

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Landasan teori

1. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran dapat diartikan sebagai aktivitas menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Menurut Azhar yang dikutip oleh Albert Efendi Pohan mendefinisikan pembelajaran yaitu segala sesuatu yang membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi antara guru dengan siswa. Alat yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan, sesuai dengan karakteristik siswa dan dipandang sangat efektif untuk menyampaikan informasi sehingga siswa mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Sedangkan menurut Sagala yang dikutip oleh Albert Efendi Pohan pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan dan teori belajar yang merupakan kunci utama pada keberhasilan pendidikan. pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai pembelajar.¹ Lain halnya dengan menurut Sardiman yang dikutip oleh Abdul Majid, Beliau mengatakan istilah pembelajaran dengan interaksi edukatif. Beliau mendefinisikan interaksi edukatif yaitu interaksi yang dilakukan secara sadar dengan tujuan untuk mendidik dalam rangka mengantarkan siswanya ke arah kedewasaannya. Pembelajaran merupakan proses proses untuk membimbing siswa dalam kehidupannya dengan cara membimbing dan mengembangkan diri sesuai dengan tugas perkembangan yang harus dijani.² Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan oleh guru kepada siswanya dengan tujuan membimbing dan mengantarkan siswanya ke arah kedewasaannya sesuai dengan tugas perkembangan yang harus dijalannya.

¹Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Purwodadi:Sarnu Untung, 2020), 1-2

² Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 5

Pembelajaran yang dilaksanakan oleh lembaga-lembaga pendidikan terbagi menjadi dua, yaitu pembelajaran yang dilaksanakan secara luring (luar jaringan) dan pembelajaran yang dilaksanakan dengan daring (dalam jaringan). Luring merupakan singkatan dari "luar jaringan" yang sedang digunakan untuk menggantikan kata offline. Luring merupakan antonim dari kata daring atau yang dikenal dengan dalam jaringan.³ Jadi pembelajaran luring adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa menggunakan jaringan internet atau yang dikenal dengan pembelajaran luar jaringan. Misalnya dengan memanfaatkan buku pegangan belajar siswa atau dengan pertemuan secara langsung atau yang dikenal dengan tatap muka.

Adapun jenis kegiatan pembelajaran luring yaitu menonton TVRI sebagai pembelajaran, siswa mengumpulkan tugasnya berupa dokumen, karena kegiatan luring tidak memakai jaringan internet dan komputer melainkan media lainnya. Sistem pada pembelajaran luring adalah seperti sistem pembelajaran yang memerlukan tatap muka.⁴

Sedangkan Pembelajaran Daring adalah cara penyampaian materi pelajaran tanpa melakukan interaksi secara langsung antara guru dan siswa.⁵ Pembelajaran Daring adalah pembelajaran dalam jaringan yang membutuhkan bantuan dari jaringan internet yang dapat diakses melalui komputer, laptop, dan hp yang mana dapat mendukung jaringan internet. Pembelajaran Daring dapat terlaksana dengan baik apabila jaringan internet sangat mendukung. Selain itu, pembelajaran Daring dapat

³ Jenri Ambarita, Jarwati, Dan Dina Kurnia Restanti., *Pembelajaran Luring*, (Indramayu: Adanu Abimata, 2020), 5

⁴ Andasia Malyana. "Pelaksanaan Pembelajaran Daring Dan Luring Dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan Pada Guru Sekolah Dasar Di Teluk Betung Utara Bandar Lampung ". *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*. Vol 2 No 1 (2020) : 71

⁵ Manuela Di Cara Dan Kazutoshi Chatani, *Catatan Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh Dan Digital Di Bidang TVET*, (Jakarta: ILO , T.Tahun), 2

terlaksana dengan baik, apabila guru mampu menggunakan TIK dengan baik.

2. Konsep Pembelajaran Daring

a. Pengertian pembelajaran daring

Pembelajaran daring menurut Yusuf Bilfaqih adalah program yang diselenggarakan kelas dengan menggunakan jaringan internet untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas dengan jumlah siswa yang tidak terbatas. Pembelajaran daring dapat dilaksanakan dan diikuti secara gratis maupun berbayar.⁶

Menurut Ditjen GTK dalam seminar Mhd. Isman mendefinisikan pembelajaran daring adalah pemanfaatan jaringan internet oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.⁷ Pembelajaran daring sangat dikenal di lingkungan masyarakat dan akademik dengan pembelajaran online (*online learning*). Pembelajaran Daring juga dinamakan dengan istilah pembelajaran jarak jauh (*learning distance*). Pembelajaran Daring adalah pembelajaran yang dilaksanakan dalam jaringan yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan tidak bertatap muka secara langsung. Menurut Meidawati, dkk. Yang dikutip oleh Albert Efendi Pohan pembelajaran Daring learning dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang dilakukan oleh guru dan siswa tetapi berada dilokasi yang jauh sehingga membutuhkan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya serta berbagai sumber daya yang dibutuhkan di dalamnya.⁸

Menurut Wang yang dikutip oleh ikatan alumni mengatakan pembelajaran daring dapat dilakukan dua cara, yaitu secara asinkronous dan sinkronous. Pembelajaran asinkronous yaitu

⁶ Yusuf Bilfaqih Dan M.Nur Qomarudin, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*, (Sleman: Deepublish (Grup Budi Utama), 2015), 1

