

## BAB II

### KERANGKA DASAR TEORI

#### A. Pembelajaran Tematik

##### 1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Dalam proses kegiatan belajar-mengajar tentu adanya informasi baru yang didapat oleh pelajar. Menurut Azhar (dalam Albert Efendi Pohan) “Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.”<sup>1</sup> Adapun yang dimaksud dengan tematik menurut kamus besar Bahasa Indonesia edisi terbaru (dalam Andi Prastowo) “Tematik diberi definisi “berkenaan dengan tema” dan “tema” sendiri merupakan pokok pikiran, dasar cerita (yang di percakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dsb)”.<sup>2</sup>

Adapun beberapa definisi dari pengertian pembelajaran tematik di antaranya:

- a. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang memakai tema. yang mana tema merupakan pokok pikiran yang menjadi pokok pembicaraan. Dengan menggunakan tema agar dapat menghubungkan dari beberapa mata pelajaran. Dengan harapan peserta didik memiliki pengetahuan yang bermanfaat untuk kedepannya.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Jawa Tengah CV Sarnu Untung; 2020), hlm. 1.

<sup>2</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jakarta: KENCANA; 2014), hlm. 51.

<sup>3</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung PT REMAJA ROSDAKARYA; 2017), hlm. 80.

- b. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menuntut peserta didik aktif dalam kegiatan belajar. Untuk ikut serta dalam memecahkan masalah agar dapat menumbuhkan kreativitas yang ada pada dirinya maupun kesanggupan pribadi.<sup>4</sup>
- c. Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu atau terintegrasi yang terdiri dari berbagai mata pelajaran yang terdapat tema-tema di dalamnya. Keterpaduan dalam pembelajaran ini meliputi aspek proses dan waktu, kurikulum dan belajar mengajar. Yang melibatkan beberapa kompetensi dasar (KD) dan indikator dari suatu mata pelajaran atau bahkan ada beberapa mata pelajaran.<sup>5</sup>

Berdasarkan uraian definisi yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang mencakup beragam mata pelajaran yang saling berkaitan. Pembelajaran tematik memfokuskan pada pelaksanaan draf yang mana siswa mesti lebih aktif ketimbang pendidik, sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi efektif.

## **2. Tujuan Pembelajaran Tematik**

Beberapa tujuan yang dimiliki di antaranya ialah:

- a. Membangun karakter siswa yang selaras agar mampu melakukan untuk mengatasi beraneka macam kondisi dengan membutuhkan keahlian yang ada pada dirinya dari segala bidang.

---

<sup>4</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jakarta KENCANA; 2014), hlm. 105.

<sup>5</sup> Abdul Munir, dkk. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. (Jakarta Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam; 2005), hlm. 1.

- b. Mencocokkan pengkajian terhadap keperluan pertumbuhan serta kelainan selera siswa.
- c. Menyediakan kawasan serta aktivitas bersekolah yang kian menggembirakan dan mengikut sertakan siswa pada saat pembelajaran berlangsung dengan tertib.
- d. Membenahi serta membasmi kekurangan-kekurangan pengkajian formal misalnya pengkajian yang memprioritaskan pada pemahaman pengkajian, pengkajian difokuskan hanya kepada guru sedangkan siswa sendiri tidak aktif.<sup>6</sup>

### 3. Landasan Pembelajaran Tematik

Adapun berbagai landasannya adalah sebagai berikut:

#### a. Landasan filosofis

Di dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh 3 (tiga) aliran filsafat diantaranya: *progresivisme*, *konstruktivisme*, dan *humanisme*, yang pertama aliran *prograsivisme* melihat sistem pembelajaran harus difokuskan pada pembuatan kreativitas, pengiriman beberapa aktivitas, keadaan yang apa adanya atau natural, serta memprioritaskan pengalaman peserta didik. Yang kedua aliran *konstruktivisme* memandang pengetahuan peserta didik secara spontan (*direct experiences*) menjadi pusat di pengkajian. Adapun pendapat dari aliran ini, pembelajaran merupakan buatan desain dari manusia. Manusia membuat desain ilmunya lewat korelasi dengan objek, fenomena, pengetahuan, dan lingkungannya. Sebuah ilmu tidak

---

<sup>6</sup> Leli Halimah, *Keterampilan Mengajar Sebagai Inspirasi Untuk Menjadikan Guru yang Excellent di Abad Ke-21*, (Bandung PT Refika Aditama; 2017), hlm. 275-277.

