

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Depdiknas (2003) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar) (Muhson, 2010).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu³ menyampaikan pesan (materi pembelajaran), sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pengembangan media pembelajaran merupakan usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media pembelajaran. Media yang akan ditampilkan atau akan digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya (Ernanida dan Rizky, 2019).

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

2.1.2 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada dasarnya berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan yaitu dapat meningkatkan prestasi belajar siswa karena prestasi belajar sebagai salah satu indikator kualitas pendidikan. Prestasi belajar dapat menggambarkan kemampuan-kemampuan yang telah dicapai selama proses pendidikan. Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan (Ernawati, 2014).

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Hayati dkk., 2017).

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sehingga akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

2.1.3 Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan (isi atau materi ajar) dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan (siswa/pelajar atau mungkin juga guru). Penyampaian pesan ini bisa dilakukan melalui simbol-simbol komunikasi berupa simbol-simbol verbal dan non-verbal atau visual, yang selanjutnya ditafsirkan oleh penerima pesan (Ramli, 2012).

Oleh karena itu dalam menyampaikan pesan (isi atau materi ajar) agar lebih dapat diterima oleh peserta didik atau siswa hendaknya menggunakan media pembelajaran. Diharapkan dengan pemanfaatan sumber belajar berupa media pembelajaran, proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih efektif. Media yang digunakan dalam pembelajaran beraneka ragam.

Seseorang guru harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan. Penggunaan atau pemilihan media harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Jenis Media Pembelajaran menurut beberapa ahli sangat beragam, sehingga dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran yaitu:

1) Media Audio

Media Audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contohnya: radio, kaset audio, MP3.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (*soft ware*) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan; contohnya foto, gambar, poster, kartun, grafik dll.

3) Media Audio-Visual

Media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Contohnya: film bersuara, video, televisi, *sound slide*.

4) Media Multimedia

Media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti: animasi. Multimedia sering diidentikan dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer.

5) Media Realita

Media nyata yang ada di dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti: binatang, spesimen, herbarium dll.

2.1.4 Prinsip Media Pembelajaran

Sebelum menentukan pilihan media yang akan digunakan untuk pembelajaran, ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan oleh seorang guru atau instruktur. Brown dkk dalam Setyosari dan Sihkabuden (2005) memberikan delapan prinsip dalam pemilihan media pembelajaran. Sedangkan Gerlack dan Ely (Setyosari dan Sihkabuden, 2005) memberikan lima prinsip. Secara umum, prinsip pemilihan media adalah sebagai berikut:

1) Kesesuaian

Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari, serta metode atau pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik. Perlu diperhatikan bahwa tidak ada satu mediaupun yang bisa dan cocok untuk semua dan materi pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, dalam melihat kesesuaian media, faktor-faktor tersebut perlu diperhatikan. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa ternyata keberhasilan menggunakan media erat kaitannya dengan metode pembelajaran dan isi pesan serta karakteristik peserta didik. Untuk itu, kesesuaian media dengan metode juga tidak dapat diabaikan.

2) Kejelasan Sajian

Beberapa jenis media dan sumber belajar dirancang hanya mempertimbangkan ruang lingkup materi pembelajaran, tanpa memperhatikan tingkat kesulitan penyajiannya sama sekali. Ambil contoh beberapa buku teks yang dipakai di sekolah menggunakan kalimat-kalimat panjang dan istilah-istilah baru yang mungkin belum

pernah dikenal oleh siswa yang duduk di kelas rendah. Hal ini akan menyulitkan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi yang disajikan. Mestinya digunakan kalimat pendek, kosa kata umum yang banyak dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Kalau perlu hurufnya berukuran lebih besar dan berwarna dalam penyajiannya. Penilaian tentang kemudahan sajian sebuah media sangat tergantung pada kondisi dan sosio-kultural siswa, serta pengalaman empirik guru. Jadi, bisa berbeda antara satu sekolah dengan sekolah di tempat lain.

3) Kemudahan Akses

Kemudahan akses menjadi salah satu prinsip dalam pemilihan media pembelajaran. Jika sudah tersedia, apakah media tersebut mudah diakses dan dimanfaatkan oleh murid, apakah perangkat pendukungnya juga sudah tersedia, misalnya jika kita ingin menggunakan media internet, perlu dipertimbangkan terlebih dahulu, apakah ada saluran untuk koneksi ke internet, adakah jaringan teleponnya. Apakah juga didukung oleh infrastruktur yang cukup. Akses juga menyangkut aspek kebijakan, misalnya apakah murid diizinkan untuk menggunakan komputer yang terhubung ke internet, Jangan hanya kepala sekolah dan guru-guru saja yang boleh menggunakan internet, tetapi juga murid, bahkan mereka lebih penting untuk memperoleh akses.

Kemudahan akses juga berhubungan dengan lokasi dan kondisi media. Beberapa laporan menunjukkan penggunaan media berupa benda sebenarnya adalah paling efektif karena memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Ini didukung oleh Erdgar Dale yang mengatakan bahwa pengalaman belajar langsung

merupakan pembelajaran paling efektif. Namun, apabila lokasi dan kondisi media sulit dijangkau, guru perlu memikirkan alternatif lain sebagai pengganti. Misalnya, seorang dosen menjelaskan tentang topik aktivitas gunung berapi, proses erupsi lava dan magma. Meskipun media langsung paling efektif, akan tetapi sulit dilaksanakan mengingat kondisi yang berbahaya bagi mahasiswa.

4) Keterjangkauan

Keterjangkauan di sini berkaitan dengan aspek biaya (*cost*). Besar kecilnya biaya yang diperlukan untuk mendapatkan media adalah salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan. Media yang memerlukan biaya cukup besar mungkin sekolah dan guru tidak mampu mengadakannya. Namun biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaat. Sebab semakin banyak yang menggunakan, maka unit *cost* dari sebuah media akan semakin menurun. Mungkin saja modal awal cukup besar, akan tetapi dalam jangka panjang mungkin menguntungkan

5) Ketersediaan

Ketersediaan suatu media perlu dipertimbangkan dalam memilih media. Pada saat kita hendak mengajar dan dalam rancangan telah disebutkan macam atau jenis media yang akan dipakai, maka kita perlu mengecek ketersediaan media tersebut. Apabila media tersebut ternyata tidak tersedia, maka kita perlu melakukan media pengganti. Misalnya, kita mestinya mengajar dengan video untuk mengajarkan metamorphosis, tetapi video tersebut tidak tersedia maka kita bisa menggantikannya dengan media gambar atau foto.

6) Kualitas

Dalam pemilihan media pembelajaran, kualitas media hendaklah diperhatikan. Sebaiknya, dipilih media yang berkualitas tinggi. Misalnya, apabila kita memerlukan media video atau televisi, maka bentuk tulisan atau bentuk visual lainnya dapat dilihat dengan jelas, spesifikasi gambar dan suara harus jelas, fokus dan ukuran gambar sesuai dengan ruang kelas. Untuk memberikan pelajaran-pelajaran di kelas yang terdiri 40 orang berbeda dengan kelas yang berisi 100 orang atau lebih.

7) Ada Alternatif

Dalam pemilihan media, salah satu prinsip yang juga penting diperhatikan adalah bahwa guru tidak tergantung hanya pada media tertentu saja. Artinya, andai kata media yang diharapkan tidak diperoleh dengan alasan tidak tersedia atau sulit dijangkau, maka gunakan media alternatif. Sebagai tenaga pendidik profesional, guru perlu kreatif dan inovatif dalam melakukan pemilihan dan pengadaan media pembelajaran.

8) Interaktivitas

Media yang baik adalah yang dapat memberikan komunikasi dua arah secara interaktif. Semua kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan oleh guru tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Dewasa ini, tersedia banyak jenis media interaktif di pasaran seperti CD interaktif, dan lain-lain.

9) Organisasi

Pertimbangan lain yang juga tidak bisa diabaikan adalah dukungan organisasi. Misalnya apakah pimpinan sekolah atau pimpinan yayasan mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya? Apakah di sekolah tersedia sarana yang disebut pusat sumber belajar, tempat penyimpanan dan sebagainya.

10) Kebaruan

Kebaruan dari media yang akan dipilih juga harus menjadi pertimbangan sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi murid. Di samping itu, media yang lebih baru lebih sesuai dengan kebutuhan stakeholder di lapangan kerja. Misalnya, mahasiswa bidang industri atau ICT akan lebih baik menggunakan media terbaru agar sesuai dengan perkembangan di bidang tersebut. Sehingga, ketika mereka menyelesaikan studinya tidak asing lagi dengan berbagai peralatan terbaru yang mungkin ditemui di dunia kerja.

11) Berorientasi Siswa

Pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada siswa. Artinya perlu dipertimbangkan keuntungan dan kemudahan apa yang akan diperoleh siswa dengan media tersebut. Hal ini perlu diperhatikan mengingat di beberapa sekolah seringkali pemilihan media seperti buku ditentukan oleh besarnya “komisi” yang dijanjikan penerbit kepada guru atau sekolah. Jadi orientasinya keuntungan yang diterima guru dan bukan siswa (Ramli, 2012).

Berdasarkan beberapa prinsip diatas dalam disimpulkan bahwa media pembelajaran diutamakan untuk kepentingan siswa agar merasa nyaman, lengkap,

dan tidak terkendala apapun dalam proses ajar-mengajar sehingga hal-hal yang harus diperhatikan tentu akan berorientasi pada siswa.

2.2 Media Online

2.2.1 Pengertian Media Online

Media online merupakan media yang menggunakan internet, seperti halnya orang akan menilai media online merupakan media elektronik, tetapi para pakar memisahkannya dalam kelompok tersendiri. Alasannya media online menggunakan gabungan proses media cetak dengan menulis informasi yang disalurkan melalui sarana elektronik, tetapi juga hubungan dengan komunikasi personal yang terkesan perorangan (Akbar Ali S.T 2005).

