

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran *Daring*

1. Pengertian Pembelajaran *Daring*

Pembelajaran *daring* yaitu program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang luas. Dengan menggunakan jaringan, pembelajaran bisa dilaksanakan secara luas dengan peserta didik yang tidak terbatas (Bilfaqih & Qomarudin, 2015: 1). Sedangkan, menurut Romli (2012: 34) pengertian media *daring* secara umum adalah segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui internet berisikan teks, foto, video dan suara, sebagai sarana komunikasi secara *daring*, sedangkan pengertian khusus media *daring* dimaknai sebagai sebuah media dalam konteks komunikasi massa.

Pembelajaran *daring* merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh (Sofyana & Abdul, 2019: 82). Tujuan dari adanya pembelajaran *daring* ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas.

Berdasarkan beberapa definisi pembelajaran *daring* di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran *daring* adalah pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi untuk memudahkan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran secara jarak jauh.

2. Macam-Macam Metode Pembelajaran *Daring*

- a. Metode *E-Learning*, yaitu sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan computer. *E-Learning* juga diartikan sebagai pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer atau biasanya disebut internet. *E-Learning* merupakan proses instruksi atau pembelajaran yang melibatkan penggunaan peralatan elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan, menilai dan memudahkan suatu proses belajar mengajar dimana pelajar sebagai pusatnya serta dilakukan secara interaktif kapanpun dan dimanapun (Setiawardhani, 2013: 10).
- b. *Mobile Learning*, merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler. Kehadiran *mobile learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai dimanapun dan kapanpun. Para siswa masih banyak yang menggunakan laptop atau buku manual untuk menunjang pelajaran pembelajaran disekolah. Dengan menggunakan laptop sebagai media pembelajaran akan menyulitkan siswa membawa

perangkat tersebut karena berat dan terkesan repot. Melihat potensi ini, pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan telepon seluler adalah dengan membuat *mobile learning* yang ditujukan untuk semua telepon seluler yang berplatform *Android* (Aziz & Nana, 2020: 50).

- c. Metode *Quantum Learning*, yaitu kiat, petunjuk strategi dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. *Quantum Learning* merupakan suatu pembelajaran yang mempunyai misi utama untuk mendesain suatu proses belajar yang menyenangkan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Interaksi-interaksi ini yang mencakup unsur-unsur untuk belajar yang mempengaruhi kesuksesan siswa (Ahmad dan Joko, 2013: 27).

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa macam-macam metode pembelajaran *daring* yaitu ada metode *e-learning*, *mobile learning* dan metode *quantum learning* tergantung metode pembelajaran *daring* yang akan digunakan oleh guru.

B. Google Classroom

1. Pengertian Google Classroom

Google classroom merupakan suatu model pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan.

Selanjutnya pengertian *Google classroom* adalah aplikasi yang berbentuk ruang kelas yang terhubung melalui koneksi internet dan terjadi di dunia maya. (Iskandar, 2020: 8).

Menurut Putri (2017: 3) bahwa *Google classroom* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. *Google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. *Google classroom* bisa didapatkan secara gratis dengan terlebih dahulu mendaftarkan diri pada akun *google application for education*.

Berdasarkan beberapa definisi diatas *Google classroom* adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas. *Google classroom* dianggap sebagai salah satu *platform* terbaik untuk meningkatkan alur kerja guru digunakan bersama siswa untuk membantu guru menghemat waktu, menjaga kelas tetap teratur, dan meningkatkan komunikasi dengan siswa.

1. Manfaat *Google Classroom*

Google classroom sangat bermanfaat untuk pembelajaran secara *online*, dapat diperoleh secara gratis serta dapat digunakan untuk perangkat apa pun. Salah satu kecanggihan aplikasi ini adalah dapat

digunakan secara bersama-sama dalam kelompok secara kolaboratif (Putri, 2018: 17).

