

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Media

Media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medius” yang secara harfiah berarti ‘tengah’ atau perantara. Dalam bahasa arab disebut ‘*wasail*’ bentuk jamak dari ‘*wasilah*’ yakni sinonim dari *al-wast* yang artinya juga tengah kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut sebagai perantara (*wasilah*) (Anggraeni/2015:22). Sedangkan pendapat lain mengatakan media berasal dari kata “medium” yang secara harfiah kata tersebut memiliki arti perantara atau pengantar menurut (Susilana, 2008:6) dalam bukunya Media Pembelajaran. Secara umum media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi. Media merupakan segala bentuk perantara yang dipergunakan untuk berkomunikasi. Menurut (Fatria, 2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Jadi dari berbagai pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses berkomunikasi antara pemberi informasi dan penerima pesan. Media bisa

berupa video, gambar, buku, teks, maupun televisi. Media juga dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi, sarana untuk mengungkapkan pendapat, membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, sebagai sarana untuk relaksasi atau hiburan, sebagai sarana komunikasi sosial, dan juga sebagai sarana kendali atau pengawasan bagi masyarakat.

b. Pembelajaran

1) Pengertian Pembelajaran

Pengertian pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi (Arsad, 2017:73). Definisi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses oleh guru atau tenaga didik untuk membantu murid atau peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Arti pembelajaran yang lain adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dikarenakan adanya usaha. Menurut Rusman dalam (Rosmita, 2020:15) Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap

muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran.

Sedangkan dalam (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003) menyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut (Yolandasari, 2020:17) Pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Dari beberapa pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar yang bersifat sistematis, komunikatif, interaktif dan terarah antara guru, sumber belajar, lingkungan dan siswa dalam proses belajar sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran dapat dilakukan baik secara tatap muka maupun secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Dengan harapan pembelajaran membawa perubahan tingkah laku pada peserta didik dengan adanya pengetahuan baru.

2. Pengertian Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. (Ashar , 2011) Mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses

belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut (Fatria, 2017:140) Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran.

Dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang siswa untuk belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai.

1) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan. Kriteria

pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik menurut (Muali, 2018:9-10) adalah sebagai berikut:

- a) Sesuai dengan tujuan media pembelajaran. Media harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi.
- b) Praktis, luwes, dan bertahan. Media pembelajaran yang simpel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus-menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.
- c) Mampu dan terampil dalam menggunakannya. Apapun media yang dipilih guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

- d) Keadaan peserta didik. kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak, sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran.
- e) Ketersediaan. Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak tersedia, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru.

Sedangkan menurut (Azhar Arsyad dalam Anggraeni, 2015:32) kriteria pemilihan media adalah sebagai berikut:

- a) Sesuai dengan tujuan yang dicapai. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan yang dicapai. Tujuan ini dapat diperlihatkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipenuhi oleh siswa.
- b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c) Media pembelajaran harus praktis, luwes dan bertahan.
- d) Guru terampil dalam menggunakannya.
- e) Media yang dibuat harus sesuai dengan kemampuan guru.

f) Mutu teknis. Kualitas visual dari media yang harus jelas dan rapi, tidak boleh terganggu oleh elemen lainnya misalnya *layout* atau *background* dari media tersebut.

Dari pernyataan diatas disimpulkan bahwa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran antara lain: a) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. b) Praktis luwes dan bertahan. c) Mendukung kegiatan pembelajaran. d) Media dapat digunakan guru atau pemilihan media disesuaikan dengan kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan. e) Ketersediaan media pembelajaran. f) Disesuaikan dengan keadaan peserta didik. g) Mutu teknis yaitu bentuk tampilan visual media sebaiknya ditata dan disajikan dengan rapi untuk mempermudah pemahaman siswa dalam menyerap informasi.

2) Prinsip-prinsip Pemilihan Media

Prinsip pemilihan media pembelajaran sangatlah penting dikarenakan akan berpengaruh pada hasil atau *output* pembelajaran. Ketepatan pemilihan media harus memenuhi beberapa prinsip. Menurut (Astriani, 2018:6-9) prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran ada beberapa prinsip. Berikut antara lain beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya:

a) Prinsip efektivitas dan efisiensi dalam konsep pembelajaran, efektivitas merupakan keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai

dilaksanakan. Sehingga selain mudah dan murah media harus dapat dijangkau baik dilihat dari segi waktu penggunaan, maupun dari segi hasil.

b) Prinsip taraf berfikir siswa, media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Sehingga media yang dipilih harus sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik baik secara afektif, kognitif maupun psikomotor.

c) Prinsip interaktivitas media pembelajaran prinsip ketiga yang harus diperhatikan dalam pemilihan media dalam pembelajaran di kelas adalah interaktivitas. Semakin interaktif, maka semakin bagus media pembelajarannya karena lebih mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar. Jadi media yang dipilih harus menciptakan interaksi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

d) Ketersediaan media pembelajaran, guru harus melihat ketersediaan media yang akan digunakan. Jika media tidak tersedia di sekolah maka semua yang telah di rencanakan akan sia-sia, dan tujuan tidak akan pernah tercapai. Jadi media yang akan digunakan harus tersedia maupun disediakan sehingga dalam pelaksanaan

pembelajaran dapat berlangsung dengan ketersediaan media tersebut.