Media *online* adalah media massa yang dapat kita temukan di internet. Sebagai media massa, media *online* juga menggunakan kaidah-kaidah jurnalistik dalam sistem kerja mereka. Internet memiliki beberapa karakteristik, seperti media yang berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, potensi interaktif, berfungsi secara privat dan publik, memiliki aturan yang rendah, dan berhubungan. Internet juga menciptakan pintu gerbang baru bagi organisasi yang dapat diakses secara global dari berbagai penjuru dunia. Karakteristik interaktif dari internet dapat menjadi sarana yang efektif untuk membangun dan memelihara hubungan saling menguntungkan jika internet digunakan dengan benar.

Dengan media massa manusia memenuhi kebutuhannya akan berbagai hak. Salah satunya dengan media *online* yang tergolong media paling baru. Media massa *online* tidak pernah menghilangkan media massa lama tetapi mensubstitusinya. Media online merupakan tipe baru jurnalisme karena memiliki sejumlah fitur dan karakteristik dari jurnalisme tradisional. Fitur- fitur uniknya mengemuka dalam teknologinya, menawarkan kemungkinan- kemungkinan tidak terbatas dalam memproses dan menyebarkan berita (Maria Assumpta Rumanti,2002).

Berdasarkan penjelasan diatas media *online* merupakan media yang dapat ditemukan di internet, menggunakan gabungan proses media cetak dengan menulis informasi yang disalurkan melalui sarana elektronik sehingga menawarkan kemungkinan- kemungkinan tidak terbatas dalam memproses dan menyebarkan berita secara privat.

2.2.2 Kelebihan Media Online

Media *Online* memiliki kelebihan tersendiri, informasinya lebih bersifat personal yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja. Tentu dengan syarat ada; ada saranya, berupa perangkat komputer dan jaringan internet. Kelebihan lainnya informasi yang disebarkan dapat di up-date setiap saat bila perlu setiap detik. Lebih dari itu media onlien juga melengkapi fasilitas pencarian berita dan persiapan berita yang dapat diakses dengan mudah.

2.2.3 Kekurangan Media *Online*

Kelemahan media *online* terletak pada peralatan dan kemampuannya penggunaannya. Media online harus menggunakan perangkat komputer dan jaringan internet yang sampai saat ini biayanya cukup mahal khususnya di Indonesia, belum semua wilayah memiliki jaringan internet, disamping itu diperlukan keahlian khusus guna memanfaatkannya, dan mungkin juga belum banyak yang menguasainya (Samtana k, 2005).

2.2.4 Macam – Macam Media *Online*

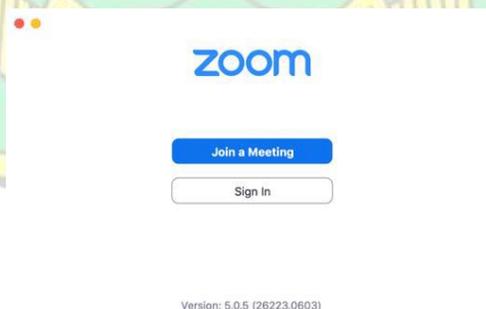
2.2.5 Zoom Cloud Meeting (Erik Yuan, 2011-2012)

Zoom cloud meetings merupakan suatu aplikasi alternatif yang sangat bermanfaat untuk perangkat lunak pertemuan virtual berbasis *cloud*, karena dapat digunakan dengan perangkat seluler. Saat ini diklaim bahwa lebih dari 170.000 organisasi sudah menggunakan *zoom cloud meeting*, karena sifatnya yang fleksibel dan platform intuitif. Perangkat lunak yang sudah dipatenkan telah meningkatkan kualitas audio dan visual, suatu kemajuan penting untuk menghindari penyanggaan dan masalah lainnya. Aplikasi ini dapat diinstal dengan perangkat seperti, PC dengan *webcam*, laptop dengan *webcam*, dan juga *smartphone* Android, iPhone, dan lain-lain (Pratiwi dkk., 2019).

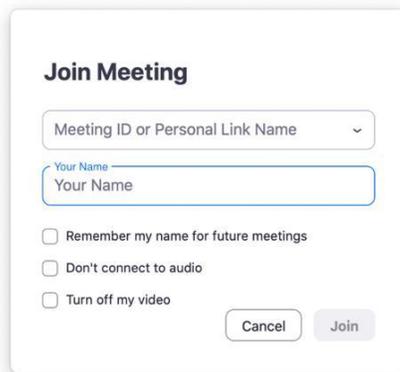
Zoom dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran *online* yang dapat diartikan sebagai suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet. Media pembelajaran *online*

sebagai sebuah alternatif pembelajaran yang berbasis elektronik memberikan banyak manfaat terutama terhadap proses pendidikan yang dilakukan dengan jarak jauh. Dalam membuat media pembelajaran *online* perlu mempertimbangkan harapan dan tujuan mereka dalam mengikuti media pembelajaran *online*, kecepatan dalam mengakses internet atau jaringan, keterbatasan *bandwidth*, biaya untuk akses internet, serta latar belakang pengetahuan yang menyangkut kesiapan dalam mengikuti pembelajaran (Monica dan Dini, 2020).

Adapun langkah-langkah penggunaan *Zoom* yang diterapkan selama pembelajaran sebagai berikut : (1) Dosen mempersilahkan mahasiswa untuk mengunduh aplikasi *Zoom*. *Zoom* dapat digunakan melalui *smartphone* ataupun laptop (2) Setelah mengunduh mahasiswa akan diberikan *id* untuk masuk ke dalam *meeting* (3) Setelah diberikan *id* mahasiswa bisa bergabung dengan pilih bergabung atau *Join Meeting* (4) Saat sudah masuk ke dalam ID mahasiswa bisa langsung bergabung (Monica dan Dini, 2020).



Gambar 2.1 Tampilan awal Zoom



Join Meeting

Meeting ID or Personal Link Name

Your Name

Your Name

Remember my name for future meetings

Don't connect to audio

Turn off my video

Cancel Join

Gambar 2.2 Tampilan mengikuti kelas via Zoom

Pembelajaran melalui *Zoom* menjadikan pembelajaran lebih efektif. Karena narasumber berpendapat *Zoom* menyediakan fitur yang berbeda dari aplikasi lainnya. Salah satu fitur yang sering dipakai adalah penjadwalan *meeting* dan *share* dokumen untuk slide presentasi. Selain itu ada fitur chatting yang dapat dimanfaatkan saat pembelajaran berlangsung. *Zoom* menjadi solusi yang sangat tepat di saat pandemi COVID-19 ini (Monica dan Dini, 2020).

Jadi pada dasarnya penggunaan aplikasi *zoom cloud meetings* sangat berpengaruh untuk pembelajaran di Era digital, dan dapat memudahkan akses informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran terhadap peserta didik. Dan pada aplikasi *zoom cloud meetings* ini menyediakan pertemuan hingga 100 peserta, sehingga dalam pembelajaran cukup menarik untuk menggunakan aplikasi *zoom cloud meetings* ini. Pada era digital ini media alternatif pembelajaran sangat dibutuhkan setiap orang, terutama seorang guru dalam proses pembelajaran di setiap sekolah, dengan menggunakan aplikasi *zoom cloud meetings* ini setiap orang dapat

menerima informasi dan reverensi belajar dari setiap pengguna/User lain (Pratiwi dkk., 2019). Berikut kelebihan dan kekurangan *zoom cloud meeting*:

Tabel 1. Kelebihan dan Kekurangan *zoom cloud meeting*.

Kelebihan	Kekurangan
Versi dasar dari perangkat lunak pertemuan berbasis cloud ini gratis	Penggunaan gratis terbatas pada pertemuan cloud 40 menit atau kurang
Pengguna memiliki sejumlah alat yang berbeda untuk dipilih selama proses pembelajaran	Mungkin ada masalah buffer jika digunakan dengan OS Android yang lebih lama
Memudahkan informasi dan komunikasi secara jarak jauh	

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *zoom cloud meeting* merupakan salah satu aplikasi alternatif untuk perangkat lunak pertemuan virtual yang menyediakan pertemuan hingga 100 peserta dengan fitur penjadwalan *meeting* dan *share* dokumen untuk slide presentasi dan fitur *chating* yang dapat dimanfaatkan saat pembelajaran berlangsung namun dalam penggunaannya terbatas

yaitu hanya 40 menit dalam tiap pertemuan dan adanya masalah buffer jika digunakan dengan OS android yang lebih lama.

2.2.6 Google Meet (Lawrence Edward, 2017)

Google meet merupakan sebuah aplikasi *video conference* yang digunakan untuk proses meeting secara online yang dibuat dan dikembangkan oleh *Google*. *Google meet* memungkinkan pengguna untuk mengadakan rapat saat dalam perjalanan, melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan kelas pelatihan virtual, wawancara jarak jauh, dan masih banyak lagi. *Google meet* memiliki fitur yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan panggilan video berkualitas tinggi untuk grup yang dapat mencapai 250 orang (Juniartini dan Rasna, 2020).

Disamping itu, pada kondisi pandemi seperti sekarang ini, semakin banyak orang yang mulai memanfaatkan aplikasi *google meet* untuk bekerja atau belajar dari rumah. Oleh sebab itu, saat ini *google meet* menjadi salah satu fitur *google* yang mengalami pertumbuhan tercepat. Angka pengguna harian aplikasi *google meet* meningkat hingga 25 kali lipat pada periode antara bulan Januari hingga Maret 2020. *Google meet* merupakan versi yang terbaru dan lebih kuat dibandingkan dengan *Hangouts* pendahulunya karena *Google Meet* memiliki fitur yang mampu ditampilkan pada aplikasi *web*, *Android*, dan *iOS*. Disamping itu, aplikasi *Google Meet* memiliki *Interface* atau antarmuka yang unik dan fungsional dengan ukuran ringan dan cepat, mengedepankan pengelolaan yang lebih efisien sehingga mudah untuk digunakan dan diikuti oleh semua penggunanya (Juniartini dan Rasna, 2020).