2. Tujuan Penggunaan *Google Classroom*

Menurut wikipedia, tujuan *Google classroom* adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa *Google classroom* menggabungkan *google drive* untuk pembuatan dan distribusi penugasan, *Google Docs, Sheets, Slides* untuk penulisan, *Gmail* untuk komunikasi, dan *Google Calendar* untuk penjadwalan. Siswa dapat diundang untuk bergabung dengan kelas melalui kode pribadi, atau secara otomatis diimpor dari domain sekolah.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

Pembelajaran secara online dengan menggunakan *Google classroom* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya seperti belajar dengan kecepatan masing-masing, ketersediaan pembelajaran untuk semua orang, memperoleh umpan balik, kemampuan kerja dari proses pembelajaran, kesetaraan sosial, pendekatan individu serta pembelajaran yang lebih murah. Namun terdapat pula beberapa kekurangan dari pembelajaran secara online seperti kurangnya komunikasi langsung *face to face* antara siswa dengan pengajar, kondisi individu yang tidak diperhatikan dalam pembelajaran jarak jauh, akses langsung pada sumber materi yang diajarkan, tidak adanya pelatihan yang dilakukan serta membutuhkan akses Internet dan perangkat pendukung komputer atau smartphone (Nabivey, 2015: 2).

4. Fitur-Fitur *Google Classroom*

Aplikasi *Google classroom* memiliki fitur yang mendukung proses pembelajaran *e-learning*. Menurut Wikipedia (2019) ada beberapa fitur yang ditawarkan *Google classroom* antara lain 8 adanya fitur *assignment* (pemberian tugas), adanya proses pengukuran (*grading*) dengan skema penilaian yang berbeda, komunikasi dua arah antara guru dengan siswa yang didukung oleh *google drive*, adanya fitur arsip program dan fitur aplikasi *Google classroom* dapat diakses dengan perangkat *android* dan *IOS*. Kesemua fitur tersebut tersedia di *Google classroom* dan dapat digunakan oleh guru selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas diperoleh bahwa aplikasi *google clasromm* mempunyai banyak fitur yang sangat bermanfaat untuk pembelajaran *daring* dimasa pandemic.

C. Covid-19

1. Pengertian *Covid-19*

Sejak bulan maret tahun 2020, Indonesia menjadi salah satu negara yang turut terkena imbas pandemi *Covid-19* yang hampir terjadi diseluruh dunia. Virus corona ini merupakan virus baru dan penyakit yang sebelumnya tidak di kenal sebelum terjadinya wabah di Wuhan, China pada bulan Desember 2019. (Kementrian Kesehatan, 2020) menjelaskan bahwa virus corona termasuk dalam keluarga virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan hingga berat, jenis

corona virus ini diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat seperti *Middle East Respiratory Syndrome (MERS)* dan *Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS)*. Wabah virus ini memang penularannya sangat cepat menyebar ke berbagai negara di dunia. Penyebaran virus ini menjadi penyebab angka kematian yang paling tinggi di berbagai negara di dunia saat ini. Akibat dari pandemi *Covid-19* menyebabkan diterapkannya berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus *Covid-19* di Indonesia. Salah satunya dengan menerapkan himbauan kepada masyarakat agar melakukan *physical distancing* yaitu himbauan untuk menjaga jarak, menjauhi aktivitas dalam segala bentuk kerumunan, perkumpulan dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan banyak orang. Pemerintah menerapkan kebijakan yaitu *Work From Home (WFH)*. Kebijakan ini yaitu upaya yang diterapkan kepada masyarakat agar dapat menyelesaikan segala pekerjaan di rumah. Menanggapi pandemi *Covid-19* ini, ada beberapa respons kognitif saat beralih ke pembelajaran online. Meskipun beberapa guru percaya bahwa ini adalah keputusan yang logis untuk menjaga pembelajaran dan keamanan, yang lain percaya bahwa pembelajaran online ini akan menyoroti ketidaksetaraan (Sokal, Eblie Trudel, Babb, 2020).