- e) Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Selain tersedia media juga harus dapat digunakan/dioperasikan oleh guru. Media juga harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dari pengayaan, penggunaan atau pengoperasian media. Sehingga keterampilan guru dalam penggunaan media juga perlu dipertimbangkan, agar nantinya dalam pelaksanaan dapat berjalan dengan efektif dan efisien.
- f) Alokasi waktu, Isu ketersediaan waktu dalam pembelajaran memang sangat krusial. Guru selalu dikejar waktu untuk menyelesaikan tuntutan kurikulum yang sangat kompleks belum lagi pekerjaan administratif lainnya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran, yang notabene efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, mempunyai relevansi yang baik dengan materi pelajaran, dan berbagai kelebihan lainpun kadang-kadang terpaksa harus dikesampingkan bila alokasi waktu menjadi pertimbangan yang penting.
- g) Fleksibilitas (Kelenturan) media pembelajaran yang dipilih oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar dikelas seharusnya memiliki fleksibilitas yang baik. Media pembelajaran dapat dikatakan mempunyai fleksibilitas yang baik apabila dapat digunakan dalam berbagai situasi, kondisi, tempat dan waktu.

h) Keamanan penggunaan media pembelajaran, dalam memilih media pembelajaran sebaiknya seorang guru memperhatikan sisi keamanan dalam penggunaan media dalam pembelajaran apakah nantinya dalam operasional aman atau tidak bagi siswa. Apakah media yang digunakan aman dan tidak membahayakan bagi siswa baik secara fisik maupun psikologis.

Dari pernyataan diatas terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya, antara lain: a) Prinsip efektivitas dan efisiensi. b) Prinsip taraf berfikir siswa. c) Prinsip interaktifitas media pembelajaran. d) Prinsip ketersediaan media pembelajaran. e) Prinsip Alokasi waktu. f) Prinsip fleksibilitas media pembelajaran. g) Prinsip keamanan penggunaan media pembelajaran. Beberapa prinsip tersebut merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan sebelum memilih media pembelajaran.

3) Kriteria pemilihan media yang baik

Selain prinsip-prinsip pemilihan media ada juga klasifikasi kriteria media pembelajaran yang baik. Kriteria media yang baik dapat digunakan guru dalam memilih dan menggolongkan media yang tepat dalam menyampaikan pembelajaran. Menurut (Astriani, 2018:9) kriteria media pembelajaran yang baik ada 4 yaitu:

- a) Kesesuaian atau relevansi, media yang dibutuhkan harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan dan karakteristik peserta didik.
- b) Kemudahan, artinya media pembelajaran harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan operasional dalam penggunaannya.
- c) Menarik, media pembelajaran selain mudah dan relevan haruslah menarik atau merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat siswa. Media seharusnya dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.
- d) Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai dan berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran. Media yang digunakan sebaiknya bermanfaat dan mempermudah bagi pemahaman peserta didik.

3. Google Formulir

a. Pengertian Google Formulir

Menurut (Batubara, 2016:40) *Google form* adalah salah satu komponen *google docs*. Aplikasi ini sangat cocok untuk mahasiswa, guru, dosen, pegawai kantor dan profesional yang senang membuat quis, form dan survei online. Dalam (Handayani et a, 2018:56) dikemukakan bahwa “*Google form* adalah sebuah fitur dari *google* untuk mengirimkan formulir pendaftaran”. Pendapat lain dari (Nur Jahroh, 2018:27) *google*

form merupakan salah satu layanan dari *google* untuk membuat formulir *online*, dan untuk mengumpulkan data, komentar yang nantinya dapat disusun menggunakan *spreadsheet*.