Google meet dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran siswa yang berlangsung dari rumah sekaligus mengajarkan siswa untuk memanfaatkan teknologi sejak dini sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna untuk siswa tersebut. Pemanfaatan *google meet* sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan keterampilan menyimak dan berbicara dalam menggunakan aplikasi *google meet* sebagai media pembelajaran (Juniartini dan Rasna, 2020).

Aplikasi *google meet* memberikan fasilitas dimana guru sebagai partisipan dapat melakukan *share screen* yang berarti dapat mengubah layar utama menjadi file yang dibutuhkan untuk kepentingan pembelajaran. Guru dapat mempersentasikan *power point* yang ingin ditampilkan dan dijelaskan untuk siswanya dan guru juga bisa membagikan video yang ingin ditampilkan dan siswa bisa menyimak video yang dibagikan oleh gurunya melalui *google meet*. Dapat dikatakan seperti pembelajaran dikelas yang biasanya dilakukan guru dengan menggunakan bantuan bahan ajar seperti *slide power point* yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Tentu saja hal tersebut sangat memberikan keuntungan bagi guru-guru maupun peserta didik (Juniartini dan Rasna, 2020). Adapun kelebihan aplikasi *google meet* yaitu:

Tabel 2. Kelebihan dan Kekurangan *Google meet*.

Kelebihan	Kekurangan
Terdapat fitur White Board yang	<i>Google meet</i> versi gratis atau open

<p>berfungsi untuk menjelaskan suatu hal dengan menggunakan gambar atau angka apabila hal tersebut sulit dijelaskan dengan menggunakan lisan.</p>	<p>source hanya dapat mengundang maksimal 25 orang</p>
<p>Bersifat open source atau dapat diunduh secara gratis. Aplikasi <i>google meet</i> sudah tersedia di <i>playstore</i> atau <i>app store</i></p>	<p>Tidak terdapat fitur hemat data saat panggilan berlangsung</p>
<p>Tampilan video dengan resolusi <i>High Definition</i> (HD) dan juga disupport dengan resolusi lain, sehingga tampilan video menjadi lebih jernih.</p>	<p>Tidak semua fasilitas bersifat <i>open source</i>, pengguna harus membeli paket dari <i>Google Suite</i> sebelum menggunakan fitur-fitur yang lebih banyak dan lengkap, sehingga pengguna menjadi tidak leluasa dalam menggunakan <i>Google Meet</i></p>
<p>Sederhana dan akses yang mudah.</p>	<p>Membutuhkan jaringan internet yang cepat dan stabil. Apabila kualitas jaringan buruk, resolusi dan kecepatan video akan turun</p>
<p>Terdapat layanan enkripsi video yang</p>	

<p>dapat mencegah agar data pribadi yang tersimpan di dalam aplikasi tersebut tidak akan disalah gunakan, seperti pencurian ataupun jual beli data</p>	
<p>Pilihan tampilan yang beragam dan menarik, dengan tampilan video yang dapat diatur sesuai keinginan. Seperti penyesuaian tata letak dan mengganti latar untuk video yang ditampilkan</p>	
<p>Dapat mengundang hingga 250 peserta dengan berlangganan <i>google suite</i></p>	

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan *Google meet* merupakan aplikasi *video conference* yang digunakan untuk proses meeting secara online yang dibuat dan dikembangkan oleh *Google* yang memiliki fitur dapat dimanfaatkan untuk melakukan panggilan video berkualitas tinggi untuk grup yang dapat mencapai 250 orang dalam versi gratis namun *google meet* membutuhkan akses jaringan yang baik untuk mempertahankan kualitas video yang ditampilkan.

2.2.7 Google Classroom

Google classroom merupakan platform yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar secara daring dan gratis. *Google classroom* menawarkan sebuah fitur yang efisien, mudah digunakan, dan membantu pengajar dalam mengelola tugas. Dengan *google classroom*, pengajar/ guru dapat membuat kelas, mendistribusikan tugas, memberi nilai, mengirim masukan, dan melihat semuanya disatu tempat. *Google classroom* ini merupakan solusi atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas bagi para pengajar terutama dalam era revolusi industri 4.0. Karena bukan hanya industri manufaktur, ataupun keuangan yang harus adaptif namun pendidikan sebagai tonggak kualitas SDM juga harus responsif dalam menanggapi perubahan dan perkembangan teknologi informasi. Terutama pada kondisi saat ini ditengah pandemic COVID-19 yang mengharuskan siswa untuk belajar dari rumah, sehingga tidak terjadi tatap muka secara langsung. *Google classroom* dapat dijadikan sebagai alternatif pengganti kelas konvensional (tatap muka langsung) dengan kelas online real time (Pinandhito dkk., 2020).

Pengajar dan siswa dapat login dari komputer atau *smartphone* apa pun dimanapun untuk mengakses materi pelajaran, tugas kelas, dan masukan. Pengajar dapat melacak progres siswa untuk mengetahui di mana dan kapan harus memberikan masukan tambahan. Tanpa harus bertatap muka secara langsung. Sehingga pembelajaran lebih difokuskan pada pemberian rekomendasi yang membangun dan dipersonalisasi bagi siswa (Pinandhito dkk., 2020). Sebagai salah satu media

pembelajaran online yang ditawarkan secara gratis, pengajar dapat memaksimalkan penggunaan *google classroom* dalam beberapa kegiatan pembelajaran:

- a) Membuat dan mengelola kelas. Dengan *google classroom*, pengajar dapat membuat kelas online, dan menambahkan siswa ke dalam kelas.
- b) Menambahkan topik dan membuat tugas di *google classroom*. Fitur dalam *google classroom* memudahkan pengajar dalam mendistribusikan materi sesuai dengan topik yang dibuat. Materi dapat berupa unggahan dokumen power point, buku teks pdf, video youtube, maupun menggunakan fitur google online yang ditawarkan seperti *google ppt*, *google doc*, *google sheet*.
- c) Selain itu, pengajar juga bisa membuat tugas untuk siswa baik berupa kuis maupun uraian. Pengajar dapat memeriksa tugas yang telah dikumpulkan, memeberikan penilaian secara langsung, dan juga memeberikan masukan secara personal bagi tiap siswa.
- d) Membuat nilai siswa. Pengajar dapat secara langsung melakukan penilaian terhadap tugas yang telah dikumpulkan oleh siswa, dan juga memberikan masukan baik secara personal kepada siswa maupun secara umum untuk kelas. Nilai yang telah dibuat dalam *google classroom* dapat diunduh secara komprehensif ke dalam format *excel*, sehingga memudahkan pengajar dalam mendokumentasikan nilai siswa.

Untuk *login* ke *google classroom*, pengguna akun gmail hanya mencari dan klik menu *google classroom* yang sudah tersedia di akun gmail yang bersangkutan.

Beberapa tampilan pada *google classroom* penulis sajikan sebagai berikut (Muslik, 2019).

a) Kelas

Administrator atau bisa juga guru dapat membuat kelas melalui menu kelas. Siswa dapat bergabung dengan kelas dapat melalui dua cara, yaitu diundang via email atau login dengan kode kelas yang tersedia dalam masing-masing kelas yang telah dibuat.

b) Forum

Menu forum bertujuan untuk memberikan kesempatan diskusi antara siswa dan guru. Menu forum berada pada masing-masing kelas.

c) Tugas Kelas

Menu tugas kelas meliputi tempat pembuatan tugas, kuis, bahan ajar, topik, pertanyaan, dan postingan.

d) Anggota

Jumlah dan nama anggota atau peserta akan tampil dalam menu ini.

e) Nilai

Pada tampilan nilai menampilkan tabel penilaian yang dapat dilakukan guru. Siswa yang tidak mengerjakan tugas atau ujian ditampilkan pada menu ini. Siswa hanya dapat melihat nilai masing-masing dalam akunnya. Untuk soal uraian yang berbeda bobot penilaiannya, *google classroom* memberikan alternatif pilihan dengan masuk pada menu setting kelas (Muslik, 2019). Adapun kelebihan dan kekurangan *google classroom* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.Kelebihan dan Kekurangan *Google classroom*.

Kelebihan	Kekurangan
<p>Penyiapan yang mudah, dosen dapat menambahkan mahasiswa langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung</p>	<p>Kesulitan siswa dalam mengaplikasikan <i>google classroom</i> karena belum terbiasa menggunakannya sebab ini merupakan pengalaman pertama bagi mereka. Kesulitan guru dalam melakukan penilaian autentik karena waktu yang digunakan bisa lebih mencukupi bisa dibantu dengan pemanfaatan <i>google classroom</i>.</p>
<p>Hemat waktu, alur tugas yang sederhana dan tanpa kertas memungkinkan pengajar membuat, memeriksa, dan menilai tugas dengan cepat di satu tempat</p>	<p>Masih ada orang tua siswa yang belum bisa mengaplikasikan handphone android sehingga tidak bisa mendampingi siswa saat mengirimkan tugasnya melalui <i>google classroom</i>. Guru harus memberikan pemahaman kepada orang tua siswa supaya tidak terjadi kesalahpahaman dalam</p>

	<p>pelaksanaan pembelajaran menggunakan <i>google classroom</i>.</p>
<p>Meningkatkan pengorganisasian, mahasiswa dapat melihat semua tugasnya di laman tugas dan semua materi secara otomatis disimpan ke dalam folder di <i>google drive</i>.</p>	<p>Guru pun juga harus jeli terhadap berbagai kemungkinan penyalahgunaan <i>handphone</i>. Sehingga guru harus menentukan aturan yang jelas dalam penggunaan <i>handphone</i> di sekolah</p>
<p>Meningkatkan komunikasi, kelas memungkinkan dosen untuk mengirim pengumuman dan memulai diskusi secara langsung.</p>	
<p>Terjangkau dan aman, <i>google classroom</i> tidak mengandung iklan, tidak pernah menggunakan konten pengguna atau data mahasiswa untuk iklan dan bersifat gratis</p>	

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan *google classroom* adalah salah satu aplikasi pengelola pembelajaran online yang bermanfaat bagi guru karena

memiliki fitur yaitu dapat membuat kelas, mendistribusikan tugas, memberi nilai, mengirim masukan, dan melihat semuanya di satu tempat. Pengajar dan siswa dapat login dari komputer atau *smartphone* apa pun dan dimanapun untuk mengakses materi pelajaran, tugas kelas, dan masukan. Pengajar dapat melacak progres siswa untuk mengetahui di mana dan kapan harus memberikan masukan tambahan. Tanpa harus bertatap muka secara langsung. Namun kecanggihan dapat menjadi kekurangan dalam aplikasi ini dimana masih ada guru, siswa, maupun orangtua yang belum terbiasa menggunakan *google class* sehingga dibutuhkan arahan yang benar dalam mengelola aplikasi ini.

