melihat apa saja kontribusi yang akan diberikan terhadap topik yang akan dibahas dan memilih data yang sesuai dengan kebutuhan untuk menunjang proses, baik yang datanya kuantitatif, data kualitatif maupun data gabungan.
- 4) Analisis dan interpretasikan pada tahap ini langkah yang akan dilakukan dengan mencoba merumuskan serta mendiskusikan sehingga akan mendapat ringkasan literatur.

Menurut Hasibuan (2007: 47), Teknik dalam melakukan *Literature review* yakni dengan mencari kesamaanya (*compare*), ketidaksamaan (*contrast*), memberikan pandangan (*criticize*), membandingkan (*synthesize*), serta membuat ringkasan (*summarize*).

HASIL

1. Penggunaan Daring dalam Peningkatan Soft Skill Siswa.

Menciptakan suasana dalam kelas supaya terjadinya sebuah interaksi belajar mengajar merupakan tugas dari seorang guru, sehingga guru bisa memberikan

sebuah motivasi kepada siswa agar dapat belajar secara baik dan ber-sungguh-sungguh. Pada saat proses pembelajaran, terdapat 2 (dua) perihal yang dapat menentukan apakah suatu proses belajar mengajar dapat berhasil atau tidak. Pemerintah untuk beberapa daerah memutuskan dalam menerapkan bagaimana kebijakan dalam penerapan metode pembelajaran pada dengan menggunakan sistem daring (dalam jaringan) atau online.

Dalam pembelajaran sistem daring (dalam jaringan), merupakan pembelajaran yang tidak melakukan tatap muka secara langsung baik guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa lainnya, dan dilakukan secara online dan menggunakan jaringan internet dan menggunakan berbagai aplikasi pendukung untuk pembelajaran. Guru harus mampu dalam menggunakan kecanggihan teknologi, dan kemampuan ini dibutuhkan perencanaan dan eksperimen yang cermat untuk benar-benar menyediakan kondisi yang sesuai dengan metode yang relevan serta sumber daya yang ada di dalam kelas, dapat diterapkan melalui pembelajaran daring (Napitupulu et al., 2020). Artinya kondisi yang sekarang dihadapi tidak menutup kemungkinan untuk kita lebih baik lagi, bahkan pembelajaran di dalam kelas.

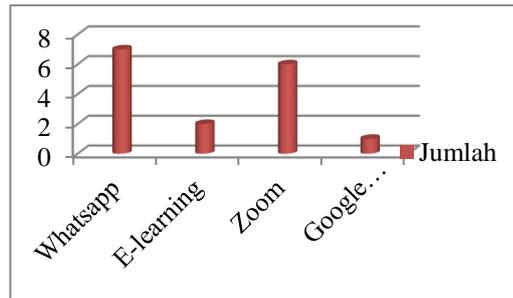
Seorang guru harus dapat memastikan bagaimana jalannya kegiatan belajar mengajar meskipun siswa berada dimanapun. Seorang guru harus dituntun supaya dalam merancang media pembelajaran yang dapat memberikan inovasi dengan pemantauan media daring (online), dengan inovasi yang diberikan maka keterampilan peserta didik dapat meningkat meskipun tidak belajar secara langsung. Kreativitas yang diberikan guru

merupakan kunci sukses untuk dapat memberikan motivasi kepada peserta didik supaya tetap semangat dalam belajar secara online atau daring dan tidak memberikan bebas psikis kepada peserta didik. Apabila kerja sama terjalin dengan baik antara guru, peserta didik, orang tua maupun pihak sekolah dapat menjadi faktor penentu supaya pembelajaran yang dilakukan dapat lebih efektif.