Dari pendapat diatas maka dapat dijelaskan bahwa *google form* adalah salah satu aplikasi yang disediakan oleh *Google* untuk kebutuhan seperti survei membuat daftar pertanyaan, kuis berbasis online yang isinya dapat berupa pertanyaan pilihan ganda maupun essay dengan kelebihan fitur yang menarik dan dapat dibagikan melalui web maupun media sosial seperti whatsapp, facebook selain hal tersebut cara membuat *google form* cukup mudah dengan memiliki akun *Google* atau mendaftar di <https://account.Google.com/login>.

b. Fungsi Google Formulir

Menurut (Batubara, 2016:41) Adapun beberapa fungsi *google form* untuk dunia pendidikan adalah sebagai berikut: 1) Memberikan tugas latihan atau ulangan online melalui laman *website online*, 2) Mengumpulkan pendapat orang lain melalui *website*, 3) Mengumpulkan data siswa atau guru melalui halaman *website*, 4) Membuat formulir pendaftaran online untuk sekolah, 5) Membagikan kuesioner kepada orang-orang secara *online*. Hal tersebut hampir serupa dengan pendapat (Sianipar, 2017:17) Adapun beberapa fungsi *google form* untuk dunia pendidikan adalah sebagai berikut: 1) Memberikan tugas latihan/ulangan online melalui laman *website*, 2) Mengumpulkan pendapat orang lain melalui laman *website*, 3) Mengumpulkan berbagai data mahasiswa/dosen

melalui halaman website, 4) Membuat formulir pendaftaran online untuk sekolah, 5) Membagikan kuesioner kepada orang-orang secara online.

Menurut pendapat dari (Nur jahroh, 2018:28) Fungsi *google form* antara lain adalah: 1) Memberikan tugas atau latihan/ulangan *online* melalui *website*. 2) Mengumpulkan pendapat orang lain melalui laman *website*. 3) Mengumpulkan beberapa data siswa/guru melalui laman *website* 4) Membuat formulir pendaftaran *online* untuk sekolah. 5) Membagikan kuesioner kepada orang-orang secara *online*. Sedangkan menurut (Handayani, 2018:56) manfaat dari *google form* ini yaitu untuk distribusi dan tabulasi *online-real time, real time colabration* 50 orang dapat bekerja dalam satu berkas dalam satu waktu dan setiap perubahan disimpan secara otomatis.

Mengacu dari berbagai pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa fungsi dari *google form* antara lain: 1) Memberikan tugas atau latihan/ulangan *online* melalui *website*. 2) Mengumpulkan pendapat orang lain melalui laman *website*. 3) Mengumpulkan beberapa data siswa/guru melalui laman *website* 4) Membuat formulir pendaftaran *online* untuk sekolah. 5) Membagikan kuesioner kepada orang-orang secara *online*.

c. Langkah-langkah pembuatan materi pembelajaran pada *google form*

Menurut (Wulandari, 2019:423) Langkah-langkah dalam pembuatan Google form yaitu:

- 1) Tahap proses (memiliki akun *gmail*) *Gmail* atau *google mail* merupakan layanan email berbasis web yang disediakan oleh google.
- 2) Mempublikasikan cara mempublikasikan soal online menggunakan *Google form* adalah dengan mengklik tombol kirim yang terdiri dari 3 macam yaitu: a) Email, b) Alamat web c) Menampilkan pada halaman *web* atau *blog*.
- 3) Menyediakan petunjuk penggunaan petunjuk penggunaan bertujuan memberikan informasi kepada responden, cara memberikan tanggapan pada kuesioner online atau soal online menggunakan *google form* yaitu: a) masuk terlebih dahulu ke akun *google form*, b) Kunjungi halaman, c) isi semua pertanyaan dan ,d) Mengirimkan tanggapan, klik tombol kirim.

Dalam (Sianipar, 2019:20-21) adapun langkah-langkah pembuatan *google form* antara lain adalah:

- 1) Merencanakan Tahapan perencanaan ini meliputi analisis kebutuhan penggunaan *google form* apakah sebagai media penilaian dan penyampaian materi pembelajaran atau kuesioner.

- 2) Membuat Untuk dapat membuat kuesioner *online* menggunakan *google form* maka anda harus terlebih dahulu memiliki akun *google*. Adapun cara masuk ke akun *google* adalah dengan mengunjungi mengunjungi halaman <http://accounts.google.com/signup>. Mendaftar di halaman: <http://accounts.google.com/signup>, lalu isi formulir pendaftarannya. Lalu klik tombol langkah berikutnya untuk mengeksekusi isian formulir pendaftaran, selanjutnya silahkan verifikasi akun dengan memasukkan nomor *Handphone selular* yang aktif. Selain hal tersebut pengguna juga dapat memilih cara *Google* mengirimkan kode verifikasi ke nomor tersebut, apakah melalui SMS atau panggilan suara. Kemudian klik tombol Lanjutkan, lalu masukkan kode angkat (yang dikirimkan ke *Handphone*) pada kotak yang tersedia, lalu klik tombol lanjutkan. Maka *email* anda pun telah jadi. Harap jangan lupa mengamankan/menyimpan alamat *email* dan *password email* baru agar tidak lupa pada saat login. Akun ini dapat digunakan untuk masuk ke semua aplikasi *Google*, seperti: *Youtube*, *Google Drive*, *Google Play*, *Google Map*, dan membuat kuesioner *online* menggunakan *Google form*. Kemudian klik tombol “Buka *google form*” atau “go to *google forms*”. Pada saat muncul halaman kerja software *Google forms*, isi kolom judul dan deskripsi kuesioner.
- 3) Mempublikasikan adapun cara mempublikasikan kuesioner online menggunakan *google form* adalah dengan mengklik tombol “kirim”. Metode pengirimannya terdiri dari 3 macam, yaitu: 1) *email*, 2)