⁷ Mhd. Isman. Pembelajaran Moda Daring. *The Progressive And Fun Education Seminar*. (2016): 587

⁸ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, 2-3

pembelajaran yang tidak langsung dalam waktu yang sama, Pembelajarannya berupa diskusi, mengirimkan tugas, membaca materi dan lain sebagainya. Dengan waktu yang fleksibel bagi guru dan siswa. Sedangkan pembelajaran sinkronus adalah pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru bertemu dalam waktu yang sama, bertatap muka baik dilakukan secara online maupun secara langsung. Menurut pendapat Smaldino dan Lowther serta Mims mendefinisikan pembelajaran sinkronus terdiri dari pembelajaran tatap muka di kelas dan pembelajaran sinkronus daring. Kegiatan pembelajaran tatap muka di dalam kelas misalnya penelitian di laboratorium, karyawisata, presentasi dan diskusi kelompok dengan menggunakan metode pembelajaran tradisional lainnya. Sedangkan kegiatan pembelajaran sinkronus daring berupa konferensi audio atau video, chatting, live streaming, dan lain sebagainya.⁹

b. Karakteristik Pembelajaran Daring

Menurut Khoe Yao Tung yang dikutip oleh Rini Mastuti, dkk karakteristik pembelajaran daring diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Materi pelajaran disajikan dalam bentuk teks, grafik, dan lain sebagainya.
- 2) Komunikasi dilakukan secara serentak dan tidak serentak. Misalnya berupa *video conferencing*, *chats rooms*, atau *discussion forum*.
- 3) Digunakan untuk belajar pada waktu dan di tempat maya.
- 4) Materi pelajaran relatif mudah diperbarui.
- 5) Dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa.

⁹ Ikatan Alumni Doktoral Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang Angkatan 2011, *Bunga Rampai Rekonstruksi Pembelajaran Di Era New Normal*, (Malang:Seribu Bintang, 2020), 24-25

- 6) Dapat menggunakan sumber belajar yang luas di internet.¹⁰

c. Komponen-komponen Pembelajaran Daring

Komponen-komponen pembelajaran Daring dikembangkan dengan tujuan untuk memudahkan siswa belajar lebih mudah. Komponen-komponen Daring, antara lain:

- 1) Informasi, yang disampaikan dibuat menarik dengan memperhatikan penggunaan gambar dan animasi, komposisi tampilan, dan komunikasi yang mudah.
 - 2) Materi, dibuat menarik sehingga materi yang disampaikan oleh guru mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.
 - 3) Penilaian, soal-soal dikembangkan untuk mengukur dan mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Penilaian dilaksanakan dalam bentuk latihan soal, quiz, ulangan harian, uts dan uas. Pelaksanaan penilaian dilakukan dengan dua cara yaitu secara terbuka dan tertutup. Secara terbuka, penilaian dilakukan dimanapun selama bisa mengakses internet. Sedangkan penilaian dilakukan secara tertutup, penilaiannya dilakukan di lokasi tertentu, karena untuk menghindari soal-soal yang sudah dikerjakan orang lain.
 - 4) Interaksi dalam pembelajaran, dikembangkan untuk meningkatkan wawasan siswa. Interaksi ini dapat dikembangkan melalui forum diskusi.¹¹
- d. Media Pembelajaran Daring**

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang dirancang secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisiknya mencakup benda asli, bahan cetak,

¹⁰ Rini Mastuti, Syarif Maulana, Dkk., *Teaching From Home: Dari Belajar Merdeka Menuju Merdeka Belajar*, (T.Kota: Yayasan Kita Menulis, 2020), 72-73

¹¹ Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat (PP Paud & Dikmas), *Model Pembelajaran Paket C Daring*, (Jawa Barat: Jayagiri, 2016), 10

audio, visual, audio-visual, multimedia dan web. Peralatan tersebut harus dibuat dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Selain itu peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar siswa dapat pengetahuan dengan efektif dan efisien.¹²

Jadi media pembelajaran adalah alat atau peralatan fisik yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswanya yang dirancang sesuai kebutuhan siswanya serta dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa media cetak, audio, visual, audio-visual, multimedia dan internet (web). Media pembelajaran Daring adalah media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi yang ada di internet. Media pembelajaran Daring yang digunakan diantaranya sebagai berikut:

1) Group WhatsApp

Group WhatsApp dijadikan media pembelajaran, karena media ini hanya menggunakan komunikasi texting. Selain itu banyak orang tua yang memakai aplikasi tersebut, dan tidak terlalu banyak menghabiskan kuota internet sehingga biayanya murah. Melalui aplikasi WhatsApp guru dapat mengirimkan gambar, voice note serta video. Proses pembelajaran via WhatsApp ini dapat terlaksana dengan baik apabila guru dan orang tua saling bekerjasama dan saling mendukung media tersebut. Proses pembelajaran WhatsApp guru memberikan tugas tertentu sesuai dengan jadwal pembelajaran biasa. Tugasnya berupa siswa disuruh membaca buku pelajaran yang sudah dimiliki, serta siswa disuruh mengerjakan soal latihan yang ada dalam buku.¹³

¹² Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenamedia Group (Divisi Kencana), 2018), 7

¹³ Mirzan Daheri, Juliana, Deriwanto, Dkk., "Efektivitas Whatsapp Sebagai Media Belajar Daring", *Jurnal Basicedu*. Vol. 4 No 4 (2020):778-779