Pendidikan di Indonesia juga menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat adanya pandemi *Covid-19* ini. Dengan adanya pembatasan interaksi, kementerian pendidikan di Indonesia juga

mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan berdasarkan Surat Edaran Mendikbud No.4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan dan Pendidikan dalam masa darurat. Pandemi *Covid-19* ini menimbulkan kebutuhan mendesak akan perubahan global yang tidak direncanakan di sekolah, karena gedung sekolah di seluruh dunia ditutup untuk melindungi kesehatan anak-anak dan pendidik, banyak pendidik juga dengan cepat beralih ke pembelajaran daring yang melibatkan teknologi. (Kin dan Kareem, 2016) menjelaskan bahwa peneliti pendidikan telah berulang kali menekankan pentingnya guru sebagai pekerja garis depan dalam reformasi pendidikan, dan perilaku guru yang tegas dan berkelanjutan sangat penting untuk berhasil menanggapi pandemi pendidikan saat ini.

2. Dampak Pandemi *Covid-19*

Selama penutupan sekolah, siswa menggunakan media sosial untuk melanjutkan studi dan mencari tau tentang informasi lebih lanjut mengenai wabah *Covid-19*. Dampak kepanikan media sosial di kalangan siswa bergantung pada usia dan jenis kelamin siswa. Sebagai guru, dapat berperan penting dalam mendidik siswa yang sering menggunakan media sosial untuk menilai, mencari atau mengumpulkan lebih banyak informasi tentang pandemi *Covid-19* ini. Komunikasi dengan siswa dan memberi mereka tautan yang terpercaya tentang *Covid-19* dan memberikan saran yang diperlukan tepat waktu. Dengan adanya virus

Covid-19 di Indonesia saat ini berdampak bagi seluruh masyarakat. Terjadi berbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan. Sesuai dengan Surat Edaran (SE) yang di keluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 segala kegiatan didalam dan diluar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan. Dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/ jarak jauh. Kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh kegiatan pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga terkait harus mempunyai alternatif proses pendidikan bagi peserta didik. Pembelajaran dilakukan dengan disesuaikan kemampuan masing-masing sekolah.

Dampak *Covid-19* terhadap proses pembelajaran online berdampak terhadap siswa, orangtua dan guru itu sendiri. Beberapa dampak yang dirasakan siswa yaitu siswa belum ada pengalaman belajar jarak jauh karena selama ini sistem belajar yang dilaksanakan adalah melalui tatap muka, siswa terbiasa berada di sekolah untuk berinteraksi dengan teman-temannya serta bertatap muka dengan gurunya. Dengan adanya metode pembelajaran jarak jauh membuat para siswa perlu waktu untuk beradaptasi dan mereka menghadapi perubahan baru yang secara tidak langsung akan mempengaruhi daya serap belajar mereka. Dampak bagi orangtua yaitu meningkatnya biaya pembelian kuota internet. Teknologi online membutuhkan koneksi jaringan ke internet dan kuota

internet akan meningkat dan akan menambah beban biaya orangtua. Dampak yang dirasakan guru yaitu tidak semua orang mahir dalam teknologi internet atau media sosial sebagai sarana pembelajaran, beberapa guru senior belum sepenuhnya dapat menggunakan alat atau fasilitas untuk mendukung kegiatan pembelajaran online dan membutuhkan bantuan peltihan terlebih dahulu.

Oleh karena itu, diperlukan dukungan dan kerja sama orangtua agar kegiatan belajar mengajar dapat berhasil dilaksanakan. Dan komunikasi dengan orangtua dan guru serta siswa harus tetap berjalan baik dan lancar. Seperti guru yang ada di Kanada, sedang menyesuaikan diri dengan apa yang diyakini banyak orang sebagai perubahan jangka pendek yang belum terbukti pada status *Covid-19*. Temuan itu menunjukkan bahwa selama tiga tahun ajaran 2019-2021, guru menjadi lebih efektif dalam menangani perilaku online siswa dan menunjukkan rasa pencapaian yang lebih besar dalam mengajar. Meskipun temuan ini menggembirakan, mereka didorong oleh fakta bahwa selama periode yang sama, para guru percaya bahwa setres mereka berada di luar kemampuan mereka untuk mengatasinya, dan mereka juga telah membuat kemajuan dalam perjalanan menuju kejenuhan. Hal ini dapat dicapai dengan pemeriksaan yang cermat dan keseimbangan yang lebih baik antara kebutuhan pekerjaan dan sumber daya yang menentukan realita baru kita dalam konteks respons pedagogi *Covid-19* terutama pada saat pandemi terjadi.