2.2.8 Whatsapp Group

WhatsApp merupakan aplikasi yang berfungsi untuk berkirim pesan instan (*Instans Messenger*), tetapi jika ditinjau berdasarkan fungsi utamanya, *WhatsApp* mirip dengan aplikasi SMS (*Short Messege Service*) yang biasa digunakan di ponsel lama. Hanya saja, *WhatsApp* tidak memanfaatkan pulsa langung seperti pada penggunaan SMS, melainkan menggunakan layanan internet. Selama ponsel masih terhubung dengan layanan internet, pengguna dapat berkirim pesan. Tidak hanya itu, pengguna dapat berkirim *soft files* dengan ekstensi Pdf, docs, dan berbagai jenis dokumen lainnya. Pada aplikasi *WhatsApp* terdapat sebuah fitur yang memungkinkan orang untuk berkomunikasi secara berkelompok yakni menggunakan grup. Dengan adanya grup ini, bagaimana pendidik dan peserta didik tetap dapat melaksanakan pembelajaran. Adapun fitur dan fungsi dari whatsapp ialah sebagai berikut (Pustikayasa, 2019):

- a) Pesan: pengguna dapat memanfaatkan koneksi internet untuk berkirim pesan kepada pengguna lain
- b) *Chat Grup*: pengguna dapat membuat grup yang terdiri dari nomor ponsel yang sudah terdaftar pada *WhatsApp* untuk memudahkan berkomunikasi antar anggota dalam grup.
- c) *WhatsApp* Web dan Desktop: pengguna dapat mengirim dan menerima pesan *WhatsApp* langsung dari browser komputer atau langsung pada komputer dengan syarat *WhatsApp* pada ponsel tetap aktif.
- d) Panggilan Suara dan Video *WhatsApp*: pengguna dapat melakukan panggilan suara dan panggilan video (*video call*) di seluruh dunia menggunakan koneksi internet ponsel atau *wi-fi*.
- e) Foto dan Video: pengguna dapat berbagi foto dan video diantara pengguna baik personal maupun dalam grup.
- f) Enkripsi *End to End*: sistem keamanan untuk pengguna

Grup *WhatsApp* dipilih sebagai salah satu media pembelajaran, karena ditinjau dari sisi jumlah pengguna, fungsi dan cara penggunaannya, dimana pendidik dapat berbagi (*sharing*) materi pelajaran atau tugas dalam bentuk gambar, pdf, ppt, doc, xls, audio, video secara langsung dan meminta tanggapan (jawaban) dari peserta grup (peserta didik). *WhatsApp* juga merupakan aplikasi yang baik untuk pembelajaran berbasis ponsel pintar, seperti untuk menyelesaikan tugas-tugas dari pendidik. Sehubungan dengan penyelesaian tugas aplikasi seluler seperti *WhatsApp* ini lebih disukai daripada diskusi di kelas. Karena melalui grup, apa pun yang

diposting oleh pendidik atau peserta didik akan langsung dapat diakses oleh peserta grup yang sedang online. Artinya, kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi grup *WhatsApp* membawa manfaat bagi prestasi dan sikap peserta didik terhadap pembelajaran dan pendidikan secara *mobile* (Pustikayasa, 2019).

Hasil penelitian Pranajaya dan Hendra Wicaksono (2017) tentang pemanfaatan *WhatsApp* dikalangan pelajar juga menunjukkan bahwa 57% responden menyatakan dalam proses belajar dengan aplikasi *WhatsApp* sangat bermanfaat, walaupun dalam pernyataannya penggunaan *WhatsApp* tidak sepenuhnya mempengaruhi nilai belajar. Demikian juga Utomo (2018) menyatakan pada memanfaatkan aplikasi *WhatsApp* dalam penerapan model pembelajaran berbasis masalah bahwa berdampak positif atau berpengaruh terhadap hasil belajar. Penggunaan grup *WhatsApp* ini membuat peserta didik menjadi mudah dalam mendistribusikan makalah atau menerima materi serta dapat berdiskusi kelompok di luar jam pelajaran (Pustikayasa, 2019). Adapun kelebihan dan kekurangan dari *Whatsapp group* ialah:

Tabel 4.Kelebihan dan Kekurangan *Whatsapp group*.

Kelebihan	Kekurangan
<i>WhatsApp</i> tidak memerlukan sistem login setiap akan membuka bekerja, mirip seperti SMS yang menggunakan nomor telepon yang terdaftar pada	Pendidik dan peserta didik harus terhubung dengan layanan internet untuk mendapatkan informasi secara <i>real times</i> .

ponsel pengguna.	
Pesan offline: <i>WhatsApp</i> akan menyimpan pesan-pesan pengguna dan mengirimkannya kembali ketika pengguna menggunakannya kembali, sehingga pengguna tidak akan kehilangan pemberitahuan pesan baru atau pada saat mematikan telepon	Komunikasi menggunakan video, gambar dan file yang berukuran besar berpengaruh pada penggunaan data (biaya).
Pengguna dapat bertukar kontak, membagikan lokasi (<i>share live location</i>), email riwayat percakapan, atur <i>wallpaper</i> dan nada pemberitahuan khusus, juga kirim pesan ke beberapa kontak sekaligus (<i>broadcast</i>).	Tanpa aturan atau kesepakatan yang jelas oleh admin (pendidik) grup, komunikasi dapat keluar dari kontek pembelajaran
Grup <i>WhatsApp</i> , pendidik dan peserta didik bisa bertanya jawab atau berdiskusi dengan lebih rileks tanpa harus terpusat pada pendidik seperti pembelajaran di kelas, yang sering	

<p>menimbulkan rasa takut salah dan malu pada peserta didik.</p>	
<p>Peserta didik dengan mudah bisa mengirim balik hasil pekerjaan, baik berupa komentar langsung (chat group), gambar, video atau soft files lainnya yang berhubungan dengan pembelajaran</p>	
<p>Dengan media WhatsApp, metode pembelajaran menjadi ramah lingkungan karena tidak lagi menggunakan hard copy (penggunaan kertas untuk mencetak atau menulis hasil pekerjaan peserta didik)</p>	

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Whatsapp Group* merupakan salah satu fitur dari aplikasi *Whatsapp* yang memungkinkan adanya perkumpulan dari beberapa orang (guru dan murid) dalam satu ruang obrolan. *Whatsapp Group* dipilih sebagai salah satu media pembelajaran, karena ditinjau dari

sisi jumlah pengguna, fungsi dan cara penggunaannya, dimana pendidik dapat berbagi (*sharing*) materi pelajaran atau tugas dalam bentuk gambar, pdf, ppt, doc, xls, audio, video secara langsung dan meminta tanggapan (jawaban) dari peserta grup (peserta didik). Namun diperlukan biaya penggunaan data yang besar untuk mengakses dokumen-dokumen yang ada dalam grup tersebut.

2.3 Pembelajaran *Online* (Daring)

2.3.1 Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran *online* pada dasarnya adalah pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sistem pembelajaran jarak jauh merupakan sistem yang sudah ada sejak pertengahan abad 18. Sejak awal, pembelajaran jarak jauh selalu menggunakan teknologi untuk pelaksanaan pembelajarannya, mulai dari teknologi paling sederhana hingga yang terkini. Secara singkat, sejarah perkembangan pembelajaran jarak jauh dapat dikelompokkan berdasarkan teknologi dominan yang digunakannya. Taylor (2000) misalnya, mengelompokkan generasi pembelajaran jarak jauh ke dalam lima (5) generasi, yaitu: (1) model korespondensi, (2) model multi media, (3) model tele-learning, (4) model pembelajaran fleksibel, dan (5) model pembelajaran fleksibel yang lebih cerdas (The Intelligent Flexible Learning Model). Pada generasi PTJJ keempat dan kelima lahir jargon-jargon yang sangat populer di masyarakat seperti *e-learning*, *online learning*, dan *mobile learning* yang lebih memasyarakatkan lagi fenomena PJJ (Belawati, 2020).

Seperti disebutkan, pembelajaran online lahir mulai generasi keempat setelah adanya Internet. Jadi, pembelajaran online adalah pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet. Oleh karena itu, dalam Bahasa Indonesia pembelajaran online diterjemahkan sebagai ‘pembelajaran dalam jaringan’ atau ‘pembelajaran daring’ (Belawati, 2020). Daring adalah akronim dalam jaringan, menurut KKBI Kemendikbud pusat, yang artinya terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Jadi kegiatan belajar mengajar guru, dosen, siswa, dan mahasiswa kini dilakukan secara belajar daring, termasuk pada saat pemberian tugas. Daring merupakan singkatan dan “dalam jaringan” sebagai pengganti kata online yang sering kita gunakan dalam kaitannya dengan teknologi internet. Daring adalah terjemahan dan istilah online yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet (Gilang, 2020).

Istilah online learning banyak disinonimkan dengan istilah lainnya seperti *e-learning*, *internet learning*, *web-based learning*, *tele-learning*, *distributed learning* dan lain sebagainya. Dalam beberapa tahun terakhir, pembelajaran *online* juga sering dikaitkan dan digunakan sebagai padanan istilah *mobile learning* atau *m-learning*, yang merupakan pembelajaran online melalui perangkat komunikasi bergerak (*mobile communication devices*) seperti *computer tablet* dan *smartphone* (Belawati, 2020).