2) Zoom

Zoom merupakan sebuah layanan konferensi video yang memiliki kemampuan praktis, karena bisa menghadirkan suasana meeting secara Daring. Aplikasi zoom sangat sesuai untuk kegiatan pembelajaran *online* yang mampu diakses dengan kapasitas pengguna maksimal 100 orang dan dengan batasan durasi waktu konferensi kira-kira 40 menit. Pengguna aplikasi zoom kian bertambah banyak sekitar 2,22 juta perbulan. Aplikasi ini tidak harus diunduh, tetapi siswa hanya cukup mengklik link yang diberikan oleh guru sehingga dapat dibuka dengan browser. Selain itu aplikasi ini mendukung antar perangkat, misalnya laptop atau *smartphone*.¹⁴

3) *Google Classroom*

Google classroom adalah metode pembelajaran online yang ditujukan bagi peningkatan kualitas pendidikan untuk mengatasi proses pembelajaran yang dibatasi oleh ketersediaan ruang kelas. Dengan metode ini, pembuatan dan pemberian tugas dilakukan melalui aplikasi gmail kemudian dilanjut ke ruang *google classroom*. Siswa diundang melalui sebuah kode pribadi yang kemudian dapat ditambahkan diantara siswa dan guru. Melalui *google classroom*, guru dapat berdiskusi dengan siswa selama proses pembelajaran online berlangsung.¹⁵

Google classroom atau ruang kelas google merupakan suatu pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan guru dalam membuat, membagikan, dan

¹⁴ Marsyid Kasmir Naserly. Implementasi Zoom, Google Classroom, Dan Whatsapp Group Dalam Mendukung Pembelajaran Daring (*Online*) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut (Studi Kasus Pada 2 Kelas Semester 2 Jurusan Administrasi Bisnis Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta. *Edutech Consultant Bandung: Jurnal Aksara Public*. Vol. 4 No. 2 Mei (2020):161

¹⁵Sukmawati. "Implementasi Pemanfaatan *Google Classroom* Dalam Proses Pembelajaran Online Di Era Industri 4.0". *Jurnal Kreatif Online*. Vol 8 No 1 (2020): 44

mengelompokkan penugasan tanpa menggunakan kertas (*paperless*).¹⁶ Google classroom dapat digunakan oleh guru dalam memberikan tugas tanpa terikat dengan jadwal pelajaran di kelas. Selain itu guru juga dapat memberikan tugas dan langsung dinilai oleh guru saat itu juga. *Google classroom* dijadikan sebagai media pembelajaran daring yang ramah kuota internet, maksudnya media pembelajaran *google classroom* tidak membutuhkan kuota yang banyak saat mengakses. *Google* menyatakan bahwa *google classroom* merupakan layanan portal yang efisien untuk memudahkan guru dalam mengelola materi dan tugas ajar untuk siswa.¹⁷

4) *Google form*

Google form atau *google formulir* yaitu media yang berfungsi untuk membantu merencanakan acara, mengirim survei, memberikan siswa kuis, atau mengumpulkan informasi dengan mudah dan efisien. Form dapat dihubungkan ke *spreadsheet*. Jika *spreadsheet* terkait dengan bentuk, tanggapanpun otomatis akan dikirimkan ke *spreadsheet*. Jika tidak, pengguna dapat melihat mereka di “Ringkasan Tanggapan” halaman dapat diakses dari menu Tanggapan. *google form* merupakan salah satu komponen layanan *Google Docs*. Fitur *Google Form* dapat dibagi kepada orang lain secara terbuka atau khusus kepada pemilik akun *google* dengan pilihan aksesibilitas seperti, *read only*

¹⁶ Roida Pakpahan Dan Yuni Fitriani. “Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *Jisamar(Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Reseach)*. Vol. 4 No.2 Mei (2020):33

¹⁷ Marsyid Kasmir Naserly. “Implementasi Zoom, Google Classroom, Dan Whatsapp Group Dalam Mendukung Pembelajaran Daring (*Online*) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut (Studi Kasus Pada 2 Kelas Semester 2 Jurusan Administrasi Bisnis Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta”. *Edutech Consultant Bandung: Jurnal Aksara Public*. Vol. 4 No. 2 Mei (2020):162

(hanya dapat membaca) atau *editable* (dapat mengedit dokumen).

Google Form memiliki fungsi diantaranya yang pertama, seorang guru dapat memberikan tugas latihan atau ulangan *online* melalui laman website. Kedua, seorang dapat mengumpulkan data siswa atau guru yang berbagai macam melalui halaman website. Ketiga, membuat formulir pendaftaran *online* untuk sekolah. Selain itu, melalui *google form* seseorang dapat membagikan kuesioner kepada orang-orang secara online.¹⁸

5) Microsoft teams

Microsoft teams adalah aplikasi atau media pembelajaran daring yang mencakup percakapan, penugasan, konten, quiz, dan lain sebagainya. Microsoft teams bertujuan untuk dapat belajar secara jarak jauh atau daring sebagai pribadi, menarik dan terhubung secara sosial seperti belajar di kelas. Microsoft teams memungkinkan siswa dan guru tetap berkomunikasi dan saling membantu dengan menggunakan percakapan, dan bahkan mereka dapat bertemu langsung menggunakan pertemuan langsung (*meeting room*).¹⁹

6) Google meet

Google meet yaitu layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh google. Google meet merupakan salahsatu dari dua aplikasi versi baru google hangouts. Awalnya google menjalankan meet sebagai layanan komersial pada bulan april 2020, Google juga mulai meluncurkannya untuk membebaskan spekulasi tentang apakah versi konsumen google meet akan mempercepat penghentian Google Hangouts. Google secara resmi meluncurkan meet pada bulan maret 2017.