membagikan *link* (alamat web), 3) menampilkannya pada halaman *website/blog*. Adapun cara mengirimnya melalui *email* yaitu dengan mengisi alamat *email* tujuan (responden), judul dan pesan *email* pada kolom yang tersedia. Cara membagikan *link* adalah dengan cara *mengcopy link* yang tersedia dan memastekannya pada media – media tertentu untuk diketahui dan dikunjungi oleh responden.

- 4) Menyediakan petunjuk penggunaan, petunjuk penggunaan ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada responden tentang cara memberikan tanggapan pada kuesioner online menggunakan *google form*, yaitu sebagaik berikut: 1) Responden harus masuk terlebih dahulu ke akun Google (kunjungi: <http://accounts.google.com/login>) sebelum memberikan tanggapan pada kuesioner yang diamankan dengan 1 orang 1 tanggapan, 2) Kunjungi halaman kuesioner *online* (sesuai dengan alamat yang diberikan oleh administrator), 3) Isi semua pertanyaan kuesioner *online* dengan objektif, dan 4) Untuk mengirimkan tanggapan, klik tombol “Kirim”.

Sedangkan menurut (Ngafifah, 2020:126) penggunaan *Google form* Antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) memiliki akun *Google* terlebih dahulu dengan mendaftar di <http://account.Google.com/login>.
- 2) memilih fitur yang sudah disediakan oleh *Google* berupa *Gmail, Google form, Google Drive, Youtube, Google play*, diantara fitur tersebut memiliki kegunaan yang berbeda- beda.

Dari berbagai pendapat diatas langkah-langkah dalam pembuatan *Google form* dapat kita ulas menjadi beberapa tahapan dan diantara proses pembuatan dari *Google form* langkah-langkah pembuatan materi dan proses penggunaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Perencanaan penggunaan Analisis penggunaan media *google form* apakah akan digunakan untuk membuat materi atau latihan soal ataupun penilaian.
- 2) Tahap pembuatan media *Google form* Membuat akun Google terlebih dahulu kemudian masuk ke *Google form*.
- 3) Mempublikasikan *Google form* yang telah dibuat melalui *email* ataupun *web*.
- 4) Untuk mempermudah penggunaan alangkah baiknya jika diberikan petunjuk penggunaan. Langkah- langkah dalam mengisi formulir yang telah dibuat.

d. Kelebihan *Google form*

Menurut (Batubara, 2016:41) Adapun kelebihan penggunaan *Google form* antara lain: 1) Tampilan *form* yang menarik, 2) memiliki berbagai jenis test yang bebas dipilih, 3) Respondes dapat memberikan tanggapan dengan segera dimanapun, 4) Formulirnya responsif, 5) Hasilnya langsung tersusun dianalisis secara otomatis, 6) Dapat dikerjakan bersama orang lain. Setara dengan hal tersebut (Sianipar, 2017:17) mengatakan aplikasi ini berbasis *web* sehingga setiap orang

dapat memberikan tanggapan atau jawaban terhadap kuis atau kuesioner secara cepat dimanapun dan ia berada dengan menggunakan aplikasi internet di komputer/laptop maupun melalui *handphone*. Waktu yang diperlukan juga akan semakin hemat dalam membagikan, mengumpulkan kembali dan menganalisis hasil kuis

Sedangkan keunggulan dari *Google form* menurut (Sianipar, 2017:17) antara lain: 1) Tampilan form yang menarik, 2) Memiliki test yang bebas dipilih, 3) Responden dapat memberikan tanggapan dengan segera dimanapun mereka berada, 4) Formulirnya responsif/ dapat dibuat dengan mudah dengan berbagai jenis kuis yang mudah dan tampak profesional, 5) Hasilnya tersusun secara otomatis. (Ngafifah, 2020:135) juga menjelaskan kelebihan penggunaan *Google Form* antara lain: 1) Aplikasi yang sangat mudah digunakan baik dalam pembuatan maupun pemakaiannya, 2) Gratis dapat menikmati layanan *Google form* secara gratis, tidak perlu membuang-buang uang untuk membeli aplikasi maupun layanan pembuatan formulir, 3) Programnya ringan tidak seperti *zoom* dan *Microsoft Team* yang sangat membutuhkan akses jaringan internet yang harus memadai, 4) Dapat dibagikan dengan mudah yang mana dapat disebar melalui platform seperti *Google Classrom* dan *whatsapp*. Sedangkan menurut (Nur jahroh, 2018:29) Keunggulan *Google form* adalah: 1) Tampilan Form yang menarik dikarenakan pengguna dapat memasukkan foto atau logo kedalam tampilan form survei tersebut. 2) Memiliki berbagai jenis tes yang bebas dipilih sesuai