Pembelajaran *learning* tidak sekedar membagikan materi pembelajaran dalam jaringan internet. Dalam online learning, selain ada materi pembelajaran online juga ada proses kegiatan belajar mengajar secara online. Jadi, perbedaan pokok antara pembelajaran online dengan sekedar materi pembelajaran online adalah adanya

interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran. Interaksi dalam pembelajaran terdiri dari interaksi antara pembelajar dengan pengajar dan atau fasilitator (pengajar), dengan sesama pembelajar lainnya, dan dengan materi pembelajarannya itu sendiri. Ketiga jenis interaksi yang terjadi dalam pembelajaran online itulah yang akan menciptakan pengalaman belajar (Belawati, 2020).

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran online atau daring adalah pembelajaran jarak jauh tanpa tatap muka yang terhubung melalui jaringan internet melalui perangkat komunikasi bergerak (*mobile communication devices*) seperti *computer tablet* dan *smartphone*.

2.3.2 Prinsip Pembelajaran Online

Pembelajaran online harus direncanakan dan didesain dengan baik agar efektif. Anderson (2005) menyebutkan bahwa ada lima (5) elemen umum yang membingkai kualitas pembelajaran online, yaitu yang berkaitan dengan infrastruktur, teknis, materi, pedagogik, serta institusional (Gambar 2.2). Kelima elemen ini dapat dijadikan kerangka acuan (*framework*) untuk merencanakan dan menyelenggarakan pembelajaran online yang berkualitas, dengan elemen materi pembelajaran sebagai titik sentral (Belawati, 2020).

Anderson dan McCormick (2005) menyebutkan ada 10 prinsip utama yang harus diperhatikan dalam perencanaan dan penyelenggaraan pembelajaran online, yaitu yang berkaitan dengan kurikulum, desain materi, perencanaan, proses belajar,

asesmen, dan proses mengajar (*curriculum fit; content design; planning; learning; assessment and teaching*). Kesepuluh prinsip tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Kesesuaian dengan kurikulum: rumuskan tujuan pembelajaran dengan jelas, pastikan relevansi materi yang akan dipelajari dengan tujuan pembelajaran, pastikan kelayakan kegiatan belajar bagi pembelajar, dan pilih metode asesmen hasil belajar yang sesuai (jika akan diases).
- 2) Inklusifitas: rancang pedagogi pembelajaran yang mendukung praktik pembelajaran inklusif untuk memfasilitasi beragam jenis dan tingkat capaian belajar yang diinginkan pembelajar, pembelajar berkebutuhan khusus, keragaman latar belakang sosial dan etnis, serta jenis kelamin.
- 3) Keterlibatan pembelajar: rancang pedagogi yang dapat mengajak dan memotivasi pembelajar untuk melakukan pembelajaran aktif dan mencapai kesuksesan belajar.
- 4) Inovatif: gunakan teknologi inovatif yang dapat memberi nilai tambah pada kualitas pembelajaran. Artinya, pendekatan yang digunakan memperlihatkan bahwa penggunaan sistem pembelajaran online ini memang mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, yang akan sulit dicapai jika tidak dilakukan secara online.
- 5) Pembelajaran efektif: dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya dengan (a) penggunaan beberapa pendekatan desain yang memungkinkan pembelajar memilih salah satu pendekatan yang paling sesuai dengan dirinya, personalisasi desain tampilan dan proses pembelajaran, serta memberikan

fasilitasi untuk pembelajar mengembangkan kemampuan belajar mandiri (belajar cara belajar); (b) pemanfaatan fitur-fitur pembelajaran yang akan mendorong proses metakognitif dan kolaborasi; dan (c) pemberian materi pembelajaran yang sesuai dengan konteks pembelajar tetapi bisa memperlihatkan keragaman perspektif.

- 6) Asesmen formatif: berikan kesempatan pada pembelajar untuk melakukan asesmen formatif, seperti melalui pemberian umpan balik mengenai hal-hal yang harus mereka perkuat dan bagaimana caranya, pemberian kesempatan kepada pembelajar untuk saling memberi umpan balik satu sama lain, dan tentu saja pemberian kesempatan kepada pembelajar untuk melakukan evaluasi diri.
- 7) Asesmen sumatif: bagi yang menginginkan fasilitasi asesmen sumatif untuk menilai hasil belajar pembelajar, untuk menentukan kelulusan, ataupun untuk memberi panduan bagi pembelajar untuk memilih arah pendidikan selanjutnya.
- 8) Utuh, konsisten dan transparan: keseluruhan pembelajaran harus konsisten mulai dari tujuan, materi, kegiatan pembelajaran, dan asesmen. Semua harus sesuai, materi yang diberikan harus utuh dan dapat mempersiapkan pembelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan asesmen harus dirancang untuk mengukur apakah tujuan yang ditetapkan dapat dicapai. Pembelajar sejak awal sudah harus diberi informasi mengenai tujuan pembelajaran, bagaimana proses pembelajaran akan dilakukan, dan bagaimana nantinya mereka akan diakses.

- 9) Mudah diikuti: harus dirancang agar mudah dioperasikan dan digunakan oleh pembelajar tanpa perlu terlalu banyak bantuan dan pelatihan, dan dengan menggunakan teknologi yang tidak terlalu rumit.
- 10) Efisien dan efektif dalam hal biaya: investasi penggunaan teknologi yang diperlukan harus dapat diimbangi dengan manfaat yang akan diperoleh dari penggunaan teknologi tersebut, misalnya dalam hal peningkatan kualitas dan fleksibilitas pembelajaran (Belawati, 2020).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip dari pembelajaran *online* ialah pada dasarnya sama dengan pada pembelajaran tatap muka, yaitu memperkenalkan konsep dan keterampilan yang harus dipelajari, menuntun pembelajar untuk melakukan proses belajar, dan memberikan latihan-latihan mandiri yang harus dilakukan oleh pembelajar.

2.3.3 Karakteristik Pembelajaran *Online*

Di dalam pendidikan jarak jauh (Distance Education) terdapat berbagai macam karakteristik yang muncul disebabkan oleh karena imbas dari penggunaan sarana teknologi informasi itu sendiri. Penggunaan sarana terkonologi informasi ini merupakan suatu kebutuhan mutlak karena harus menghadirkan audio dan visual feedback ataupun teknologi *computer mediated communication (CMC)* di dalam proses pembelajarannya. Menurut Khoe Yao Tung (Tung, 2000) ada beberapa karakteristik dari pembelajaran daring, yaitu:

1. Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia.
2. Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti *video conferencing*, *chats rooms*, atau *discussion forums*.
3. Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya,
4. Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM, untuk meningkatkan komunikasi belajar,
5. Materi ajar relatif mudah diperhaharui,
6. Meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan fasilitator.
7. Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal.
8. Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet.

Karakteristik tersebut mungkin tidak digunakan semua. Tergantung kebutuhan dan situasi yang dihadapi. Materi ajar yang disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia. Hal ini disesuaikan dengan kemampuan mahasiswa dalam memahami teknik belajar tersebut. Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti *video conferencing*, *chats rooms*, atau *discussion forums* (Mastuti dkk., 2020).

2.3.4 Manfaat Pembelajaran Online

Manfaat pembelajaran daring menurut Bates dan Wuif (1997) terdiri atas 4 hal, yaitu:

1. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*)

2. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*)
3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*)
4. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

Berdasarkan manfaat tersebut dapat dilihat bahwa model pembelajaran daring memberikan ruang yang lebih fleksibel bagi guru dan muridnya. Kuncinya adalah mampu menguasai model pembelajaran tersebut. Sehingga proses belajar bisa berjalan dengan baik (Mastuti dkk., 2020). Selain itu ada beberapa manfaat dari pembelajaran daring yaitu:

1. Menunjang proses pembelajaran

Para siswa dapat mengakses materi pembelajaran daring dengan mudah, semua materi yang dibagikan tersebut berbentuk digital. Hal ini akan memberikan dampak yang sangat positif bagi para siswa. Mereka bisa mengakses materi dengan mudah, di mana saja dan kapan saja dan memilih materi yang sesuai dengan minat dan kebutuhan masing-masing individu.

2. Waktu belajar yang lebih fleksibel

Para siswa juga seringkali kesulitan dalam menentukan waktu belajar yang tepat. Terlebih jika mereka harus memilah-milah materi apa yang harus dipelajari dengan cara konvensional. Dengan adanya pembelajaran daring, para siswa dapat dengan fleksibel menentukan waktu belajar mereka. Sebab, metode pembelajaran

daring dilengkapi dengan berbagai ragam fitur yang bisa digunakan. Kemudian, pembelajaran daring memberikan kemudahan pula dalam hal akses. Di sini baik para pengajar maupun siswa dapat berinteraksi secara intens di mana saja dan kapan saja. Peserta bahkan dengan mudah mengulang materi pembelajaran ketika mereka belum memahaminya dengan baik.

3. Dapat memonitor performa

Bagi para pengajar, keberadaan pembelajaran daring juga bisa digunakan dalam melacak atau memonitor perkembangan siswanya. Khususnya dalam pencapaian terhadap materi yang diberikan. Di sini baik para pengajar maupun pengelola pembelajaran dapat menemukan sebuah solusi bersarna terjadi masalah dalam proses belajar mengajar. Misalnya saja, ketika ada siswa yang tidak berhasil dalam satu ujian, maka di sini pengajar bisa menawarkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta tersebut. Pada pembelajaran daring juga tersedia fitur pelaporan dan analisa mengenai apa kesulitan yang dihadapi para siswa. Dan sinilah nantinya para pengajar dapat mengevaluasi apa saja yang perlu diperbaiki atau diterapkan kepada pada siswanya metode apa yang tepat untuk siswa tersebut (Yuliani dkk., 2020).