¹⁸ Bekti Mulatsih. Penerapan Aplikasi *Gogle Classroom, Google Form, Dan Quiziz* Dalam Pembelajaran Kimia Dimasa Pandemi Covid-19. *Ide Guru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*. Vol. 5 No. 1 (2020) :19

¹⁹Adi Suarman Situmorang. Microsoft Teams For Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar. *Sepren: Journal Of Mathematics Education And Applied*. Vol. 2 No. 1 (2020) :32

Google meet adalah aplikasi sebagai konferensi video yang mampu diakses sampai 30 peserta, digambarkan sebagai versi Hangouts yang ramah perusahaan. Saat diluncurkan, Google Meet menampilkan aplikasi web, aplikasi Android, dan aplikasi iOS. Aplikasi ini hampir sama, tetapi Google Meet memiliki durasi lebih lama 10 menit. Google Meet hanya dapat digunakan oleh pengguna yang memiliki akun Google.²⁰ Jadi Google Meet merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa video yang memiliki durasi 10 menit, yang mana siswa dan guru bisa saling komunikasi lewat video ini, tetapi siswa harus memiliki akun google terlebih dahulu. Google Meet banyak membutuhkan kuota dalam mengakses karena berupa video.

3. Pelaksanaan pembelajaran daring

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara daring harus mempunyai beberapa prinsip yang berlaku pada pelaksanaan ketika belajar secara tatap muka, diantaranya sebagai berikut:

- a. Mendorong komunikasi antara siswa dengan guru.
Komunikasi yang baik pada lingkungan belajar daring merupakan praktik yang baik. Sehingga akan mendorong keterlibatan siswa dan membantu siswa dalam mengatasi tantangan-tantangan dalam belajar.
- b. Mengembangkan kedekatan dan kerjasama antar siswa.

Lingkungan belajar daring didesain dan dikembangkan untuk mendorong kerjasama dan dukungan timbal balik dalam berbagi ide serta saling menanggapi antar siswa.²¹

²⁰ Rina Husnaini Dan Hanna Sundari. "Penerapan Penggunaan Platform Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Daring". *Rankiang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Up3m Stkip Pgri Sumatera Barat*. Vol 2 No 1(2020):23

²¹ Ditjen GTK, *Petunjuk teknis program peningkatan kompetensi guru pembelajar moda dalam jejaring (Daring)*, (Jakarta: T.P. 2016), 9-10

- c. Mendukung pembelajaran aktif.
Lingkungan belajar daring mendukung pembelajaran berbasis proyek, seperti tempat siswa melaksanakan proses pembelajaran secara aktif, mengakses materi, berdiskusi dengan sesama siswa dan guru. Selain itu, siswa juga membahas tentang materi yang dipelajari, menuliskannya, menghubungkan dengan pengalaman mereka dan menerapkannya.
- d. Memberikan umpan balik dengan segera.
Kunci terhadap pembelajaran daring yang efektif adalah dengan memberikan tanggapan ke pada siswa dengan cepat melalui teks maupun suara. Sehingga siswa merasakan manfaat pada pembelajaran daring dan merasa tidak bosan ketika pembelajaran daring sedang berlangsung.
- e. Penekanan terhadap waktu dalam pengerjaan tugas.
Lingkungan belajar daring memberikan keleluasan untuk belajar dengan ritme masing-masing siswa. Tetapi belajar daring membutuhkan batasan waktu dalam pengerjaan tugas, sehingga siswa diarahkan untuk menggunakan rentang waktu yang telah didesain pada sistem pembelajaran daring.
- f. Mengkomunikasikan ekspektasi yang tinggi.
Harapan dengan standar yang tinggi sangat penting untuk semua, untuk yang kurang persiapan, untuk yang tidak bersedia mendorong diri sendiri, dan untuk yang pintar serta mempunyai motivasi tinggi. Ekspektasi tinggi yang dikomunikasikan dalam pembelajarandaring melalui tugas yang menantang, contoh-contoh kasus, dan pujian untuk hasil kerja berkualitas yang memiliki fungsi untuk mencapai ekspektasi yang tinggi tersebut.
- g. Menghargai berbagai macam bakat dan metode pembelajaran.
Pada pembelajaran daring dapat diartikan dengan memberikan media belajar yang bermacam-macam, memilih tema tertentu untuk tugas proyek maupun kelompok diskusi. Menyediakan media belajar yang beragam bertujuan untuk mengakomodasi gaya

belajar yang berbeda, serta memberikan akses khusus pada penderita difabel.²²

Setelah menggunakan prinsip-prinsip yang berlaku, maka dilaksanakanlah pelaksanaan pembelajaran daring.