bisa diberikan begitu saja oleh pendidik untuk peserta didiknya, akan tetapi mesti diinterpestasikan dulu oleh masing-masing peserta didik tersebut. Sebuah ilmu bukanlah suatu hal yang instan untuk didapat, akan tetapi sebuah prosedur yang semakin hari semakin maju. Ketekunan peserta didik yang diwujudkan oleh rasa ingin tahunya sangat berfungsi dalam perkembangan pengetahuannya. Aliran *humanisme* melihat peserta didik dari segi keunikan/kekhasannya, kekuatannya, dan melihat yang diperolehnya.<sup>7</sup>

b. Landasan psikologis

Psikologi pertumbuhan siswa maupun psikologi belajar memiliki hubungan yang sangat penting dengan pembelajaran tematik. Psikologi pertumbuhan sangat dibutuhkan untuk memilih materi atau isi pembelajaran tematik untuk dibagikan kepada peserta didik supaya taraf besarnya maupun kedalamnya sinkron dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar membagikan kontribusi dalam hal disampaikan kepada peserta didik dan bagaimana pula peserta didik harus mempelajarinya.<sup>8</sup>

c. Landasan Praktis

Landasan praktis sangat dibutuhkan karena pada dasarnya seorang pendidik mesti melakukan pembelajaran terpadu secara aplikatif di dalam kelas. Sehubungan dengan hal tersebut, maka dalam pelaksanaannya pembelajaran terpadu juga dilandasi oleh landasan praktis, di antaranya:

---

<sup>7</sup>Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA; 2017), hlm. 87-88.

<sup>8</sup>*Ibid.*, hlm. 88.

- 1) Kemajuan ilmu pengetahuan yang sedemikian pesat membuat kurikulum mesti mencantumkan banyak informasi.
- 2) Nyaris seluruh pengetahuan yang terdapat di sekolah dibagikan secara terpecah antara yang satu dengan yang lainnya, semestinya harus saling terikat.
- 3) Persoalan yang terlihat pada pembelajaran sekarang ini biasanya condong lebih bersifat lintas mata pelajaran (*interdisipliner*) sehingga upaya kolaboratif antara berbagai mata pelajaran untuk memecahkannya.
- 4) Kesenjangan yang berlangsung antara teori dan praktek bisa dipersempit dengan pembelajaran yang dirancang secara terpadu sehingga siswa akan berupaya berpikir teoritis dan pada saat yang sama berupaya berpikir praktis.<sup>9</sup>

#### **4. Macam-macam Pembelajaran Tematik**

Adapun macam-macamnya adalah sebagai berikut:

##### **a. Model Keterhubung (*Connected*)**

Pembelajaran terpadu model keterhubungan Saud (dalam Rusdi Ananda dan Abdillah) mengungkapkan bahwa “Model pembelajaran terpadu yang secara sengaja diusahakan untuk menghubungkan satu konsep dengan konsep lain, satu topik dengan topik lain, satu keterampilan dengan keterampilan lain, tugas-tugas yang dilakukan dalam satu hari dengan tugas-tugas yang dilakukan dihari berikutnya”.

---

<sup>9</sup> Rusdi Ananda dan Abdillah, *Pembelajaran Terpadu (Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip dan Model)*, (Medan LPPPI; 2018) , hlm. 60.

b. Model Jaring Laba-laba (*Webbed*)

Model jaring laba-laba yang terdapat di pembelajaran tematik ini bertolak dari pendekatan tematik yang menjadi acuan dan pelaksanaan belajar-mengajar. Di dalam hal ini tema memiliki hubungan pada aktivitas pengetahuan baik yang terdapat di mata pelajaran tertentu serta lintas mata pelajaran. Lalu tema-tema pembelajaran dikembangkan menjelma sub-sub tema sambil mengamati hubungannya terhadap konsep dasar, setelah itu dari sub-sub tema tersebut dikembangkan kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan siswa.

c. Model Tematik Terpadu (*Integrated*)

Terkait mengenai pembelajaran terpadu, menurut Saud (dalam Rusdi Ananda dan Abdillah) “Pembelajaran terpadu model keterpaduan adalah pembelajaran terpadu yang memakai pendekatan antar mata pelajaran”. Pada model ini diupayakan dengan cara mengaitkan mata pelajaran dan memastikan pengutamaan kurikuler serta memastikan keahlian, draf dan sikap yang saling tumpang tindih di dalam beberapa mata pelajaran”.