2.4 Kendala Media Online

Pandemi COVID-19 pada umumnya mengubah tatanan sistem kehidupan, baik segi ekonomi, kesehatan, pemerintah, pendidikan, industri dan lain sebagainya. Kondisi ini menyebabkan pemerintah Indonesia menentukan sikap dengan

mengeluarkan himbauan kepada masyarakat agar menjaga kesehatan dan mengurangi rantai penyebaran virus dengan seruan berdiam diri di rumah/*stay at home*. Menteri pendidikan dan kebudayaan mengeluarkan edaran tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID- 19) sesuai dengan nomor surat 3636Z/nrX.At/itX/v:za (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020).

Pembelajaran daring adalah metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan *Learning Manajemen System* (LMS). Seperti menggunakan *Zoom, Google Meet*, dan lainnya (Farhana, 2020). Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) mencatat adanya peningkatan 15-20% *traffic internet* di masa pandemi *Corona*. Ketua umum APJII, Jamalul Izza menyebutkan penerapan aturan PSBB dan WFH telah mengubah pola penggunaan internet yang sebelum adanya wabah lebih banyak *corporate* menjadi pengguna *ritel/broadband* perumahan (Cnbcindonesia, 2020). Selama pandemi covid-19 guru atau dosen dan siswa maupun mahasiswa menyelenggarakan pembelajaran secara daring sesuai arahan Mendikbud. Namun, dengan usulan kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh atau (PJJ) yang akan diberlakukan secara permanen oleh Nadiem Makarim, tidak bisa dipungkiri memiliki problematika bahwa belum semua pihak merasa siap menerima kondisi pembelajaran daring ini. Tujuan penulisan ini adalah memaparkan berbagai problematika yang muncul akibat pembelajaran media *online/daring* selama pandemi COVID-19 (Gusty dkk., 2020).

Merujuk dari surat edaran yang dikeluarkan oleh Kemendikbud terkait instruksi kepada perguruan tinggi untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan mahasiswa untuk belajar dari rumah masing-masing. Pada awalnya pembelajaran online mendapat respon positif dari mahasiswa terutama mengenai pelaksanaannya yang fleksibilitas sehingga memberikan efek stimulan dalam proses kemandirian belajar. Hal ini mendorong munculnya perilaku social distancing dan meminimalisir kemungkinan munculnya kerumunan mahasiswa di kampus. Dua hal ini merupakan langkah-langkah yang direkomendasikan WHO dalam menekan penyebaran COVID-19. Meski demikian, pembelajaran online harus dilakukan dengan pendampingan ekstra, terlebih lagi jika kondisi daerah kurang mendapatkan akses layanan internet atau hanya bias mengakses internet pada titik tertentu sehingga memicu adanya kerumunan di area-area tertentu yang justru meningkatkan potensi penyebaran Covid-19. Meskipun dalam prakteknya masih menyisakan permasalahan misalnya saja adanya keterbatasan monitoring dosen terhadap aktivitas mahasiswa selama proses perkuliahan berlangsung. Begitu pula sebaliknya bagi mahasiswa yang terkadang sulit mencerna bahan ajar atau materi yang disampaikan secara daring. Hal tersebut disebabkan oleh terbatasnya komunikasi yang terbangun antara dosen dengan mahasiswa melalui beberapa platform pembelajaran *online* (Gusty dkk., 2020)

2.5 Indikator Hasil Belajar

Menurut Roger (2011) “belajar adalah sebuah proses internal yang menggerakkan anak didik agar menggunakan seluruh potensi kognitif, afektif, dan

psikomotoriknya agar memiliki berbagai kapabilitas intelektual, moral, dan keterampilan lainnya” (h. 101).

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Di mana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik (Sani,2013).

a. Aspek Kognitif

Istilah kognitif (*cognitive*) berasal dari kata *cognition*, padanannya *knowing* yang berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* (kognisi) ialah perolehan, penataan, penggunaan pengetahuan. Jadi, kognitif berada pada kisaran persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal) (Woolfolk-Hoy, 2005). Kognitif sebagai salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan, secara umum oleh Bloom mengemukakan adanya 6 (enam) kelas/ tingkat dalam penggolongan tujuan ranah kognitif yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*) (Fitri dan Mahsyar, 2019).

- 1) Pengetahuan, dalam hal ini siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.
- 2) Pemahaman, yaitu siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep (Sudjana 2005)

- 3) Penggunaan/penerapan, disini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/ abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.
- 4) Analisis, merupakan kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.
- 5) Sintesis, merupakan kemampuan siswa untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
- 6) Evaluasi, merupakan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.

Dalam proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Dimana disini pendidik dituntut untuk melaksanakan semua tujuan tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut ke dalam pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana yaitu kemampuan memecahkan masalah yang menuntut peserta didik untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Keberhasilan pengembangan ranah kognitif merupakan langkah awal menuju pengembangan afektif dan psikomotorik (Fitri dan Mahsyar, 2019).

b. Aspek afektif

Istilah afektif diartikan berkenaan dengan perasaan (Departemen Pendidikan Nasional RI, 2005). Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi dan nilai (Ajzen & Fishbein, 2005). Ia merujuk kepada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Sementara itu, Chaplin mendefinisikan aspek afektif sebagai suatu perubahan perilaku yang disadari oleh individu yang sifatnya mendalam (Immordino-Yang & Damasio, 2007).

Aspek afektif dibagi ke dalam lima jenjang, yaitu: 1) *Receiving* atau *attending* (menerima atau memperhatikan); yaitu kepekaan seseorang dalam menerima rancangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain. 2) *Responding* (menanggapi); mengandung arti adanya partisipasi aktif. Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikut sertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya. Jenjang ini lebih tinggi dari pada jenjang menerima. 3) *Valuing* (menilai atau menghargai); artinya memberikan nilai atau member penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan. Ini lebih tinggi dari tingkat sebelumnya. 4) *Organization* (mengatur atau mengorganisasikan); artinya mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang universal yang membawa pada perbaikan umum. 5) *Characterization by a value complex or value*

complex (karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai) yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki oleh seorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Di sini proses internalisasi nilai telah menempati tempat tertinggi dalam suatu hierarki nilai. Nilai itu telah tertanam secara konsisten pada sistemnya dan telah mempengaruhi emosinya (Sudijono, 2007).

Perkembangan aspek afektif dipengaruhi beberapa faktor, di antaranya: 1) Pertumbuhan jasmani/biologis; 2) perubahan interaksi dengan orang tua; 3) perubahan interaksi dengan teman sebaya; dan 4) perubahan pandangan luar. Misalnya, sikap dunia terhadap remaja sering tidak konsisten; dunia luar atau masyarakat masih menerapkan nilai yang berbeda terhadap remaja laki-laki dan perempuan. Seringkali remaja dimanfaatkan oleh pihak luar kedalam kegiatan-kegiatan yang merusak dirinya dan melanggar nilai-nilai moral (Rosa, 2015).

c. Aspek psikomotorik

Kata psikomotorik diartikan sebagai hal yang berhubungan dengan aktifitas fisik yang berkaitan dengan proses mental dan psikologi (Departemen Pendidikan Nasional RI, 2005). Aspek psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan skill atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Jadi, hasil belajar psikomotorik ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu (Puspitasari & Febrianti, 2018; Sudijono, 2007).

Menurut Dave (1970), klasifikasi ranah psikomotorik terbagi ke dalam lima level, yaitu:

- 1) Peniruan, terjadi ketika siswa mengamati suatu gerakan. Mulai memberi respons serupa dengan yang diamati. Mengurangi koordinasi dan kontrol otot-otot saraf. Peniruan ini pada umumnya dalam bentuk global dan tidak sempurna.
- 2) Manipulasi, menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarahan, penampilan, gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Pada tingkat ini siswa menampilkan sesuatu menurut petunjuk-petunjuk tidak hanya meniru tingkah laku saja.
- 3) Ketetapan, memerlukan kecermatan, proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan. Respons-respons lebih terkoreksi dan kesalahan-kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum.
- 4) Artikulasi, menekankan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat dan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal di antara gerakan-gerakan yang berbeda.
- 5) Pengalamiaan, menurut tingkah laku yang ditampilkan dengan paling sedikit mengeluarkan energi fisik maupun psikis. Gerakannya dilakukan secara rutin. Pengalamiaan merupakan tingkat kemampuan tertinggi dalam domain psikomotorik (Dave, 1970).

Perkembangan aspek psikomotorik dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri individu) meliputi sifat jasmani yang diwariskan dari orang tuanya dan kematangan. Faktor eksternal (faktor

yang berasal dari luar diri anak) meliputi kesehatan, makanan, dan stimulasi lingkungan (Puspitasari & Febrianti, 2018; Halim, 2017).

Tabel 5. Jenis dan Indikator Hasil Belajar atau Prestasi

Ranah	Indikator
<p style="text-align: center;">Kognitif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan 2. Pemahaman 3. Aplikasi 4. Analisis 5. Sintesis 6. Evaluasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menunjukkan • Dapat menjelaskan • Dapat mendefinisikan secara lisan • Dapat memberikan contoh • Dapat menggunakan secara tepat • Dapat menguraikan • Dapat mengklasifikasi kan • Dapat menghubungkan • Dapat menyimpulkan • Dapat membuat prinsip umum • Dapat menilai berdasarkan kriteria • Dapat menghasilkan
<p style="text-align: center;">Afektif</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Penerimaan (<i>receiving</i>) b. Penanggapan (<i>responding</i>) c. Penilaian (<i>Valuing</i>) d. Internalisasi (pendalaman) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan sikap menerima dan menolak • Kesiediaan berpartisipasi atau terlibat

<p>e. Karakterisasi suatu nilai atau nilai-nilai yang kompleks</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menganggap penting dan bermanfaat • Menganggap indah dan harmonis • Mengakui dan meyakini • Mengingkari • Melembagakan atau meniadakan • Menanamkan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
<p style="text-align: center;">Psikomotorik</p> <p>a. Keterampilan bergerak dan bertindak</p> <p>b. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkoordinasikan gerak mata, kaki, dan anggota tubuh lainnya • Mengucapkan • Membuat mimik dan gerakan jasmani (Syah 2009).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa domain psikomotorik dalam taksonomi instruksional pengajaran adalah lebih mengorientasikan pada proses tingkah laku atau pelaksanaan, di mana sebagai fungsinya adalah untuk meneruskan nilai yang terdapat dalam kognitif kemudian diinternalisasikan melalui afektif sehingga mengorganisasi dan diaplikasikan dalam bentuk nyata oleh domain psikomotorik. Di dalam konteks evaluasi hasil belajar, ketiga domain atau ranah itulah yang harus dijadikan sasaran dalam setiap kegiatan evaluasi hasil belajar.