Dalam kegiatan pembelajaran daring, guru memberikan sebuah metode yang menarik, seperti memberikan sebuah materi biasa di media sosial, melalui penggunaan aplikasi seperti E-learning, Edmodo, Google Suite for Education seperti Google Class Room atau Google Meet, Kelas Pintar, Microsoft Office 365 for Education, Quipper School, Ruangguru, Sekolahmu, Skype, UmeetMe, WebEx, Webinar, Zenius, Zoom. Aplikasi diatas dapat dikatakan yang sering digunakan saat masa pandemi saat ini dan memungkinkan interaksi guru/dosen dengan peserta didik. Melalui aplikasi guru dapat memberikan materi atau referensi yang relevan, setelah itu pembelajaran dapat berikan sebuah kuis, dimana kuis yang berupa nalar dari pembelajaran tersebut. Maka peserta didik dengan melihat video pembelajaran akan mencoba memahami dan saat tugas nalar diberikan, disinilah peserta didik mencoba menggali dan mencari informasi dan saling menghubungkan, maka saat inilah peserta didik mampu mengasah keterampilan mereka.

Berikut adalah beberapa aplikasi yang sering digunakan guru untuk memberikan materi pembelajaran,

Diagram Batang 1. Aplikasi yang sering digunakan di SMA



Berdasarkan hasil Literatur Review, terdapat beberapa sumber belajar yang sering digunakan di SMA pada bidang studi yaitu, Whatsapp, E- learning, zoom dan Google Classroom, aplikasi berikut

merupakan aplikasi yang lebih mudah digunakan dan dapat dijangkau ke seluruh pendidik dan peserta didik. Tabel 1 menunjukkan media daring yang paling sering digunakan.

Tabel 1. Aplikasi yang banyak digunakan di SMA

Media Belajar	Tujuan
Whatsapp	Memberikan jadwal, pemberian tugas, pengiriman tugas
E- learning	Absen, soal-soal
Zoom	Penilaian hasil belajar
Google Classroom	Pengumpulan tugas

Sumber: Diolah penulis (2022)

Penggunaan berbagai aplikasi dalam pembelajaran daring banyak dipakai pada tingkat sekolah yang dijadikan salah satu sumber belajar dan sebagai media untuk proses pembelajaran. Seorang tenaga pendidik harus mampu menggunakan media aplikasi yang sesuai dengan pelajaran dan teori apa yang akan diberikan. Melalui daring dapat dijadikan sebagai suatu hal yang sangat penting didalam proses pembelajaran sebab jika hanya mengandalkan proses pembelajaran tatap muka, maka hal ini belum tentu kapan pastinya, sehingga daring adalah sumber media untuk penghubung pendidikan jarak jauh sekarang. Biasanya skill atau kemampuan siswa dapat dilihat pada proses pembelajaran berlangsung, namun masa pandemic dapat digunakan sebuah media aplikasi, dimana media ini dapat melihat bagaimana perkembangan dari siswa.

Dari jurnal 13 jurnal yang digunakan sebagai informasi, yaitu menyimpulkan bahwa dengan pembelajaran daring dapat meningkatkan *skill* siswa karena dengan pembelajaran secara daring peserta didik dapat menghilangkan rasa canggung dan pada akhirnya peserta didik lebih berani berekspresi dalam memberikan pertanyaan atau mengutarakan ide yang dimilikinya secara bebas. Kemudian dengan pembelajaran secara daring ini memberikan kelebihan yaitu mampu menumbuhkan kemandirian dari belajar peserta didik (*self regulated learning*), karena dengan model pembelajaran secara daring memungkinkan peserta didik untuk mengatur bagaimana lokasi belajar, kapan waktu belajar dan bagaimana kecepatan dari pembelajaran, hal ini tentunya tidak ditemukan dalam pembelajaran tatap muka, yang telah diatur oleh pihak sekolah maupun kampus.

2. Pembelajaran daring dalam meningkatkan skill siswa pada masa new normal

Dari review peneliti tentang sistem pembelajaran daring dalam meningkatkan

skill siswa pada masa pandemic, yaitu efektif. Tabel dibawah ini menunjukkan daftar hasil akhir penggunaan daring.