d. Model Sarang (*Nested*)

Jenis model sarang dalam pembelajaran terpadu adalah suatu pembelajaran yang memusatkan pada pengitegrasian beberapa keterampilan belajar yang hendak dikembangkan oleh pendidik terhadap siswanya demi tercapainya materi pelajaran di dalam suatu pembelajaran. Adapun pelaksanaan pada model sarang (*Nested*) ini

harus mendetail agar tujuan yang hendak disampaikan tersampaikan secara baik dan dapat diterima oleh peserta didik, selain itu juga pendidik melatih sejumlah keahlian pada siswa.

e. Model Penggalan (*The Fragmented Model*)

Model pada jenis *Fragmented* ini semata-mata terpatok pada satu mata pelajaran saja. Seperti, yang terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menyimak, membaca, berbicara serta menulis lalu dijadikan dalam satu materi. Di dalam hal ini kegiatan pelaksanaannya dilakukan di waktu yang berlainan dengan sub-sub materi yang terpisah.

f. Model Terurut (*Sequenced*)

Yang dimaksud dengan model *Sequenced* ini ialah model pemaduan topik-topik antar mata pelajaran yang berlainan secara paralel. Isi cerita dalam roman sejarah, misalnya; topik pembahasannya secara paralel atau pembelajaran terpadu dalam jam yang sama dapat dipadukan dengan ikhwal sejarah perjuangan bangsa, karakteristik kehidupan sosial masyarakat pada periode tertentu maupun topik yang menyangkut perubahan makna kata. Topik-topik tersebut dapat dipadukan pembelajarannya pada alokasi jam yang sama.

g. Model Irisan (*Shared*)

Model yang menjelaskan terkait penyatuan pembelajaran yang diakibatkan adanya tumpang tindih ide terhadap beberapa mata pelajaran. Adapun contohnya pada mata pelajaran PPKN yang terdiri

dari point-point kewarganegaraan seperti tata negara, sejarah dan lain sebagainya.

h. Model Galur (*Threaded*)

Pembelajaran terpadu pada jenis model *Threaded* ini mempusatkan pada *meta-curriculum*. Model ini merupakan penyatuan bentuk keterampilan, seperti memprediksi serta estimasi pada mata pelajaran matematika misalnya, dugaan terhadap peristiwa-peristiwa, melakukan antisipasi dalam cerita yang terdapat pada novel, dan lain sebagainya.

i. Model Celupan (*Immersed*)

*The Immersed Model* ini adalah model yang disusun demi menolong peserta didik dalam memilih dan menggabungkan beberapa pembelajaran dikaitkan pada penggunaannya. Maka di dalam pelaksanaan suatu pembelajaran dibutuhkan yang namanya tukar pengalaman serta pemanfaatannya.

j. Model Jaringan (*Networked*)

Pada model *Networked* model ini adalah model yang memperkirakan peluang pembaruan konsep, bentuk penyelesaian kasus, serta arahan bentuk keterampilan baru selepas peserta didik melangsungkan studi lapangan dalam keadaan maupun konteks yang berlainan. Belajar merupakan proses yang dilakukan secara terusmenerus sebab ada kaitannya dengan timbal balik antara kenyataan dan pemahaman yang dihadapi oleh peserta didik.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Rusdi ananda dan Abdillah, *Pembelajaran Terpadu (Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip dan Model)*, (Medan LPPPI; 2018), hlm. 63-79.

Dari berbagai macam-macam pembelajaran tematik diatas, jadi pembelajaran tematik di Indonesia sekarang memakai model jaring laba-laba (*The Webbed Model*) tanpa terkecuali. Oleh karena itu jenis model pembelajaran tematik yang dilakukan peneliti model pembelajaran tematik jaring laba-laba (*The Webbed Model*). Yang terdapat tema dan terdiri dari subtema yang berisi berbabagai mata pelajaran yang saling berkaitan.

## **5. Indikator Pembelajaran Tematik**

Indikator dalam pembelajaran tematik ialah:

- a. Pembelajaran tematik tidak per mata pelajaran, tetapi sudah digabung menjadi tema
- b. Pembelajaran tematik terdiri dari subtema-subtema, di setiap subtema terdiri dari pembelajaran-pembelajaran.
- c. Pembelajaran tematik menekankan kepada keterampilan berpikir peserta didik.