Sasaran kegiatan evaluasi hasil belajar adalah: 1) peserta didik sudah dapat memahami semua bahan atau materi pelajaran yang telah diberikan pada mereka, 2) peserta didik sudah dapat menghayatinya, dan 3) materi pelajaran yang telah diberikan itu sudah dapat diamalkan secara konkret dalam kehidupannya sehari-hari.

2.6 Pendidikan Agama Islam

2.6.1 Hakikat Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertakwa, berakhlak mulia dalam mengamalkan agama Islam dari sumber utamanya kitab al-Qur'an dan hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman (Madjid 2014) Pendidikan Islam juga adalah sistem pendidikan yang sengaja didirikan dan diselenggarakan dengan hasrat dan niat (rencana yang sungguh-sungguh) untuk mengejawantahkan ajaran dan nilai-nilai islam, sebagaimana tertuang atau terkandung dalam visi, misi, tujuan, program kegiatan maupun pada praktik pelaksanaan kependidikannya (Muhaimin 2005).

Pendidikan Agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran-ajaran islam serta menjadikannya way of life (jalan hidupnya)” jadi pendidikan Agama Islam adalah ikhtiar manusia dengan jalan Agama si anak didik menuju terbentuknya kepribadian utama sesuai dengan ajaran Agama (Majid 2010). Pendidikan Agama Islam adalah usaha untuk memperkuat iman dan

ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, sesuai dengan ajaran Islam, bersikap inklusif, rasional, dan filosofis dalam rangka menghormati orang lain dalam hubungan kerukunan dan kerjasama antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan Nasional (Undang-Undang No. 2 Tahun 1989) (Rofiq 2006).

Sedangkan menurut A. Tafsir, pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran islam.

Mata pelajaran Pendidikan Agama islam itu secara keseluruhannya terliput dalam lingkup Al-Qur'an dan Al-Hadis, keimanan, akhlak, fiqih/ibadah, dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah Swt, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya (Hablum minallah wa hablum minannas).

Jadi, Pendidikan Agama islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan dapat diketahui bahwa Islam sebagai agama sangat memperhatikan masalah pendidikan, dalam Al-quran maupun Sunnah Rasullulah SAW, untuk itu islam mewajibkan setiap orang baik laki-laki maupun perempuan untuk menuntut ilmu (Iskandar 2011) Sebagaimana dalam Al-quran surah At-Taubah (9):122

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا أَقْوَامَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ۝

Terjemahannya: “Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi kemedan perang, mengapa sebagian diantara mereka tidak pergi untuk memperdalam ilmu pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya” (Al-Qur’an, 9:122).

2.6.2 Tujuan Pendidikan Islam

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan atau usaha, maka tujuan pendidikan adalah sesuatu yang dicapai dengan kegiatan atau usaha pendidikan. Tujuan pendidikan islam merupakan masalah sentral dalam pendidikan, sebab tanpa perumusan tujuan pendidikan yang jelas, perbuatan mendidik bisa sesat, atau kabur tanpa arah (Noor 2001) Abdurrahman Saleh, mengungkapkan tujuan pendidikan agama islam adalah “Pendidikan Islam bertujuan membentuk kepribadian sebagai khalifah Allah SWT, atau sekurang-kurangnya mempersiapkan kejalan yang mengacu kejalan akhirat, tujuan utama khalifa adalah beriman kepada Allah serta patuh dan tunduk kepadanya” (Saleh, 2007)

Tujuan pendidikan islam terkait erat dengan tujuan penciptaan manusia sebagai khalifah Allah SWT dan sebagai “Abdu Allah”. Rincian itu telah diuraikan oleh banyak pakar pendidikan islam. Diantaranya ‘Atiyah Al-Abrasyi, mengemukakan rincian aplikasi tujuan pendidikan islam yaitu, “Membantu pembentukan akhlak yang mulia, persiapan untuk kehidupan dunia dan akhirat, Menumbuhkan roh ilmiah (*scientific spirit*), Menyiapkan peserta didik dari segi profesional dan Persiapan untuk

mencari rezeki” (Daulay 2014) Seperti yang disebutkan sebelumnya bahwa pendidikan islam adalah pendidikan yang bertujuan membentuk pribadi muslim seutuhnya, mengembangkan seluruh potensi manusia, baik yang berbentuk jasmani maupun rohani, menumbuh suburkan hubungan harmonis setiap pribadi dengan Allah, manusia dengan alama semesta. Dengan demikian, pendidikan islam berupaya mengembangkan individu sepenuhnya, maka sudah sewajarnya untuk memahami hakikat pendidikan Islam bertolak dari pemahaman terhadap konsep manusia menurut islam. Atas dasar itulah hakikat pendidikan berperan mengembangkan potensi manusia semaksimal mungkin. Bertolak dari potensi manusia tersebut juga maka paling tidak ada beberapa aspek pendidikan yang perlu didikankan kepada manusia, yaitu aspek pendidikan ketuhanan dan akhlak, serta aspek pendidikan akal dan ilmu.

2.6.3 Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam memiliki acuan dan landasan kajian yang dilingkupi dalam *hablum minalloh, hablum minannas, hablum minal alam*. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam menekankan adanya penciptaan kondisi hubungan balk dengan Tuhan, manusia dan alam. Penciptaan kondisi dan situasi dengan Tuhan adalah upaya dalam pengabdian dan rasa syukur. Adaptasi dengan manusia dalam upaya pencapaian hubungan yang saling menghargai dan membantu pada pelaksanaan pencapaian dan sebagai makhluk ciptaan Tuhan. Hubungan dengan alam menandakan bahwa manusia dengan segala kemampuan dan kemauannya dapat memanfaatkan alam sekitar (Asfiati, 2020).

Pendidikan Agama Islam membimbing manusia dengan bimbingan wahyu Ilahi. Pendidikan Agama Islam berorientasi membentuk individu-individu yang memiliki karakter dan kepribadian yang islami. Pendidikan Islam memfasilitasi manusia untuk belajar dan berlatih mengaktualisasikan segenap potensi yang dimilikinya, baik yang bersifat jasmani maupun rohani. Pendidikan Agama Islam berorientasi kepada ruang lingkup: berkeyakinan, di mana mengatur hubungan dengan alam dan seisinya, Peribadatan merupakan tingkah laku manusia yang berhubungan dengan konsekuensi atas pengakuannya dan serta sistem nilai yang mengatur manusia dengan alam semesta berkaitan dengan keyakinannya (Asfiati, 2020).

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam secara terperinci dapat diuraikan pada materi ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai berikut:

- 1) Al-Qur'an. Materi Al-Qur'an diberikan dengan kajian-kajian tentang pengertian Al-Qur'an. Al-Qur'an dikaji sebagai mukjizat Islam. Al-Qur'an yang diturunkan kepada Rasulullah saw agar manusia mendapatkan suluh hidup. Manusia mampu menjadikan Al-Qur'an sebagai penerang jiwa dan hati dan suasana yang gelap menuju yang terang. Manusia yang mempedomani Al-Qur'an dapat dibimbing ke jalan yang lurus.
- 2) Hadis sebagai perkataan, perbuatan dan hal ihwal Rasulullah sebaiknya dijadikan peserta didik sumber dalam mencari himmah, membina karakter serta mencerminkan kebiasaan. Hadis merupakan segala sesuatu yang bersumber dan Nabi, baik berupa perkataan, perbuatan, taqirir, maupun sifatnya.

- 3) Fikih. Masalah fikih adalah masalah yang dinamis dan unik untuk dikaji. Kajian-kajian fikih selalu berkembang sesuai dengan keadaan zaman. Peserta didik mesti diajak berdiskusi tentang masalah-masalah fikih dalam kehidupan manusia yang sangat kompleks. Peserta didik mesti dikenalkan dengan banyaknya problem baik yang muncul disaat munculnya perkembangan zaman. Peserta didik mesti mempelajari dan memahami fikih secara benar agar mempunyai pandangan yang luas tentang fikih. Peserta didik mesti mengaplikasikannya sesuai dengan kondisi yang ada. Peserta didik diharapkan mampu bersikap dengan bijaksana pada masyarakat tentang kajian-kajian fikih.
- 4) Akidah akhlak. Materi akidah akhlak mencakup keyakinan kepada Allah dengan jalan memahami nama-nama dan sifat-sifat-Nya, keyakinan terhadap malaikat, roh, setan, iblis dan makhluk-makhluk gaib lainnya, kepercayaan terhadap Nabi-nabi, Kitab-kitab Suci serta hal-hal *eskatologis* lainnya, seperti hari kebangkitan (*al-ba'its*), hari kiamat, hari akhir (*yaum al-qiyamoh/yaum al-akhir*), surga, neraka, *syafa'at*., jembatan gaib (*al-shirath al-mustaqim*). Akidah adalah suatu keyakinan yang mengikat hatinya dan segala keraguan. Akidah adalah suatu perkara yang harus dibenarkan dalam hati sehingga melahirkan jiwa yang tenang dan mantap. Seseorang yang akidahnya kuat di mana tidak dipengaruhi keraguan dan meyakini dengan penuh keyakinan bahwa apa yang menjadi rukun iman umat Islam. Peserta didik mesti diberikan pemahaman tentang akidah. Selanjutnya tentang akhlak. Akhlak adalah suatu keadaan bagi

jiwa yang mendorong melakukan tindakan-tindakan dan keadaan itu tanpa melalui pikiran dan pertimbangan.