Tabel 3. Efektivitas Penggunaan Daring

Judul dan Pengarang	Efektif / Belum Efektif
Respon Mahasiswa Pada Proses Pembelajaran Mata Kuliah Daring (Widayati, 2020)	Efektif
Soft Skills in an Online Class (Moore & Pearson, 2017)	Efektif
Pemahaman Covid-19 dan Dampaknya Terhadap Proses Pembelajaran Daring Selama Pandemi Bagi Mahasiswa Prodi Farmasi Fakultas Ilmu Kesehatan Dan Sains Universitas PGRI Madiun (Morgan, 2019)	Efektif
Penggunaan Aplen (Aplikasi Online) Sebagai Upaya Kemandirian Belajar Siswa (Nur Oknisih, Yuli Wahyuningsih, n.d.)	Efektif
Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19 (Ali Sadikin*, 2020)	Efektif
Cultivating Ict Students' Interpersonal Soft Skills In Online Learning Environments Using Traditional Active Learning Techniques (Myers et al., 2014)	Efektif
Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran TatapMuka Dan Pembelajaran Daring Menurut Gaya Belajar Mahasiswa (Anggrawan, 2019)	Efektif
Motivational Influences in Self-Directed Online Learning Environments: A Qualitative Case Study (Kim .k.j 2004)	Efektif
Effectiveness of e-learning implementation as a distance learning strategy during coronavirus disease (covid-19) pandemic (Prestiadi, 2020)	Efektif
Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran (Syah, 2020)	Efektif
Efektivitas Pelaksanaan Pengajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19 Dengan Metode Survey Sederhana (Roni Hamdani & Priatna, 2020)	Efektif
Pivoting an Upper-Level, Project-Based Biochemistry Laboratory Class to Online Learning During COVID-19: Enhancing Research Skills and Using Community Outreach to Engage Undergraduate Students (Zewail-Foote, 2020)	Efektif
Efektifitas Implementasi Pembelajaran Daring (<i>Full Online</i>) Kabupaten Subang (Roni Hamdani & Priatna, 2020)	Efektif

Berdasarkan tabel diatas, maka disimpulkan bahwa penggunaan daring dalam meningkatkan *skill* siswa pada masa pandemi, dan masih berlangsung di keadaan new normal saat ini, dapat dikatakan efektif penggunaannya berdasarkan kemampuan

guru dalam mendesain pembelajaran dan dapat dilihat bagaimana dari kesiapan seorang guru, kemampuan dalam penggunaan berbagai aplikasi, serta tanggapan dan manfaat yang diperoleh. Pembelajaran daring dapat meningkatkan

skill siswa karena dengan pembelajaran secara daring peserta didik dapat menghilangkan rasa canggung dan pada akhirnya peserta didik lebih berani berekspresi dalam memberikan pertanyaan atau mengutarakan ide yang dimilikinya secara bebas karena kebanyakan siswa didalam kelas sering malu untuk bertanya dan malu untuk menjawab, melalui daring siswa lebih bebas untuk mengeluarkan pendapat mereka. Kemudian dengan pembelajaran secara daring ini memberikan kelebihan yaitu mampu menumbuhkan kemandirian dari belajar peserta didik (*self regulated learning*) hal ini dikarekan lebih mudahnya siswa mengakses sumber pembelajaran, tidak hanya terpaku kepada buku panduam, namun dapat mengakses berbagai sumber melalui media sosial, sehingga banyaknya sumber yang di dapatkan siswa dapat menyimpulkan dari teori yang mereka dapat. Pembelajaran daring membuat peserta didik untuk mengatur bagaimana lokasi belajar, kapan waktu belajar dan bagaimana kecepatan dari pembelajaran, hal ini tentunya tidak ditemukan dalam pembelajaran tatap muka, yang telah diatur oleh pihak sekolah maupun kampus.