Pembelajaran tatap muka harus dipersiapkan dengan baik, sama halnya dengan Pembelajaran daring harus dipersiapkan dengan baik agar pembelajaran menjadi efektif maka perlu beberapa langkah, yaitu pertama, mengenali calon siswa yang mengikuti pembelajaran daring dengan cara mengetahui spesifik tentang siapa pembelajar yang menjadi target kita dan tujuan mereka mengikuti pembelajaran yang akan kita berikan. Kedua, menentukan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh calon siswa. Ketiga, menetapkan pedagogi yang akan digunakan apakah menggunakan pembelajaran daring (online) yang sepenuhnya atau menggunakan pembelajaran kombinasi (blended), selain itu tentukan juga pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran tersebut. Keempat, menetapkan aktivitas pembelajaran yang akan digunakan yaitu pembelajaran sinkronis atau pembelajaran asinkronis. Kelima, menetapkan platform online learning (daring) yang akan digunakan misalnya, *Google classroom*, *group WhatsApp*, dan lain sebagainya.²³ Keenam, menetapkan materi yang akan digunakan, bisa menggunakan materi yang ada atau membuat materi sendiri. Ketujuh, menetapkan asesmen hasil belajar yang akan dilaksanakan. Kedelapan, menetapkan pembelajaran daring ini akan diletakkan, siapa yang akan bertanggung jawab terhadap fasilitas yang ada serta sumber daya yang akan dibutuhkan, dan lain sebagainya. Kesembilan, mengidentifikasi layanan belajar yang diberikan kepada siswa pada saat

²² Ditjen GTK, *Petunjuk teknis program peningkatan kompetensi guru pembelajar moda dalam jejaring (Daring)*, (Jakarta: T.P. 2016), 9-10

²³ Tian Belawati, *Pembelajaran Online*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019),121-123

pembelajaran daring. Kesepuluh, membuat sistem analitik data yang dapat merekam aktivitas dan hasil pembelajaran.²⁴

4. Faktor-faktor dalam pembelajaran daring

Faktor dalam pembelajaran daring terbagi dua, yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat.

a. Faktor Pendukung dalam Pembelajaran daring

Faktor pendukung adalah sesuatu yang dapat menguntungkan bagi siswa pada pembelajaran daring diantaranya yaitu:

1) Orang tua

Orang tua sebagai pendidik utama di rumah yang harus menjalankan fungsinya. Meskipun demikian anak tetap membutuhkan bantuan dari guru di sekolah, maka guru harus hadir ke semua siswanya. Ini harus membuka cakrawala dan tanggung jawab orang tua bahwa pendidikan anaknya harus dikembalikan pada *effort* orang tua dalam pendidikan pengetahuan, sikap, dan mental anak-anaknya.²⁵

2) guru

Guru harus melaksanakan pembelajaran daring dengan seefektif mungkin. Guru bukan membebani siswa dalam tugas-tugas, atau lebih baik lagi apabila guru hadir ke rumah siswa-siswanya. Guru bukan hanya memposisikan sebagai pentransfer ilmu, tetapi tetap saja mengutamakan *ing ngarso sang tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani*.

²⁴ Tian Belawati, *Pembelajaran Online*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019),121-123

²⁵ Rizqon Halal Syah Aji."Dampak Covid-19 Pada Pendidikan Di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, Dan Proses Pembelajaran". *Salam: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar'i*. Vol.7 No. 5(2020): 399-400

3) Sekolah

Sekolah sebagai lembaga penyelenggara pendidikan harus bersiap memfasilitasi perubahan apapun tentang (menyangkut) pendidikan siswanya. Pendidikan tingkah laku harus menjadi pijakan kuat di tengah perkembangan teknologi dan arus percepatan informasi. Program-program pendidikan yang dilakukan sekolah harus benar-benar disampaikan kepada siswa, khususnya dengan media daring tetapi pihak sekolah harus benar-benar memperhatikan etika sebagai lembaga pendidikan. Penekanan belajar di rumah kepada siswa harus benar-benar mendapat kawalan agar guru-guru yang mengajar melalui media daring tetap *smooth* dan cerdas dalam menyampaikan pelajaran-pelajaran yang wajib dipahami oleh siswa.²⁶

Selain faktor tersebut ada faktor pendukung yang lain dalam jurnal hilna putria, dkk. Diantaranya : pertama, orang tua. Maksudnya orang tua yang mendukung pembelajaran daring, maka siswa akan semangat dalam belajar. Kedua, adanya alat komunikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring, misal handphone, laptop, dan komputer. Ketiga, jaringan internet yang memadai akan sangat mendukung proses pembelajaran daring. Keempat, guru yang mampu menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran daring dengan baik dan seefektif mungkin.²⁷

²⁶ Rizqon Halal Syah Aji. "Dampak Covid-19 Pada Pendidikan Di Indonesia: Sekolah, Ketrampilan, Dan Proses Pembelajaran". *Salam: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar'i*. Vol.7 No. 5(2020): 399-400

²⁷ Hilna Putria, Luthfi Hamdani Maula, Dan Din Azwar Uswatun. " Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 Pada Guru Sekolah Dasar ". *Jurnal Basicedu*. Vol. 4 No. 4(2020): 867-868

b. Faktor Penghambat dalam Pembelajaran daring

faktor penghambat dalam pembelajaran daring adalah sesuatu yang dapat mengganggu atau menghambat dalam pembelajaran daring diantaranya sebagai berikut :