## **B. Pembelajaran Daring**

### **1. Pengertian Pembelajaran Daring**

Bentuk pembelajaran daring (dalam jaringan) adalah penerapan Pendidikan jarak jauh yang bertujuan untuk menaikkan pemerataan akses terhadap pembelajaran yang berkualitas. Menurut Sevima (dalam Napsawati) “Pembalajaran daring juga dapat diartikan sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan yang peserta didiknya dan instrukturanya (pendidik) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan

keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya.”<sup>11</sup> Pembelajaran daring diharapkan dapat berjalan dengan baik sejalan dengan kemajuan teknologi yang semakin hari semakin berkembang. Komunikasi dua arah yang baik dapat dilakukan oleh guru dan peserta didik dengan memanfaatkan berbagai media komunikasi yang tersedia pada program pembelajaran daring. Media komunikasi yang banyak memungkinkan guru memberikan materi pelajaran seperti video dan rekaman. Untuk proses selanjutnya peserta didik dapat mengulang kembali video dan rekaman terkait materi pelajaran didalamnya, agar peserta didik lebih memahami materi tersebut.

Pembelajaran daring dikenal sangat populer di kalangan masyarakat dan akademik dengan istilah pembelajaran (*online learning*). Menurut Isman (dalam Albert Efendi Pohan) “Pembelajaran daring adalah pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran”. Menurut Meidawati dkk (dalam Albert Efendi Pohan) “Pembelajaran daring learning sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didik dan instruktur (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya”.<sup>12</sup> Selain itu, menurut Thome (dalam Minanti Tirta Yanti dkk) “Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online

---

<sup>11</sup> Nafsawati, *Analisis Situasi Pembelajaran Ipa Fisika Dengan Metode Daring di Tengah Wabah COVID-19*, (Jurnal Pendidikan Fisika dan Terapannya, Vol. 3. No. 1; 2020). hlm. 98.

<sup>12</sup> Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Jawa Tengah CV Sarnu Untung; 2020), hlm. 2-3.

animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online. Dengan memanfaatkan media komunikasi sebagai media pembelajaran agar dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi”.

“Pembelajaran daring yaitu program penyelenggaraan kelas belajar untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas melalui jaringan internet. Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun berbayar. Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan jaringan internet, intranet dan ekstranet atau komputer yang terhubung langsung dan cakupannya global (luas)”<sup>13</sup>.

“Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk membuat peserta didiknya menjadi siswa yang tidak bergantung kepada orang lain atau mandiri. Pembelajaran daring dapat membuat peserta didik lebih fokus pada layar gawai untuk menyelesaikan tugas ataupun mengikuti diskusi yang sedang berlangsung. Niscaya tidak akan ada pembicaraan yang tidak penting. Seluruh pembahasan didalam forum diskusi merupakan hal penting yang dapat menuntaskan kompetensi agar dapat tercapai”<sup>14</sup>.

---

<sup>13</sup> Minanti Tirta Yanti, dkk. *Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Sebagai Model Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar*, (Jurnal Pendidikan Dasar fakultas dharma acarya institut hindu dharma negeri denpasar, Vol. 5. No 1; 2020), hlm.62.

<sup>14</sup> Albitar Septian Syarifudin, *Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Penerapan Social Distancing*, (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 5. No. 1; 2020), hlm. 33.

Berlandaskan uraian di atas dapat di tarik kesimpulan bahwasannya pembelajaran daring atau yang lebih populer disebut pembelajaran *online* merupakan suatu pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru pada saat menggunakan pembelajaran daring agar dapat berkomunikasi dengan peserta didik melalui teknologi informasi komunikasi (TIK) secara *online*. Yang menggunakan jaringan internet untuk keberlangsungan proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan platform yang tersedia mengingat teknologi semakin hari semakin maju.

## 2. Tujuan Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring yang biasa dikenal pembelajaran jarak jauh. Secara umum bertujuan untuk membagikan layanan pembelajaran yang berkualitas secara dalam jaringan (*online*) yang memiliki sifat masif dan terbuka untuk menjangkau *audiens* yang lebih banyak dan lebih luas.<sup>15</sup>

Selain itu, pembelajaran daring juga memiliki kelebihan dan kekurangan yang mana menurut pendapat Hamid (dalam Novia Nur Kharisma dkk) yaitu mengenai kelebihan pembelajaran daring dari segi waktu dan akses yang tidak terbatas. Sedangkan kekurangannya terletak pada kecepatan proses umpan balik, persiapan waktu pengajar lebih lama, dan berpotensi menurunnya rasa nyaman, cemas, dan bingung”.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Yusuf Bilfaqih M. Nur Qomarudin, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring Panduan Berstandar Pengembangan Pembelajaran Daring untuk Pendidikan dan Pelatihan* (Yogyakarta CV BUDI UTAMA; 2015), hlm. 4.