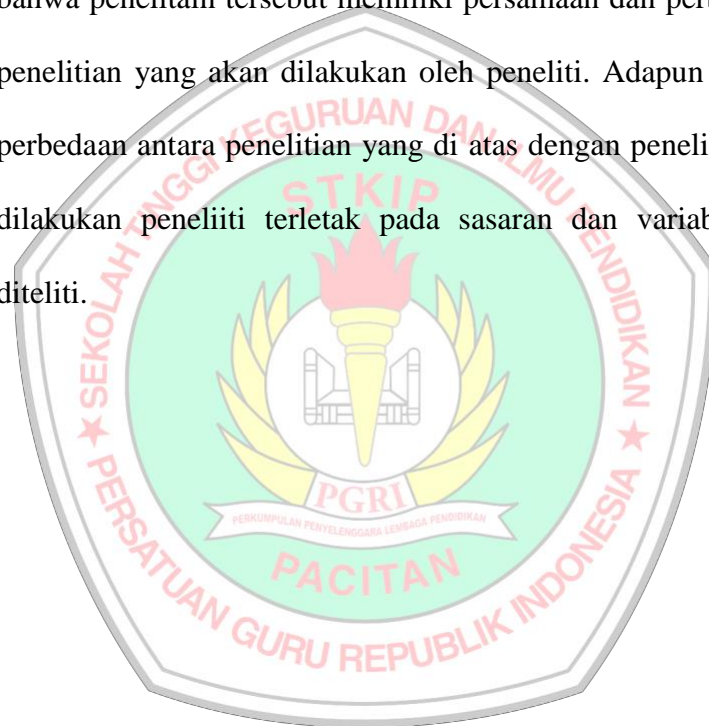
D. Penelitian Yang Relevan

Berikut ini beberapa hasil penelitian relevan dalam penelitian ini:

1. Penelitian dari Anita Ningrum (2020), yang berjudul Analisis Pelaksanaan Pembelajaran *Google classroom* Era *Pandemic Covid-19* Materi Tata Surya Pada Siswa Kelas VII MTS Negeri Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020. Pada penelitian tersebut, diperoleh hasil bahwa dari total 20 siswa minimal 85% yang telah mencapai KKM. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Google classroom* belum berhasil mencapai KKM secara klasikal, pelaksanaan pembelajaran *Google classroom* materi tata surya sebagai alternatif dalam keadaan darurat ditengah *pandemic Covid-19*.
2. Penelitian dari Ulfah Hamidatus Shofiah (2020), yang berjudul Penerapan Metode Pembelajaran *Daring* Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Miftahul Huda. Pada penelitian tersebut, diperoleh hasil bahwa terdapat berbagai hambatan pelaksanaan program, yaitu tugas yang diberikan melalui pembelajaran *daring* banyak yang dikerjakan oleh orang tua. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *daring* di MI Miftahul Huda Punggur kurang efektif dan menyebabkan siswa menjadi pasif.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Haniah (2019) yang berjudul “Menggunakan *Google classroom* Sebagai Alat Pembelajaran untuk SMPN 7 BANDUNG dalam Pembelajaran IPS. Tujuan dilaksanakannya pembelajaran menggunakan *Google classroom*

adalah untuk membantu guru dan siswa penyedia fasilitas pembelajaran menggunakan sistem e-learning untuk pembelajaran IPS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana guru menggunakan *Google classroom* sebagai alat pembelajaran untuk pembelajaran penelitian sosial.

Dari ketiga penelitian relevan yang telah dipaparkan di atas, bahwa penelitin tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun kesamaan dan perbedaan antara penelitian yang di atas dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada sasaran dan variable yang akan diteliti.



E. Kerangka Berpikir