1) keterbatasan sarana dan prasarana

Keterbatasan sarana dan prasarana maksudnya bukan hanya penggunaannya yang belum terbiasa tetapi masih banyak orang tua yang belum memberikan fasilitas perangkat teknologi pendukung, seperti hp sebagai pembelajaran untuk anaknya dikarenakan faktor ekonomi. Bahkan walaupun mereka punya fasilitas namun tidak digunakan untuk media pendukung pembelajaran dikarenakan ketidaktahuan orang tua dalam membimbing anaknya untuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.²⁸

2) Jaringan internet

Pembelajaran daring yang dilakukan secara online tidak bisa terlepas dari jaringan internet, tetapi tidak semua wilayah di Indonesia mempunyai jangkauan internet yang baik. Terutama wilayah yang ada di pelosok-pelosok desa masih kesulitan dalam mengakses internet, karena masih belum mempunyai jangkauan terhadap jaringan internet. Hal ini menyebabkan masalah yang dialami siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring. Misalnya: seorang siswa yang tempat tinggalnya di pelosok desa yang masih belum mempunyai jaringan internet menyebabkan siswa tersebut mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh dari rumah, sehingga ia tidak dapat menerima

²⁸ Amrihani, Yunarsi, Harianti, Et.Al., *Inovatif Di Tengah Pandemi Covid-19*, (Parepare: Nusantara Press, 2020), 141-142

pelajaran dengan baik dan mengalami kesulitan pada saat mengirimkan tugas, misalnya melalui media platform WhatsApp.

3) Biaya

Jaringan internet sangat dibutuhkan dalam pembelajaran daring menjadi masalah tersendiri untuk guru dan siswa. Kuota yang dibeli untuk kebutuhan internet atau belajar daring melonjak dan banyak diantara guru dan orang tua tidak siap untuk menambah anggaran dalam menyediakan jaringan internet, sehingga membuat orang tua tidak siap untuk membeli kuota yang banyak untuk belajar anak.²⁹

5. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam memiliki dua definisi. Pertama, PAI adalah upaya mendidik agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya agar menjadi *way of life* (pandangan dan sikap hidup) seseorang. Kedua, PAI yaitu usaha sadar yang dilakukan guru dalam mempersiapkan siswa untuk menyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam seperti dengan kegiatan bimbingan, pengajaran-pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.³⁰

Pendidikan agama Islam merupakan nama lain yang diberikan pada mata pelajaran fikih, Akidah akhlak, sejarah kebudayaan Islam (SKI) yang harus dipelajari oleh siswa dalam menyelesaikan pendidikannya mulai tingkat SD/MI, SMP/MTS, SMA/SMK. Pembelajaran PAI yaitu proses transformasi dan internalisasi pengetahuan nilai-nilai dan ketrampilan- ketrampilan melaksanakan ajaran Islam yang dilaksanakan oleh guru kepada siswa, interalisasi PAI dalam diri manusia dengan melalui proses pendidikan yaitu suatu proses persiapan generasi muda

²⁹ Mahasiswa Kpm Iain Parepare, *Bersama Melawan Covid-19*, (Iain Parepare: Nusantara Press, 2020), 97-98

³⁰ Rizki Susanto Dan Utien Kustianing, "Pelaksanaan Ekstrakurikuler Pendidikan Agama Islam Di Sekolah : Studi di SMP Negeri 3 Malang Tahun 2018 ". *Jrtie*, Vol. 2 No. 1 (2019), 80

untuk menjalankan kehidupan dan memenuhi tujuan hidupnya secara lebih efektif dan efisien.³¹

Pendidikan Agama Islam di sekolah memiliki fungsi yaitu untuk mengembangkan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah Swt. dan penanaman nilai yang sesuai ajaran Islam sebagai pedoman hidup bahagia baik di dunia maupun di akhirat serta penyesuaian mental siswa terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui pendidikan Islam.³² Untuk pembelajaran PAI yang dilaksanakan di SMK berbeda dengan yang dilaksanakan di Mts atau MA nya. Durasi waktu PAI di SMK hanya berdurasi 2 jam pada setiap minggunya.

B. Penelitian terdahulu

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti harus menemukan penelitian-penelitian yang relevan. Adapun hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan variabel atau fokus penelitian yang akan diteliti. Tujuannya adalah untuk mengetahui posisi penelitian yang hendak dilakukan dari penelitian yang ada sebelumnya. Hal ini juga untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian. Maka berikut ini penelitian-penelitian yang relevan:

1. Penelitian dari Rijki Ramdani, Munawar Rahmat, dan Agus Fahrudin dengan jurnalnya yang berjudul "Media Pembelajaran *E-Learning* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung". Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan hasil proses pembelajaran PAI dengan *E-Learning*. Hasil penelitian tersebut adalah hasil proses pembelajaran PAI dengan *E-Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

³¹ Ali Murtadho, " Mengembangkan pendidikan multikultural dalam pembelajaran PAI", *Al tadzkiyyah: jurnal pendidikan Islam*, vol. 7 (2016), 12

³² Ely Manizar, "Optimalisasi pendidikan agama Islam di sekolah", *Jurnal Tadrib*, vol. 3 no.2 (2017), 255.

Tetapi, hanya pada kompetensi pengetahuan, sedangkan sikap dan keterampilan sedikit korelasinya.³³

Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat kesamaan media *E-Learning* merupakan salah satu dari pembelajaran daring yang membutuhkan media internet. Tetapi hasil belajar siswa pada nilai sikap dan keterampilan dilakukan secara langsung di kelas dan nilainya sangat variatif sesuai kemampuan siswa tersebut. Perbedaannya adalah pada pelaksanaan evaluasinya yang digunakan yaitu aplikasi LMS. Sedangkan penelitian ini guru menggunakan evaluasi dengan microsoft form.