PEMBAHASAN

Pada saat masa new normal ini, proses pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan) atau online, sehingga tatap muka secara langsung antara pendidik dengan peserta didik sangat kecil, dan saat ini Negara kita Indonesia telah melakukan kebijakan dimana dalam dunia pendidikan adanya pembelajaran secara daring dan bertujuan untuk memutus rantai peningkatan wabah *Virus Corona* yang sedang terjadi. Sehingga para tenaga pendidik dapat memilih beberapa aplikasi sebagai media pembelajaran untuk melakukan pembelajaran serta pemberian tugas kepada peserta didik. Dalam penggunaan media

pembelajaran seharusnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi yang diberikan hal ini bertujuan pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Dan untuk efektifitas pembelajaran daring yang sering digunakan yaitu seperti aplikasi Whatsapp, Google Classroom, Zoom dan E-learning.

Penggunaan daring, dan melalui aplikasi yang digunakan dapat menjadi solusi untuk pembelajaran, karena menurut (Widayati, 2020) dengan pembelajaran melalui daring cukup efektif dan efisien dalam menggantikan pembelajaran secara langsung atau tatap muka, dan pembelajaran daring dapat meningkatkan semangat serta tanggung jawab dalam mengerjakan atau menyelesaikan tugas secara daring, dan dapat dijadikan alternative dalam mengatasi masalah pertemuan antara tenaga pendidik dengan peserta didik dan hal ini dapat berjalan secara efektif dan efisien. Menurut (Morgan, 2019), pembelajaran secara daring peserta didik dapat menghilangkan rasa canggung dan pada akhirnya peserta didik lebih berani berekspresi dalam memberikan pertanyaan atau mengutarakan ide yang dimilikinya secara bebas, karena di dalam kelas sering siswa malu bertanya atau malu menjawab karena takut salah atau malu dengan teman yang lain. Pembelajaran daring juga memiliki kelebihan mampu menumbuhkan kemandirian belajar (*self regulated learning*).

Pembelajaran daring dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri dan motivasinya meningkat, seringnya dalam penggunaan media sosial, membuat siswa belajar secara mandiri, tidak hanya dari buku panduan, namun dapat memperoleh dari berbagai sumber. Kemudian (Myers et al., 2014) menjelaskan kerja kelompok virtual dapat memberikan hasil yang sama dalam mengembangkan *soft skill* TIK, biasanya siswa hanya menerima praktek dari guru didalam kelas, namun dengan daring siswa data juga belajar secara mandiri dan siswa

sebagai kerja kelompok tatap muka, serta hal ini sama dengan (Anggrawan, 2019) yaitu dalam pembelajaran secara daring peserta didik untuk mengatur bagaimana lokasi belajar, kapan waktu belajar dan bagaimana kecepatan dari pembelajaran, hal ini tentunya tidak ditemukan dalam pembelajaran tatap muka, yang telah diatur oleh pihak sekolah maupun kampus yang dapat memberikan sebuah motivasi kepada siswa adalah seorang guru, hal ini dikatakan oleh (Prestiadi, 2020) Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran dapat memberikan kemudahan belajar dan merancang pembelajaran yang menarik, sehingga pembelajaran daring dapat lebih efektif dan efisien jika seorang mampu memberika

SIMPULAN

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara tenaga pendidik dan peserta didik tetapi dilakukan secara online yang menggunakan jaringan internet dan menggunakan berbagai aplikasi yang sesuai dengan materi pembelajaran, dalam penggunaannya efektif. Karena dalam 13 artikel yang dilakukan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring dalam meningkatkan *soft skill* peserta didik di masa pandemi. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan daring sudah efektif, karena memiliki pengaruh terhadap proses pembelajaran peserta didik, seperti meningkatkan kemampuan skill, yaitu peserta didik mampu belajar secara mandiri dengan memperoleh berbagai sumber yang didapat, kemudian peserta didik dapat mengutarakan ide atau pikirannya saat melakukan diskusi karena biasanya dalam tatap muka dikelas peserta didik cenderung malu untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, dalam pembelajaran secara daring peserta didik untuk mengatur bagaimana lokasi belajar, kapan waktu belajar dan bagaimana kecepatan dari pembelajaran, hal ini tentunya tidak ditemukan dalam pembelajaran tatap muka, yang telah diatur oleh pihak sekolah maupun

peran yang sangat baik kepada siswanya, seperti mendesain pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dimengerti oleh siswanya.