- 5) Sejarah kebudayaan Islam. Peserta didik dikenalkan dengan sejarah. Sejarah dijadikan cerminan dalam berbuat dan bertingkah laku. Sejarah kebudayaan Islam mulai Islam lahir, berkembang, mundur dan bangkit kembali. Sejarah kebudayaan Islam sejak nabi-nabi terdahulu hingga Allah mengutus Rasulullah dan sampai akhir zaman. Sejarah kebudayaan Islam tentang peradaban, pendidikan, kebudayaan, dan juga kejayaan.

Kesimpulan dari penjelasan diatas ialah bahwa Pendidikan Agama Islam (PAI) memperhatikan segala yang tertuang di dalam kurikulum dan ruang lingkup. Dalam hal ini Pendidikan Agama Islam mestilah merupakan bahan-bahan pendidikan agama berupa kegiatan, pengetahuan dan pengalaman yang dengan sengaja sistematis diberikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan Pendidikan Agama Islam (Asfiati, 2020).

2.7. Efektivitas pembelajaran

2.7.1 Definisi

Efektivitas merupakan keberhasilan (BP2B Kemendibud, 2015). Efektivitas menurut Nana Sujana ialah tindakan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal. Efektivitas pembelajaran juga dijelaskan oleh supriyono bahwa sebuah tujuan yang merujuk pada berdaya dan berhasil pada semua komponen pembelajaran yang diorganisir untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran efektif mencapai keseluruhan tujuan untuk mencapai pembelajaran baik yang berdimensi mental, fisik, maupun sosial. Menurut Marno & Idris dalam bukunya menjelaskan bahwa guru efektif yang dapat menunaikan tugas dan fungsinya secara profesional. Untuk dapat melaksanakan tugas secara professional, diperlukan berbagai persyaratan seperti: kompetensi akademik, kompetensi metodologis, kematangan pribadi, sikap penuh dedikasi, kesejahteraan yang memadai, pengembangan karier, budaya kerja, dan suasana kerja yang kondusif. (Marno&Idris, 2009).

Slavin (2000) keefektifan pembelajaran dapat diukur menggunakan empat indikator sebagai berikut:

2.7.1.1 Kualitas pembelajaran (*quality of insurance*), yaitu seberapa besar kadar informasi yang disajikan sehingga siswa dengan mudah dapat mempelajarinya atau tingkat kesalahannya semakin kecil. Semakin kecil tingkat kesalahan yang dilakukan berarti semakin efektif pembelajaran. Penentuan tingkat keefektifan pembelajaran tergantung dengan pencapaian penguasaan tujuan pengajaran tertentu, biasanya disebut ketuntasan belajar.

2.7.1.2 Kesesuaan tingkat pembelajaran (*appropriate level of instuction*) yaitu sejauh mana guru memastikan tingkat kesiapan siswa dalam menerima materi baru.

2.7.1.3 Insentif yaitu seberapa besar usaha guru memotivasi siswa untuk menyelesaikan atau mengejarkan tugas-tugas dan mempelajari materi yang

diberikan. Makin besar motivasi yang diberikan, makin besar pula keaktifan siswa dengan demikian pembelajaran akan efektif.

2.7.1.4 Waktu, yaitu waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran akan efektif apabila siswa dapat menyelesaikan pelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan.

2.8. Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan merupakan deskripsi hubungan antara masalah yang diteliti dengan kerangka teoritik yang dipakai, serta hubungannya dengan penelitian terdahulu yang relevan. Maka, sebagai bahan perbandingan dalam penelitian ini, peneliti mengemukakan penelitian yang terdahulu yang relevan.

2.8.1 Penelitian relevan yang pertama ialah penelitian Mukhlisin dan Manshyur (2021) dengan judul "*Effectiveness of Online Learning during The Covid-19 Pandemic in Deli Serdang District Junior High School*", dimana penelitian ini mengemukakan bahwa penerapan pembelajaran online di SMP Kabupaten Deli Serdang memberikan kontribusi terhadap upaya pembiasaan dalam menggunakan aplikasi online yang kemungkinan akan berkembang di masa mendatang. Kemampuan guru dalam memilih metode pembelajaran dan keterampilannya dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran online sangat mendukung proses pembelajaran online. Seluruh guru SMP Negeri Deli Serdang sudah bisa mengoperasikan aplikasi WhatsApp meski belum maksimal. Sehingga didapatkan kesimpulan yaitu keberhasilan sistem

pembelajaran online sangat bergantung pada beberapa komponen pembelajaran itu sendiri, baik dari siswa, guru sumber belajar, maupun teknologi informasi. Komponen-komponen tersebut terintegrasi dalam rangka menghasilkan lulusan yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Pembelajaran daring dinilai sebagian informan/guru efektif jika diterapkan di masa pandemi Covid-19 karena berkaitan dengan protokol kesehatan.

Perbedaan penelitian Mukhlisin dan Manshyur dengan penelitian ini adalah:

2.8.1.1 Mukhlisin dan Manshyur melakukan penelitian pada tahun yang sama yakni 2021, tetapi berbeda tempat penelitian, Mukhlisin dan Manshyur melakukan di Deli Serdang sedangkan peneliti melakukan di Kendari.

2.8.1.2 Mukhlisin dan Manshyur melakukan penelitian sama-sama pada tingkat SMP, tetapi hanya fokus pada efektifitas pembelajaran online selama pandemi Covid 19, sedangkan peneliti membahas penggunaan media online pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2.8.1.3 Mukhlisin dan Manshyur menggunakan instrumen penelitian wawancara untuk memperoleh informasi dari narasumber, sedangkan penelitimenggunakan instrumen penelitian wawancara dan angket (kuisisioner) untuk memperoleh informasi dari narasumber.

2.8.2 Penelitian relevan yang kedua ialah penelitian oleh Asrul dan Afil (2021) dengan judul “Dampak Pembelajaran Online Terhadap Minat

Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah SMPN Satap 1 Ladongi”, dimana penelitian ini mengemukakan bahwa pembelajaran daring dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa dikarenakan siswa menjadi mudah bosan ketika pembelajaran daring berlangsung, Pembelajaran kurang menarik tidak seperti pembelajaran dikelas. Kurangnya daya paham dan minat siswa untuk belajar secara online ini juga menjadi PR tersendiri bagi sekolah SMPN Satap 1 Ladongi dikarenakan belum meratanya jaringan yang ada di daerah tersebut membuat siswa ataupun pelajar yang berada di daerah tersebut masih kesusahan dengan teknologi yang semakin maju ini. Namun diakhir kesimpulan penulis mengatakan bahwa pembelajaran harus tetap berlangsung, walaupun terjadi bencana pandemi atau wabah yang menjadikan pemerintah harus menerapkan *social distancing* pada dunia pendidikan solusi paling tepat dengan pandemi ini adalah pembelajaran online. Pembelajaran online dapat dijadikan solusi terhadap dampak minat belajar siswa pembelajaran jarak jauh ketika terjadi sebuah wabah seperti yang terjadi saat ini ketika pemerintah menetapkan kebijakan *social distancing*.

Perbedaan penelitian Asrul dan Afil dengan penelitian ini adalah:

2.8.2.1 Asrul dan Afil melakukan penelitian sama-sama pada tingkat SMP, tetapi hanya fokus pada dampak pembelajaran online terhadap minat belajar siswa selama pandemi Covid 19, sedangkan peneliti membahas

penggunaan media online pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2.8.2.2 Asrul dan Afil melakukan penelitian pada tahun yang sama yakni 2021, tetapi berbeda tempat penelitian, Asrul dan Afil melakukan di Ladongi sedangkan peneliti melakukan di Kendari.

2.8.2.3 Asrul dan Afil menggunakan tehknik observasi dan dokumentasi untuk memperoleh informasi sedangkan peneliti menggunakan tehknik wawancara dan angket (kuisisioner) untuk memperoleh informasi dari narasumber.

2.8.3 Penelitian relevan yang ketiga ialah penelitian Arifah Lutfiah Anggraini (2020) dengan judul “ Efektivitas Pembelajaran *E-Learning* Masa Pandemi Covid 19 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI IPS-2 SMA AL Hasra Kota Depok Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian ini bertujuan melihat efektivitas pembelajaran E-Learning masa pandemic covid 19 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa SMA. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara. Hasil penelitiannya mengemukakan pembelajaran *e-learning* masa pandemi Covid 19 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tetap efektif meskipun terjadi perubahan waktu pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dan peningkatan pembelajaran *e- learning* pada materi Bahasa Indonesia di masa Pandemi Covid 19. Ketiga komponen tersebut yang memiliki banyak kendala adalah komponen perubahan pada penggunaan

media pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi media *online* untuk proses pembelajaran seperti: penggunaan *Google Classroom*, *Whatsapp Group*, dan *Zoom Meeting*.

Perbedaan penelitian Arifah Lutfiah Anggraini dengan penelitian ini adalah:

2.8.3.1 Arifah Lutfiah Anggraini melakukan penelitian pada tahun 2020, sedangkan peneliti melakukan tahun 2021.

2.8.3.2 Arifah Lutfiah Anggraini melakukan penelitian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan peneliti pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2.8.3.3 Arifah Lutfiah Anggraini melakukan penelitian pada siswa tingkat SMA fokus pada kelas XI IPS, sedangkan peneliti pada siswa tingkat SMP kelas VII, VIII, IX.

2.8.3.4 Arifah Lutfiah Anggraini melakukan penelitian hanya menggunakan instrumen penelitian wawancara, sedangkan peneliti menggunakan instrument penelitian kuisisioner (angket) dan wawancara.