2. Penelitian dari Aldi Dwi Saputra dan Kundharu Saddhono dengan jurnalnya yang berjudul "Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Microsoft Office Team 365 untuk SMA di Masa Pandemi". Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pemanfaatan media pembelajaran daring Microsoft office teams 365 dalam pembelajaran jarak jauh di SMA Negeri 5 Surakarta pada masa pandemi. Hasil penelitiannya adalah Microsoft office teams 365 mampu digunakan sebagai pembelajaran daring di masa pandemi, karena dalam microsoft office teams 365 terdapat banyak fitur yang dapat dimanfaatkan. Misalnya microsoft word, microsoft form, microsoft PowerPoint, dan lain sebagainya. Sehingga para siswa kelas XII SMA 5 Surakarta mendapatkan keuntungan dalam proses pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19.³⁴

Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat persamaan yaitu media pembelajaran daring yang digunakan adalah Microsoft office teams 365 dengan memanfaatkan fitur yang ada. Perbedaannya adalah pembelajaran bahasa

³³ Rijki Ramdani, Munawar Rahmat, dan Agus Fakhruddin. Media Pembelajaran *E-Learning* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung. *Jurnal Tarbawy : Indonesia Journal Of Islamic Education*. Vol. 5 No. 1 (2018):57

³⁴ Aldi dwi Saputra dan Kundhuru Saddhono. "Pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan Microsoft office teams 365 untuk SMA di masa pandemi". *Lingua*. Vol 18 no 1 (2021), 19&23

Indonesia. Sedangkan peneliti pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Penelitian dari Ula Nisa El-Fauziah, Lilis Suryani, dan Trisnendi Syahrizal dengan jurnalnya yang berjudul “Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-guru Bahasa Inggris SMP di Subang”. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Tujuan penelitian tersebut guru mampu menggunakan aplikasi google classroom dengan baik. Hasil penelitiannya adalah semua guru peserta belum mengenal google classroom sehingga guru mengikuti dengan sangat antusias dan tertarik dengan penggunaan google classroom. Selain itu guru dapat lebih mudah dalam mengelola tugas kelas dengan cepat dan memberikan umpan balik kepada siswa secara efektif. Akan tetapi, ketersediaan koneksi yang baik harus didukung demi lancarnya dalam menggunakan google classroom.³⁵ Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat persamaan bahwa penggunaan google classroom merupakan salah satu bagian dari pembelajaran daring. Perbedaannya pada objek penelitian yaitu penerapan google classroom pada pembelajaran bahasa inggris. Sedangkan peneliti pada pelaksanaan pembelajaran daring mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI).
4. Penelitian dari Dessta Putra Wijaya dengan Skripsinya yang berjudul “Implementasi *E-Learning* Di SMP Negeri 10 Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan kebijakan yang melatarbelakangi *e-learning* berasal dari kebijakan RENSTRA tahun 2005-2009, REINSTRA tahun 2010-2014, RPJP tahun 2005-2025, DEPDIKNAS serta penerapan kurikulum 2019. Pelaksanaan *e-learning* dilihat dari sumber daya manusia (SDM) dan materi masih minim dalam pelaksanaan pembelajaran *e-learning*. Tetapi segi infrastruktur sudah baik jika dilihat dari software dan hardware yang dimiliki sekolah. Pelaksanaan *e-learning* masih belum berjalan dengan baik, sehingga

³⁵ Ula Nisa El-Fauziah, Lilis Suryani, dan Tisnendi Syahrizal. “Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-guru Bahasa Inggris SMP Di Subang”. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas) IKIP Siliwangi*. Vol. 2 No. 2 Juli (2019):183

ketika diimplementasikan masih ada kendala. Selain itu, ada faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran *e-learning*. faktor pendukungnya yaitu motivasi dalam penggunaan dan mengaplikasikan internet sangat besar, dan sarana prasarana yang ada sudah cukup. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu, terbatasnya guru dalam mengaplikasikan pembelajaran *e-learning* dan belum adanya web *e-learning*.³⁶

Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat persamaan sama-sama meneliti tentang faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian ini lokasi penelitiannya berbeda, penelitian ini memilih lokasi di SMP. sedangkan peneliti memilih lokasi SMK Negeri 1 Kudus.

5. Penelitian dari Mirzon Daheri, Juliana, Deriwanto dan Ahmad Dibul Amda dengan jurnalnya yang berjudul “Efektifitas *Whatsapp* Sebagai Media Belajar Daring”. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektifitas belajar daring menggunakan *WhatsApp*. Hasil penelitian ini adalah menjelaskan bahwa media *WhatsApp* kurang efektif dalam media pembelajaran daring, karena ketika digunakan dapat menimbulkan beberapa faktor, diantaranya: penjelasan guru yang kurang komprehensif dan sederhana, jaringan internet yang kurang memadai, latar belakang keluarga, contohnya kesibukan orang tua siswa, sehingga tidak bisa memantau anaknya ketika belajar.³⁷

Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat persamaan sama-sama meneliti tentang faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Sedangkan perbedaannya pada lokasi penelitiannya yang berbeda, penelitian ini memilih lokasi di SMP. sedangkan peneliti memilih lokasi SMK Negeri 1 Kudus. Selain itu

³⁶ Dessta Putra Wijaya. “Implementasi *E-Learning* Di SMP 10 Yogyakarta”. Skripsi Prodi Kebijakan Pendidikan Jurusan Filsafat dan Sosiologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY. (2015)

³⁷ Mirzan Daheri, Juliana, Deriwanto, Dkk., “Efektivitas *Whatsapp* Sebagai Media Belajar Daring, *Jurnal Basicedu*. Vol. 4 No 4 (2020):781

pada objek penelitian ini lebih fokus kepada media daring yaitu WhatsApp. Sedangkan peneliti tidak, melainkan ke microsoft office teams³⁶⁵.