Berdasarkan hasil *literature riview* didapatkan hasil bahwa penggunaan daring sebagai media belajar di sekolah sangat efektif digunakan atau diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar, dimana didapatkan hasil dengan menggunakan indikator efektivitas untuk melihat efektif atau tidaknya penggunaan daring sebagai media penghubung dalam pembelajaran. Dimana sebelum menggunakan daring, siswa bertemu secara langsung dengan guru dan teman lainnya.

kampus yang dapat memberikan sebuah motivasi kepada siswa adalah seorang guru.

Pendidik harus dapat memastikan kegiatan dalam proses belajar mengajar tetap berjalan dengan baik, meskipun peserta didik berada diluar sekolah atau dirumah. Solusinya, yaitu tenaga pendidik harus dituntut agar dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online), dengan adanya inovasi yang diberikan maka akan meningkatkan keterampilan peserta didik meskipun hanya belajar jarak jauh. Seorang guru harus dapat memastikan bagaimana jalannya kegiatan belajar mengajar meskipun siswa berada dimanapun. Seorang guru harus dituntun supaya dalam merancang media pembelajaran yang dapat memberikan inovasi dengan pemantauan media daring (online), dengan inovasi yang diberikan maka keterampilan peserta didik dapat meningkat meskipun tidak belajar secara langsung. Kreativitas yang diberikan guru merupakan kunci sukses untuk dapat memberikan motivasi kepada peserta didik supaya tetap semangat dalam belajar secara

online atau daring dan tidak memberikan bebas psikis kepada peserta didik. Apabila kerja sama terjalin dengan baik antara guru, peserta didik, orang tua maupun pihak sekolah dapat menjadi factor penentu supaya pembelajaran yang dilakukan dapat lebih efektif.

DAFTAR RUJUKAN

Adinda, D., & Mohib, N. (2020). Teaching and Instructional Design Approaches to Enhance Students' Self-Directed Learning in Blended Learning Environments. *Electronic Journal of E-Learning*.
<https://eric.ed.gov/?id=EJ1261789>

Ali Sadikin*, A. H. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224.
<https://doi.org/10.17509/t.v6i2.20887>

Al-khattat, S. H. K., Habeeb, R. R., & Mohammed, A. R. (2019). *An ASSURE-Model Instructional Design Based on Active Learning Strategies and its Effect for 1st Intermediate Student 's Higher Order Thinking Skills in Teaching Science Text Book*. 52(5), 339–349.

Anggrawan, A. (2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran Online Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 18(2), 339–346.
<https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.411>

Boczek, K., & Koppers, L. (2020). What's New about Whatsapp for News? A Mixed-Method Study on News Outlets' Strategies for Using WhatsApp. *Digital Journalism*, 8(1), 126–144.
<https://doi.org/10.1080/21670811.2019.1692685>

Cleveland-Innes, M., & Ally, M. (2009). Learning to feel: Education,

affective outcomes and the use of online teaching and learning. *European Journal of Open and Distance Learning*, 2, 1–7.

Darmalaksana, W., Hambali, R. Y. A., Masrur, A., & Muhlas. (2020). Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2020*, 1(1), 1–12.

Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89.
<https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>

Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*, 19, 18–26.
<https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.06.002>

Haller, K. B. (1988). Conducting a literature review. *MCN. The American Journal of Maternal Child Nursing*, 13(2), 148. <https://doi.org/10.1097/00005721-198803000-00020>

Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 19–33.
<https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.667>

Korucu, A. T., & Alkan, A. (2011). Differences between m-learning (mobile learning) and e-learning, basic terminology and usage of m-learning in education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 1925–1930.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.029>

Kumar, V., & Nanda, P. (2019). Social media to social media analytics: Ethical challenges. *International Journal of*

Technoethics, 10(2), 57–70.
<https://doi.org/10.4018/IJT.2019070104>

Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 53–65.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24235/il.eal.v3i1.182099>