<sup>16</sup> Novia Nur Kharisma dkk, *Gambaran Kebutuhan Pembelajaran Daring PKBM Budi Utama Surabaya Pada Masa Pandemi Covid-19*, (Jurnal Pendidikan Nonformal, Vol. 15, No. 1; 2020), hlm 43.

### 3. Prinsip Pembelajaran Daring

Pembelajaran berbasis daring e-Learning dibentuk dengan prinsip-prinsip yang akan menentukan sejauh mana keberhasilan suatu pembelajaran yang telah berlangsung. Menurut Rusman (dalam Sobron dkk) “Setidaknya harus ada prinsip utama dalam pembelajaran berbasis daring learning di antaranya”:

#### a. Interaksi

Interaksi adalah kapasitas komunikasi antara orang-orang yang memiliki daya tarik yang sama pada suatu hal atau peristiwa, seperti pada pembelajaran daring *learning*. Di dalam lingkungan pendidikan misalnya interaksi antar peserta didik dan guru yang dilakukan secara baik begitupun sebaliknya. Pembelajaran daring *learning* dan pembelajaran berbasis komputer mempunyai perbedaan dalam interaksi. Karena yang ikut serta dalam pembelajaran bukan hanya mesin, akan tetapi peserta didik dan guru. Hal ini merupakan suatu hubungan yang tidak hanya melibatkan komputer saja, akan tetapi melainkan mempunyai keterhubungan antar sesama manusia itu sendiri yang dilakukan dimana saja dengan tempat yang berbeda akan tetapi dengan waktu yang sama. Bukan hanya memiliki hubungan dengan manusia saja, interaksi juga menyiapkan keterhubungan isi, setiap individu bisa membantu sesama untuk memahami isi materi dengan cara berkomunikasi. Dengan itu dapat terbentuk lapisan belajar yang besar dan tidak mampu dibentuk oleh pengembangan media.

b. Ketergunaan

Ada dua aspek yang sangat penting dalam prinsip ketergunaan, yang pertama konsisten dan yang kedua sederhana. Dalam hal ini dengan cara apa kemajuan pembelajaran daring *learning* dapat membentuk situasi belajar yang konsisten serta sederhana, agar peserta didik tidak mengalami kesulitan pada saat pembelajaran berlangsung.<sup>17</sup>

Jadi, prinsip-prinsip yang terdapat pada pelaksanaan pembelajaran berbasis daring *learning* ini ialah dengan adanya interaksi antara peserta didik dan instruktur (guru) melalui platform yang sama saat melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu, ketergunaan ialah bagaimana kemajuan pembelajaran melalui platform dengan tujuan agar peserta didik tidak merasa kesulitan dalam aktivitas belajar secara daring dengan membentuk lingkungan belajar yang konsisten dan sederhana.

#### 4. Manfaat Pembelajaran Daring

Adapun pemanfaatan pembelajaran daring di antaranya:

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran serta melakukan pemanfaatan sarana/media dengan tujuan yang tertera pada pembelajaran.
- b. Dalam melakukan pembelajaran daring (dalam jaringan) meningkatkan pelatihan yang berkualitas serta terjangkau.

---

<sup>17</sup> Sobron Dkk, *Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar Ipa*, (Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme, Vol. 1, No. 2;2019), hlm. 36.

- c. Dengan menggunakan sumber daya bersama untuk melakukan pelatihan dan pelaksanaan pendidikan dibutuhkan biaya.<sup>18</sup>

Selain itu menurut Meidawati dkk (dalam Albert Efendi Pohan) “Manfaat pembelajaran daring learning di antaranya”:

- 1) Mampu menciptakan interaksi dan diskusi yang baik antara peserta didik dan guru agar bisa mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Terjadinya korelasi antar sesama peserta didik meski tanpa adanya guru.
- 3) Memudahkan guru, peserta didik maupun orang tua untuk berkomunikasi.
- 4) Memiliki media platform yang tepat untuk memberikan tugas.
- 5) Mempermudah peserta didik dalam membagikan materi kepada siswa seperti, ilustrasi, video serta peserta didik dapat mendownload materi.
- 6) Pemberian tugas oleh guru bisa diberikan kapan saja dan dimana saja tanpa batasan waktu.<sup>19</sup>

