

## KBM Daring, dari perspektif seorang pelajar

Shooting Script

Full essay on <https://itshiroto.digital/kbm-daring/>

Visual	Audio
<b>ACT 1</b>	
Video orang sedang merayakan tahun baru	"Awal tahun 2020 diawali dengan sesuatu yang mengejutkan. Di negara Tiongkok. Ada virus baru yang bernama COVID-19 dan telah menjadi epidemi di negara Tiongkok sendiri."
Gambar peta yang bergerak dari China, ke amerika, dst	"Tapi perlahan, virus ini mulai ke berbagai negara seperti Amerika Serikat, Jepang, Australia, hingga pada akhirnya, Indonesia."
Tulisan Bulan Maret dengan video berita corona	"Bulan Maret, Indonesia mengumumkan dua pasien positif coronanya. Hari-hari berlalu, dan akhirnya Indonesia telah menyentuh angka 3 digit untuk pasien positifnya."
Screenshot foto artikel berita serta cuplikan berita televisi tentang Lockdown dan Social Distancing	"Lockdown dan Social Distancing mulai diberlakukan. Sekolah dan PKL banyak diliburkan. Dan oleh karena hal tersebut, Indonesia harus melakukan *new normal*."
Video pidato pak menteri serta screenshot berita tentang KBM Daring	Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia banyak melakukan perubahan dan penyesuaian mengenai Tahun Ajaran Baru 2020 dengan konsep New Normal. Salah satunya adalah **KBM Daring**. Banyak sekolah di Indonesia mulai mempelajari aplikasi-aplikasi LMS serta video conferencing untuk menyiapkan diri pada KBM Daring nanti.
Tulisan Juli 2020	Akhir Juli 2020, waktu dimana esai ini dituliskan. Bagaimanakah *experience-nya* dalam menjalankan KBM Daring ini? Inilah pengalaman saya tentang KBM Daring ini.
Title screen "KBM Daring, dari perspektif seorang pelajar"	Music Cue
<b>ACT 2</b>	
Menampilkan definisi (typography)	KBM Daring, atau disebut juga sebagai *Long Distance Learning* adalah Kegiatan Belajar Mengajar yang hampir sepenuhnya dilakukan di Internet.
3 foto aplikasi KBM Daring	KBM Daring biasanya menggunakan 3 jenis aplikasi atau software. Yaitu *LMS (Learning Management System)*, Video Conference Software, dan juga Social Messaging Software.
Penjelasan LMS serta video trailer aplikasi tersebut	LMS sendiri berguna sebagai tempat pemberian tugas dan materi dari guru kepada siswa. Kenapa menggunakan LMS? Karena biasanya aplikasi ini menyediakan banyak fitur yang sangat dibutuhkan pada saat pemberian tugas maupun materi seperti penilaian, pembuatan soal dan form, dsb. Contohnya seperti Google Classroom, Schoology, serta Edmodo

Penjelasan Video Conference serta video trailer aplikasi tersebut	Video Conference Software hampir mirip fungsinya dengan aplikasi Video Call seperti *Skype* dan *LINE*. Tetapi perbedaannya ada pada jumlah peserta dalam sekali video call. Aplikasi seperti *Skype* biasanya hanya membolehkan sekitar 10 - 20 orang. Sedangkan Aplikasi Video Conference bisa memuat hingga 100 orang dalam sekali meeting. Fitur ini sangat berguna pada guru-guru karena biasanya dalam satu kelas terdapat lebih dari 20 orang. Contoh aplikasi ini adalah Zoom dan Webex.
Penjelasan Social Messaging Software serta video trailer aplikasi tersebut	Terakhir adalah Social Messaging Software. Jenis Aplikasi ini biasanya sudah banyak dipakai oleh masyarakat. Contohnya aplikasi ini adalah WhatsApp dan Discord.
<b>ACT 3</b>	
Kalender tanggal 27, dengan screenshot wa dan discord kelas	Dari esai ini ditulis (27 Juli 2020), sudah ada sekitar 3 minggu kami melakukan KBM Daring. Tapi entah kenapa saya merasakan bahwa kegiatan belajar selama di rumah ini seperti *libur sekolah*.
Stock Video orang tidur, belajar sambil dengar lagu, makan, dsb	Kita bisa bangun jam berapa aja (biasanya bangun jam 7 buat siap-siap di depan komputer tapi habis itu tidur lagi). Sambil belajar juga kita bisa dengar lagu, makan, atau bahkan main (of course habis tugas dikerjakan). Dan juga; ini paling penting, **bisa tidur siang**.
KBM Daring <> KBM Luring	*On serious note*, memang KBM daring sangatlah berbeda dengan KBM Luring. Tapi tidak semua hal yang ditawarkan KBM Daring itu positif, bahkan ada saatnya dimana KBM Daring tidak cukup untuk kegiatan pembelajaran di sekolah.
Stock Video mengenai internet	Masalah paling utama dan yang paling sulit diatasi dalam pelaksanaan KBM Daring ini adalah akses internet.
Tampilkan chart 5/30 orang	Mungkin ada sekitar 5 - 8 orang di kelas saya yang tidak menggunakan layanan ISP seperti Indihome untuk penggunaan internetnya, melainkan menggunakan paket data.
Animasi angka kuota	Hal ini merupakan faktor paling besar dimana harga paket data ditambah dengan kuota yang kecil tidak sebanding dengan pemakaian kuota oleh KBM Daring. Apalagi jika dalam satu minggu tersebut terdapat 4 - 5 pertemuan *Zoom Meeting*. Apalagi dengan kondisi ekonomi Indonesia yang menurun, sangatlah susah untuk mendapatkan kuota besar dengan harga murah.
Tipografi setengah sarkastik	> <b>"Tapi Rivo,"</b> you might ask, <b>"kenapa Telkom ga bagi-bagi kuota gratis aja ke pelajar-pelajar Indonesia?"</b>  *Seandainya dunia ini sempurna, ya*.
<a href="https://news.detik.com/berita/d-4971808/pandemi-corona-mendikbud-dana-bos-bisa-untuk-beli-kuota-internet-siswa">https://news.detik.com/berita/d-4971808/pandemi-corona-mendikbud-dana-bos-bisa-untuk-beli-kuota-internet-siswa</a>	Sebenarnya sudah ada alokasi Dana BOS yang ditujukan kepada <b>**siswa-siswa yang tidak mampu membeli kuota internet**</b> ;
Animasi Guru atau Ketua Kelas	Biasanya guru serta ketua kelas yang memilih siapa saja yang mendapat bantuan tersebut.
Video orang main game di hp	Jika <b>*semua*</b> pelajar mendapat kuota gratis ataupun kompensasi dari Telkom dan ISP lainnya, saya yakin kuota tersebut tidak akan dipakai sesuai dengan tujuannya.
Tipografi setengah sarkastik	> <b>"Tapi kan kuotanya bisa di-*limit* pada aplikasi tertentu"</b>