dengan keperluan pengguna. 3) Responden dapat memberikan tanggapan dengan segera dimanapun. 4) formulirnya responsive. 5) hasilnya langsung tersusun dan dianalisis secara otomatis. 6) Dapat dikerjakan bersama orang lain. 7) Dapat dipublish ke laman *web* atau share ke akun media sosial.

Selain hal tersebut (Ngafifah, 2020:126) menjelaskan lebih lanjut bahwa *Google form* memiliki kelebihan lain didalam dunia pendidikan yaitu: 1) guru dapat membuat soal latihan harian atau ulangan per bab. 2) dapat mengumpulkan angket dengan memberikan alamat website. 3) untuk mengumpulkan data guru dan murid dalam waktu yang singkat dan cepat. 4) membuat formulir pendaftaran secara online tanpa harus datang ke sekretariat sekolah.

Dari berbagai pendapat diatas dapat diuraikan bahwa kelebihan dari *Google form* antara lain adalah: 1) Tampilan fitur *Google form* yang menarik, 2) Memiliki berbagai pilihan jenis test, 3) Responden dapat memberikan tanggapan dengan cepat dimanapun, 4) Formulirnya responsif, 5) Hasilnya dapat tersusun dan dianalisa secara otomatis, 6) Dapat dikerjakan bersama orang lain, 7) Dapat menghemat waktu yang digunakan untuk mengumpulkan, membagikan, dan menganalisa hasil kuesioner. Kemudahan, fitur tampilan dan juga efektifitas waktu dalam pengumpulan ,pembagian dan analisa merupakan bentuk keunggulan dari penggunaan aplikasi *Goggle form*.

e. Kelemahan *Google form*

Selain memiliki kemudahan dan juga banyak kelebihan aplikasi *Google form* juga memiliki kelemahan. Kekurangan dari aplikasi *Google form* Menurut (Ngafifah, 2020:136) diantaranya: 1) Tidak dapat digunakan untuk ruang diskusi *online*, 2) Tidak dapat digunakan untuk equation dengan secara langsung, yakni simbol-simbol matematik. dan fitur ini yang tidak dimiliki oleh *Google form*, 3) Desain yang terbatas, 4) Pilihan ekspor yang terbatas, 5) Tidak adanya notifikasi *e-mail* ketika respon telah masuk, 6) Tidak ada riwayat pengeditan. Sedangkan kekurangan *Google form* menurut (Nur jahroh, 2018:30) Kelemahan *Google form* adalah *connect internet* ketergantungan kita dengan jaringan internet. Untuk wilayah Indonesia ini tidak semua memiliki akses internet yang memungkinkan dapat berjalan dengan lancar.

Dari kedua pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa kelemahan dari aplikasi *Google form* adalah 1) Tidak dapat digunakan untuk ruang diskusi *online*, 2) Tidak dapat digunakan untuk equation dengan secara langsung, yakni simbol-simbol matematik. dan fitur ini yang tidak dimiliki oleh *Google form*, 3) Desain yang terbatas, 4) Pilihan ekspor yang terbatas, 5) Tidak adanya notifikasi *e-mail* ketika respon telah masuk, 6) Tidak ada riwayat pengeditan. dan juga memerlukan koneksi internet.

4. Efektifitas Pembelajaran Daring

a. Efektivitas pembelajaran

Menurut (Ravianto dalam Masruri, 2014:11) “Efektifitas adalah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan. Dalam artian bahwa apabila sesuatu pekerjaan dapat diselesaikan dengan perencanaan, baik dalam waktu, biaya maupun mutunya maka dapat dikatakan efektif. Menurut Gibson et.al dalam (Bungkaes, 2013:46) “Efektivitas adalah penilaian yang dibuat sehubungan dengan prestasi individu, kelompok, dan organisasi. “Efektivitas adalah hubungan antara output dan tujuan atau dapat juga dikatakan merupakan ukuran seberapa jauh tingkat *output*, kebijakan dan prosedur dari organisasi (Beni, 2016:69). Menurut (Mardiasmo, 2017:134) efektivitas adalah ukuran berhasil tidaknya pencapaian tujuan suatu organisasi mencapai tujuannya. Hal tersebut setara dengan yang dikatakan Mahmudi (2010:143) bahwa efektivitas merupakan hubungan antar keluaran dengan tujuan atau sasaran yang harus dicapai. Dikatakan efektif apabila proses kegiatan tersebut mencapai tujuan dan sasaran akhir.