Penggunaan pembelajaran berbasis daring dalam pembelajaran tentu akan bermanfaat secara positif. Adapun manfaat positif pembelajaran berbasis daring (dalam jaringan) tersebut ialah: (1) kegiatan pembelajaran mencapai tujuan yang hendak dicapai, (2) pembelajaran daring dapat meningkatkan penyerapan terhadap materi yang diberikan, jika dibedakan

---

<sup>18</sup> *Op.cit.*,. hlm.4.

<sup>19</sup> Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Jawa Tengah CV Sarnu Untung, 2020), hlm. 7.

dengan pembelajaran secara langsung (3) membagikan pengetahuan baru yang lebih seru ketimbang pembelajaran konvensional.<sup>20</sup>

## 5. Karakteristik Pembelajaran Daring

Berdasar tren semakin maju, model pembelajaran daring mempunyai karakteristik yang penting di antaranya:

### a. Daring

Pembelajaran daring (dalam jaringan) bisa dikatakan juga pembelajaran *online* yang mana pembelajaran ini dilaksanakan dengan menggunakan jejaring web. Materi yang dipakai seperti video, rekaman suara atau slideshow, yang dikerjakan dengan batas waktu tentu yang telah di tetapkan dan beragam bentuk penilaian.

### b. Masif

Total partisipan dalam menggunakan pembelajaran daring yang melalui jejaring web tidak memiliki batas kuota.

### c. Terbuka

Salah satu sifat dalam pembelajara daring yaitu terbuka artian terbuka yaitu dapat disalurkan pada dunia pendidikan, dunia industri, dunia usaha, dan seluruh lapisan masyarakat. Untuk dapat mengikuti daring yang bersifat terbuka ini maksudanya adalah semua kalangan bisa mendaftar tanpa melihat latar belakang, usia, ras maupun agama. Setiap insan berhak belajar hal yang baru. Karena belajar tidak mengenal *background* seseorang.

---

<sup>20</sup> Muhammad Sobri dkk, *Mewujudkan Kemandirian Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Daring Diperguruan Tinggi Pada Era Industri 4.0*, (Jurnal: Pendidikan Glasser, Vol. 4, No. 1; 2020), hlm. 68.

Kedua karakteristik terakhir ini memiliki sifat bergantung rancangan, perluasan dan pengelolaan pembelajaran daring yang bisa membatasi kuantitas untuk peserta saat mengikuti kelas pembelajaran.<sup>21</sup>

## 6. Macam-Macam Pembelajaran Daring

### a. *Google Form*

Kegunaan *Google Form* bagi seorang akademisi yaitu untuk membantu mendapatkan informasi atau jawaban pertanyaan yang diberi, misalnya melaksanakan kuis *online*, pemberian soal untuk peserta didik dan survei tentang pengajaran.<sup>22</sup> Menurut Hamdan Husein Batubara (dalam Bakti Mulatsih) beberapa fungsi *Google Form* di dunia pendidikan yaitu”:

- 1) Membagikan soal ujian/tugas melalui laman *website*.
- 2) Dapat mengumpulkan berbagai informasi atau jawaban dari seseorang di laman *website*.
- 3) Dan data peserta didik atau guru juga dapat dikumpulkan lewat laman *website*.
- 4) Untuk membikin formulir pendaftaran *online* bagi sekolah.
- 5) Secara *online* pertanyaan-pertanyaan dapat disebar ke orang-orang.<sup>23</sup>

Dengan menggunakan *Google Form* guru dan pesera didik dapat menerima tugas dimanapun dan kapanpun melalui *smatphone*

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, hlm. 4-5.

<sup>22</sup> Anton Zulkarnain Sianipar, *Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kepuasan Pelayanan Mahasiswa*, (Jurnal JISAMAR, Vol. 3, No. 1; 2019), hlm. 16.