Video orang lagi ngajar	Memang bisa, tapi banyak sekolah serta guru di Indonesia menggunakan aplikasi yang bervariasi dalam kegiatan pembelajarannya.
Icon Google Classroom, Schoology, dsb	Contohnya seperti kelas saya yang menggunakan Google Classroom, Schoology, serta aplikasi *non-education* yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran seperti WhatsApp dan Discord.
Video orang belajar dan mengajar	Masalah lainnya ialah, KBM Daring ini sangatlah berbeda, dan saking bedanya; agak sulit untuk mendapatkan kegiatan pembelajaran yang efektif dari KBM ini. Selama 3 minggu ini, saya merasa bahwa setiap pelajaran yang saya pelajari lebih sulit dipahami ketimbang ketika saya belajar langsung dari gurunya di sekolah.
Video orang sedang video call	Meskipun dengan Video Call sekalipun, interaksi antara guru dan murid itu tetaplah berbeda dengan bertemu langsung di sekolah.
Screenshot UI Youtube	Jika Anda yang membaca esai ini adalah seorang pelajar yang sama-sama mengikuti KBM Daring ini, Anda mungkin tahu apa yang saya maksud.
Video Orang ngajar lagi	Karena masalah tersebut, banyak pembelajaran menjadi tidak efektif.
Screenshot Google Classroom	Akibat tidak ingin menguras kuota muridnya, para guru akhirnya hanya memberi materi serta tugas tertulis. Sedangkan banyak siswa tidak paham jika hanya diberikan materi tertulis saja, mereka lebih paham jika *dijelaskan* langsung oleh para gurunya.
Screenshot Whatsapp	Sesi pertanyaan di aplikasi Social Messaging juga tidak optimal karena baik guru maupun murid mempunyai urusan masing-masing sehingga untuk menjawab pertanyaan lambat direspon.
Video dua orang frustrasi	Akibat hal ini, para murid sulit memahami materi yang diberikan oleh guru-guru.
<b>ACT 4</b>	
Tulisan KBM Daring dengan KBM Tatap Muka, tambahkan dengan animasi	KBM daring tidaklah sempurna, begitu juga dengan KBM tatap muka. Bahkan menurut saya, tidak ada jenis KBM yang cocok bagi semua siswa dan guru.
Video orang kasih jempol	Tapi kita bisa mengatasi hal itu dengan berbagai cara.
Icon Voice Call	Penjelasan Materi bisa dilakukan melalui Voice Call melalui...
Logo Skype dan Discord	... Skype atau Discord
Animasi penggunaan data	Mengapa Voice call? Karena penggunaan data di Voice call jauh lebih rendah ketimbang Video Call.
Video orang sedang dengar pakai headset sama orang lagi nonton video sambil nulis (kalo bisa)	Jika Voice Call tidak memungkinkan, guru bisa juga membuat video atau voice notes (semacam podcast) menjelaskan materi. Karena (again, pengalaman pribadi) murid lebih mudah memahami materi jika ada semacam audiovisual yang dapat mereka dengar dan lihat, terutama pelajaran sulit seperti Matematika dan Fisika.
Logo aplikasi yang membantu kegiatan pembelajaran	Selain voice call, ada banyak lagi *workaround* yang dapat dilakukan sekolah-sekolah agar KBM Daring ini bisa menjadi sedikit lebih efektif.
Video orang jalan di luar	Saya percaya ketika pandemi COVID-19 ini berakhir, KBM Daring dan Luring akan digabung menjadi satu sehingga kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah dapat mengikuti kemajuan teknologi di dunia ini.

Video sekolah fade out	Sehingga murid dapat mencari dan mempelajari banyak hal dengan mudah karena internet, serta tetap dapat berinteraksi dengan gurunya di sekolah.
An essay by Rivo Juicer Wowor	Music Cue