Efektifitas pembelajaran yang dimaksudkan disini adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun guru dalam situasi pembelajaran.pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran guru yang efektif, keterlibatan peserta didik, dan lingkungan belajar yang mendukung menurut (Sani dalam Rosmita 2020:56). Sedangkan

pembelajaran efektifitas pembelajaran daring merupakan suatu ukuran yang menentukan tercapainya tujuan pembelajaran menggunakan alat atau pembelajaran berbasis internet. Ukuran efektifitas daring sendiri ditentukan oleh perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru, keterlibatan peserta didik dukungan perangkat pembelajaran serta lingkungan belajar siswa seperti: konektifitas dan motivasi siswa dalam belajar.

Dari beberapa pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa efektifitas pembelajaran daring adalah tercapainya suatu tujuan yang berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya dalam proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran daring. Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran daring adalah , perencanaan, kesiapan baik siswa maupun guru dalam belajar, tersedianya perangkat pembelajaran, konektifitas, alokasi waktu dan juga motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Pembelajaran Daring

Menurut (Asrori et al.,2020:36) Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui pembelajaran daring yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan siswa tetap belajar mengajar berjalan, meskipun siswa berada dirumah. Menurut (Rigianti 2020:298) Pembelajaran secara daring merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang memanfaatkan perangkat

elektronik khususnya internet dalam penyampaian belajar. Selanjutnya dikatakan Imania dalam (Rigianti 2020:298) pembelajaran daring merupakan bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang dituangkan pada format digital melalui internet.

Menurut pendapat ahli lainnya seperti Moore et al., dalam (Sadikin 2020:215) mengatakan bahwa “Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran”. Hal tersebut setara dengan pendapat Brown dalam (Anugraha 2020:284) Pembelajaran online daring atau dalam jaringan atau disebut juga online learning merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi dan fasilitas serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya. Sedangkan menurut (Gikas et al dalam Sadikin 2020:216) Pada tataran pelaksanaan pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau *telephone android, laptop, komputer, tablet, dan i-phone* yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja. Selain itu pembelajaran daring merupakan program pembelajaran kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau

kelompok target yang masif dan luas (Bilfaqih dan Qomarudin/2015:1) Dari berbagai pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dari

tempat yang berbeda antara guru dan siswa menggunakan media yang *terintegrasi* dengan jaringan internet serta pemakaian perangkat dan media pembelajaran. Sehingga pembelajar dapat mengakses materi pembelajaran tanpa terikat ruang dan waktu dan pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik yang khususnya memakai jaringan internet dalam penyampaian pembelajaran. Sehingga dengan pembelajaran berbasis internet ini dapat menjangkau kelompok yang masif dan luas.

5. Pandemi Covid 19

a. Pengertian Pandemi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata “Pandemi” memiliki artian wabah yang berjangkit serempak dimana-mana, meliputi daerah geografis yang luas. Sedangkan kata “pandemik” diartikan sebagai penyakit yang tersebar luas disuatu kawasan, benua atau diseluruh dunia(KBBI). Menurut WHO dalam Handayani(2020:374) “Pandemi adalah penyebaran penyakit baru di seluruh dunia” Namun tidak ada definisi yang dapat diterima tentang istilah pandemi secara rinci dan lengkap, beberapa pakar memepertimbangkan definisi pakar secara umum dikatakan pandemi dan mencoba mempelajari penyakit dengan memeriksa kesamaan dan perbedaannya. Penyakit dipilih secara empiris untuk mencerminkan spektrum etimologi, mekanisme penyebaran, dan era kegawat daruratannya, beberapa penyakit yang pernah menjadi

pandemi antara lain: *Acute Hemographic conjunctivitis(AHC)*, *AIDS*, *Kolera*, *Demam berdarah*, *Influenza*, dan *SARS*.