6. Penelitian dari Rizki Pietres Lakoriha, Hans F. Wowor dan Sary D. E. Paturisi dengan Jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Sistem Pengelolaan Pembelajaran Daring Untuk Sekolah Menengah kejuruan”. Penelitian ini adalah kajian pustaka. Hasil penelitian ini adalah pembelajaran daring yang digunakan sekolah SMK ini adalah metode ADDIE (*Analysis Design Development Implement Evaluate*). Metode tersebut merupakan salah satu model desain pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari, sehingga guru dan siswa dapat saling berkomunikasi dan mempelajari materi yang diberikan melalui pembelajaran daring. Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat persamaan pada lokus penelitian, yaitu di SMK. Sedangkan perbedaannya pada objek penelitian ini menggunakan metode ADDIE, tetapi peneliti lebih fokus ke pembelajaran daring mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.³⁸

C. Kerangka berfikir

Indonesia saat ini mengalami masa pandemi covid-19 atau yang dikenal dengan virus corona. Virus corona merupakan penyakit yang dapat menular dengan cepat, sehingga semua aktivitas dibatasi, termasuk proses pembelajaran yang dilakukan di setiap jenjang sekolah, baik mulai pendidikan di tingkat taman kanak-kanak, sekolah dasar, SMP, SMA, SMK dan bahkan sampai perguruan tinggi. Namun di masa pandemi saat ini timbul permasalahan diantaranya: guru belum mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, masih banyak siswa yang belum memahami materi dengan baik, dan tingkat kesadaran siswa dalam belajar. Sehingga diantara cara mengatasi pembelajaran

³⁸ Rizki Pietres Lakoriha, Hans F. Wowor dan Sary D. E. Paturisi. “Pengembangan Sistem Pengelolaan Pembelajaran Daring Untuk Sekolah Menengah Kejuruan”. *Jurnal Teknik Informatika*. Vol. 13 No. 4 (2018): 6

di era pandemi yaitu mengadakan pembelajaran daring atau online.

Pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Pada pembelajaran terdapat komponen pembelajaran, yaitu guru, siswa dan metode pembelajaran. Namun, di era pandemi ini pembelajaran tidak dapat dilakukan dengan tatap muka secara langsung. Sehingga pembelajaran harus tetap dilaksanakan meskipun dengan cara daring (dalam jaringan).

Pelaksanaan pembelajaran sangat penting dimulai dari persiapan sebelum pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Persiapan sebelum pelaksanaan pembelajaran yaitu guru menyiapkan perangkat pembelajaran yaitu RPP, Silabus, dan lain nya untuk melaksanakan proses kegiatan pembelajaran. Setelah itu guru dapat melaksanakan pembelajaran secara langsung sesuai dengan perangkat tadi. Setelah itu guru dapat melakukan evaluasi terhadap siswanya secara langsung pada aktivitas yang dilakukan siswa di sekolah.

Berbeda dengan cara pelaksanaan pembelajaran daring saat ini, Pelaksanaan pembelajaran daring (dalam jaringan) sangat penting dibuat dimulai dari persiapan sebelum pelaksanaan pembelajaran daring dengan membuat rencana pembelajaran seperti rpp dan lain sebagainya. Setelah merencanakan guru memilih media pembelajaran yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran daring yang disesuaikan dengan jadwal yang ada, misalnya: seperti WhatsApp, Microsoft teams, Microsoft form dan lain sebagainya. Guru pai sangat berperan dalam menciptakan suasana dan pembelajaran yang menarik dan membuat siswa tidak bosan maupun jenuh. Selain itu pembelajaran daring yang menggunakan media online dapat mempengaruhi kualitas pendidikan. Setelah melakukan pelaksanaan pembelajaran, guru melakukan evaluasi. Evaluasi yang dilakukan oleh guru guna mengetahui pemahaman terkait pembelajaran tersebut disebut post test. Post tesnya berupa mengerjakan soal-soal yang bisa dibuat oleh guru sendiri ataupun mengerjakan soal-soal yang ada di dalam buku paket.

Selain itu dalam Pembelajaran daring terlaksana dengan baik atau tidak, karena ada faktor-faktor yang mempengaruhinya, yaitu faktor pendukung dan faktor

penghambat dalam pembelajaran daring. Faktor pendukungnya yaitu diantaranya: orang tua, guru, sekolah, dan fasilitas yang dibutuhkan oleh anak dalam belajar, seperti: hp. Sedangkan faktor penghambatnya dalam pembelajaran daring yaitu: keterbatasan sarana dan prasarana, jaringan internet, dan biaya. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