Moore, K. a., & Pearson, B. J. (2017). Soft skills in an online class. *HortTechnology*, 27(5), 583–585.
<https://doi.org/10.21273/HORTTECH03672-17>

Morgan. (2019). 濟無No Title No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Myers, T. S., Blackman, A., Andersen, T., Hay, R., Lee, I., & Gray, H. (2014). Cultivating ICT students' interpersonal soft skills in online learning environments using traditional active learning techniques. *Journal of Learning Design*, 7(3).
<https://doi.org/10.5204/jld.v7i3.194>

Napitupulu, E., Perangin-angin, S., & ... (2020). Development of Indonesian National Qualification Framework-Based teaching models and materials for learning instructional media design Department of building *Journal of Advanced ...*
<http://journal-repository.com/index.php/ijaems/article/view/1844>

Nicholls, D., Sweet, L., Muller, A., & Hyett, J. (2016). Teaching psychomotor skills in the twenty-first century: revisiting and reviewing instructional approaches through the lens of contemporary literature. *Medical Teacher*.
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.3109/0142159X.2016.1150984>

Nur Oknisih, Yuli Wahyuningsih, & S. (n.d.). *PENGGUNAAN APLEN (APLIKASI ONLINE) SEBAGAI UPAYA KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA*. 477–483.

Pangondian R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1), 56–60.

Pratama, H., Azman, M. N. A., Kassymova, G. K., & Duisenbayeva, S. S. (2020). The Trend in Using Online Meeting Applications for Learning During the Period of Pandemic COVID-19: A Literature Review. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 1(2), 58–68.
<https://doi.org/10.46843/jiecr.v1i2.15>

Prestiadi, D. (2020). *Effectiveness of e-learning implementation as a distance learning strategy during coronavirus disease (covid-19) pandemic*. 5, 47–53.

Reio, T., & Ghosh, R. (2009). Antecedents and Outcomes of Workplace Incivility. *Computational Complexity*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.1002/hrdq>

Robles, M. M. (2012). Executive Perceptions of the Top 10 Soft Skills Needed in Today's Workplace. *Business Communication Quarterly*, 75(4), 453–465.
<https://doi.org/10.1177/1080569912460400>

Roni Hamdani, A., & Priatna, A. (2020). Efektifitas Implementasi Pembelajaran Daring (Full Online) Dimasa Pandemi Covid- 19 Pada Jenjang Sekolah Dasar Di Kabupaten Subang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 1–9.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.120>

Schulz, B. (2013). Soft Skills Competency Tool for Secondary Teachers in Strengthening Effective. *University of Portland, USA*, 2(March), 146–155.

Setiani, F., & Rasto, R. (2016). Mengembangkan Soft Skill Siswa Melalui Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 160. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3272>

Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>

UBABUDDIN, U., & NASIKHAH, U. (2018). Pelatihan Keterampilan Bagi Remaja Putus Sekolah Di Daerah Transmigrasi. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 217–223. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v2i2.206>

WHO. (2020). COVID-19 COVID-19. *WHO Journal for Covid 19, Region Situational Update for the Africa*.

Widayati, S. (2020). Respon Mahasiswa Pada Mata Kuliah Daring. *Child Education Journal*, 2(1), 48–52. <https://doi.org/10.33086/cej.v2i1.1506>

Wisshak, S., & Hochholdinger, S. (2020). Perceived instructional requirements of soft-skills trainers and hard-skills trainers. *Journal of Workplace Learning*. <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JWL-02-2020-0029/full/html>

WU, B., & LAI, Y. (2009). The instructional design for subject learning website of“ Information Technology Teaching Theory”[J]. *Journal of Shaoguan University*. http://en.cnki.com.cn/Article_en/CJFDTotat-SSCG200909034.htm

Zewail-Foote, M. (2020). Pivoting an Upper-Level, Project-Based Biochemistry Laboratory Class to Online Learning During COVID-19: Enhancing Research Skills and Using Community Outreach to Engage Undergraduate Students. *Journal of Chemical Education*, 97(9), 2727–2732. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.0c00543>