Dari paparan diatas dapat dijelaskan bahwa pandemi adalah kondisi dimana wabah atau kondisi adanya penyakit baru yang menjangkit di beberapa daerah di dunia secara serempak atau bersamaan atau lebih mudahnya adalah adanya penyebaran wabah penyakit baru yang mendunia.

b. Pengertian Covid-19

Menurut Dwi et al.,(2020:29) COVID-19 Merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh syndrome pernafasan akut coronavirus 2 (*serever acute respiratory syndrome coronavirus 2 atau SARSCoV -2*) .selanjutnya menurut Hui et al., dalam Dwi(2020:29) dikatakan virus ini merupakan keluarga coronavirus yang dapat menyerang hewan. Ketika menyerang manusia, coronavirus biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernafasan seperti: flu, MERS (*Middle East Respiratory Syndrome*) dan SARS (*Serever Acute Respiratory Syndrome*). COVID-19 sendiri merupakan coronavirus jenis baru yang ditemukan di Wuhan,Hubei, China pada tahun 2019. Menurut wahidah (2020:180) Coronavirus merupakan sekumpulan virus yang berasal dari subfamiliy *Orthocoronavirinae* virus ini dapat menyerang hewan maupun manusia gejalanya berupa infeksi yang serupa dengan penyakit SARS dan MERS, hanya saja corona lebih masif perkembangannya.

Dari berbagai pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa Corona virus merupakan penyakit menular sejenis dengan SARS dan MERS yang dapat menginfeksi manusia dan hewan terutama menyerang pada jaringan saluran pernafasan. Virus corona ini merupakan virus jenis baru yang ditemukan di Wuhan, Hubei, China pada tahun 2019. Virus ini merupakan virus yang serupa dengan penyakit MERS dan SARS, akan tetapi virus Corona lebih masih perkembangannya.

c. Pandemi Covid-19

Pandemi Covid-19 adalah wabah virus yang tersebar diseluruh dunia yang disebabkan oleh adanya virus jenis baru yang disebut virus corona pada umumnya penyakit ini menyerang pada saluran pernafasan. Virus ini berawal dari wilayah Wuhan, Hubei, china pada tahun 2019."Terhitung sejak awal tahun 2020 ,dunia dikejutkan dengan wabah virus Corona (COVID-19) yang menginfeksi hampir seluruh warga di dunia. WHO sejak Januari 2020 telah menyatakan dunia masuk kedalam darurat global terkait virus ini. "Virus corona yang menyerang sistem pernafasan ini telah mencatat lebih dari 28 juta kasus dari 213 negara didunia yang terinfeksi" (Anugraha/2020:283)

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Guna mendukung sebuah penelitian, peneliti mengacu pada beberapa relevansi penelitian terdahulu. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Kajian penelitian yang

terkait dengan judul penggunaan media *Google Form* dan Efektivitas pembelajaran daring antara lain sebagai berikut:

1. Hamdan Husein Batubara (2016) dengan judul penelitiannya: Penggunaan *Google form* Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen di PRODI UNISKA Muhamad Arsyad Al Banjari dengan hasil: Respon mahasiswa terhadap penggunaan *google form* sebagai alat penilaian kinerja dosen pada proses pembelajaran menunjukkan respon yang baik, yaitu memberikan manfaat yang baik bagi mahasiswa dan dosen. Dengan demikian penggunaan *Google Form* hendaknya dioptimalkan pada berbagai tugas pendidikan, seperti memberikan ulangan online, mengumpulkan data siswa atau guru membuat formulir pendaftaran online untuk sekolah, membagikan kuesioner kepada orang-orang secara online, dan mengumpulkan pendapat orang lain. Perbedaan dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah terletak pada fokus penelitian yaitu: Penelitian yang akan saya lakukan lebih kepada penggunaan media *Google Form* dalam pembelajaran daring. Sedangkan kajian penelitian diatas lebih kepada fungsi dan juga manfaat penggunaan *Google Form*.
2. Mega Berliana Yolandasari (2020) Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan hasil:
 - a) Pembelajaran daring dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II A kurang efektif. Pembelajaran daring di kelas rendah atau setingkat

sekolah dasar seperti sebuah keterpaksaan yang mau tidak mau harus dilakukan oleh guru dan siswa.

b) Pelaksanaan pembelajaran daring dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Tumang melatih siswa untuk tidak bergantung pada guru, siswa dapat mencari jawaban dari rasa ingin tahunya dari pihak lain misalnya orang tua, teman, saudara atau internet.

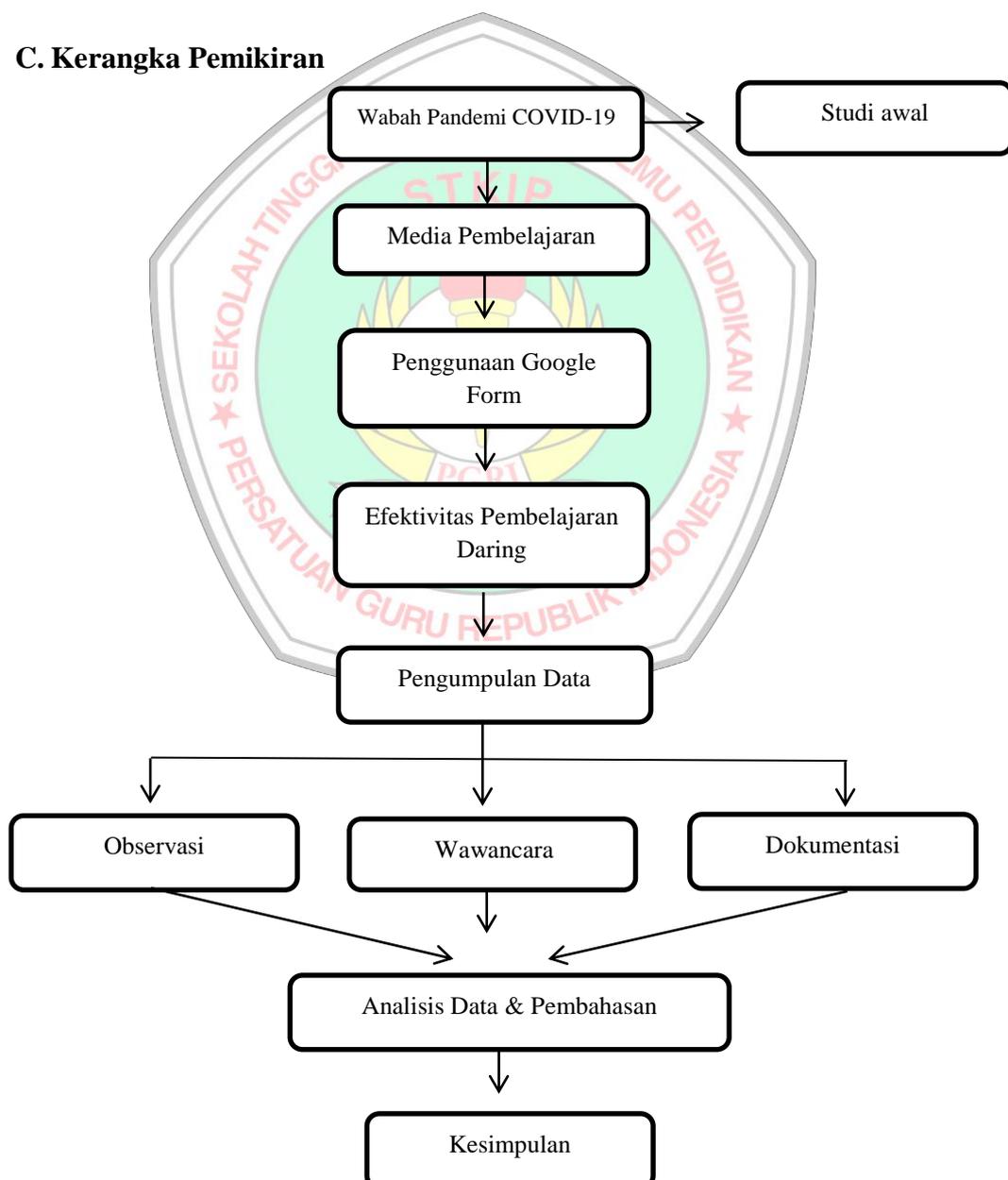
Kurang efektifnya pembelajaran daring bahasa Indonesia kelas II MI. Unggulan Miftahul Huda Tumang, menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pembelajaran terhadap peserta didik.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah fokus penelitian ini lebih kepada penggunaan media terhadap 1 mata pelajaran. Sedangkan penelitian saya lebih kepada bagaimana penggunaan media *Google Form* terhadap efektifitas pembelajaran dan penentu efektifitas pembelajaran daring menggunakan media *Google Form*.

3. Rosmita (2020) dengan judul Efektifitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/2020 dengan Hasil: Berdasarkan hasil penelitian dan penguumpulan data yang menjadi fokus penelitian ini yaitu mengenai keefektifan pembelajaran daring dapat disimpulkan bahwa jika dilihat dari hasil belajar nilai rata-rata mata pelajaran ekonomi siswa kelas X pada pembelajaran daring semester genap 2019/2020 maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran daring tersebut telah efektif karena dari data yang diperoleh jika dibandingkan dengan hasil belajar pada semester ganjil maka

pemerolehan hasil belajar siswa pada semester genap ini mengalami peningkatan. Sementara mengenai media daring yang digunakan yaitu aplikasi *whatsapp* dan *Google form* sudah sangat membantu mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

C. Kerangka Pemikiran



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan Penelitian yang relevan, berikut pertanyaan penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai apa yang akan diteliti:

- 1) Bagaimana penggunaan media *Google form* dalam pembelajaran daring di kelas III SDN 3 Gondang?
- 2) Bagaimana Efektivitas media *Google form* dalam pembelajaran daring di kelas III SDN 3 Gondang?