<sup>23</sup> Bakti Mulatsih, *Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemic Covid-19*, (Jurnal karya ilmiah guru, vol. 5, No. 1, 2020), hlm. 19.

dan laptop yang terkoneksi dengan internet. Adapun kelemahan dalam memakai platform ini yakni koneksi jaringan internet tidak boleh terputus tiba-tiba, jika itu terjadi maka akan mengganggu penggunaan *Google Form*.<sup>24</sup>

Adapun Langkah-langkah untuk membuat *Google Form* yang dapat dijadikan media evaluasi terhadap peserta didik didalam jaringan yaitu sebagai berikut:

- a) Masuklah ke akun *Google* Anda dengan menuliskan alamat *e-mail* dan kata kunci pada kolom yang tersedia.
- b) Pada halaman *Google* (<http://www.google.com>), ketik *Google drive* di kolom pencarian.
- c) Pada halaman utama *Google Drive*, Anda akan disuguhi dengan menu-menu mirip dengan yang terdapat pada aplikasi pengolah kata.
- d) Untuk membuat kuis/ *Google Form*, klik menu “baru” lalu pilih *Google Doc* dan kemudian pilih *Google Form*.
- e) Di halaman berikutnya, Anda akan langsung dibawa pada tampilan halaman utama soal atau kuis yang akan dibuat.
- f) Isilah judul atau soal yang sinkron dengan materi tertentu untuk diujikan terhadap siswa. Anda dapat menentukan jenis pertanyaan yang akan diberikan misalnya pilihan ganda atau uraian panjang dan lain sebagainya.

---

<sup>24</sup> Muhammad Iqbal dkk, *Penggunaan Google Forms sebagai media pemberian tugas mata kuliah pengantar ilmu sosial*, (Jurnal Pendidikn ilmu-ilmu sosial, Vol. 10, No. 1; 2018), hlm.127.

- g) Setelah mengisi judul kuis, dilanjutkan membuat pertanyaan yang memuat identitas peserta didik.
- h) Untuk memisahkan antara identitas peserta didik dengan soal yang diberikan, Anda tinggal menambahkan pemisah halaman dengan cara klik menu di pojok kanan bawah yang mengikuti setiap point atau pertanyaan buatan Anda.
- i) Pertanyaan yang dibuat berupa soal essay, uraian, dan *Multiple choice*.
- j) Untuk mengatur soal atau formulir yang dibuat agar dapat dijadikan kuis, klik menu *setting* lalu klik pada pilihan pengaturan.
- k) Pada halaman pengaturan, Anda harus mengaktifkan tombol “jadikan kuis” agar formulir yang dibuat dapat memunculkan skor atau nilai dan kunci jawaban benar pada setiap pertanyaan.
- l) Buatlah sejumlah soal yang diinginkan dengan klik tanda plus (+) pada menu sebelah kanan disetiap item soal.
- m) Tentukan skor dan kunci jawaban pada setiap item soal.
- n) Setelah soal selesai dibuat, Anda tidak perlu melakukan penyimpanan manual. Sebab, setiap perubahan baru pada halaman *Google Form* otomatis disimpan oleh system secara *online*.
- o) Untuk membagikan soal kepada peserta didik, klik menu *view*.
- p) Setelah seluruh soal dikerjakan oleh peserta didik, Anda dapat melihat hasilnya secara *online* pada kolom tampilan utama *Google Form* dengan cara klik “tanggapan”.

q) Setiap soal yang dibuat menggunakan *Google* formulir secara otomatis akan tersimpan di *Google Drive*. Begitu pula dengan tanggapan atau jawaban peserta didik dalam format xls.<sup>25</sup>

#### **b. *WhatsApp***

Aplikasi *WhatsApp* terdapat di *smartphone* yang berfungsi untuk mengirim pesan maupun menerima pesan (foto, file, pesan suara). Penggunaan *WhatsApp* menggunakan data internet. Dengan platform ini kita bisa melakukan komunikasi dengan beberapa kerabat secara tidak langsung atau online. Aplikasi *WhatsApp* didirikan oleh Jan Koum dan Brian Acton pada tanggal 24 Februari 2009. Sebagai *mobile chatting* yang terhubung dengan nomor seluler *smartphone* dan membagikan layanan yang tidak berbayar. Beberapa fungsi pada aplikasi *WhatsApp* ini di antaranya: dapat membagikan pesan yang berupa gambar, voice note, video, file, video call maupun menelpon antar kontak *smartphone* yang terhubung di *WhatsApp*. Fitur ini sangat diminati oleh lapisan masyarakat karena fiturnya mudah diaplikasikan dan juga tidak membebani memori *smartphone*. Sekarang fitur ini mempunyai fitur baru yakni *WhatsApp Story* atau status, status dapat tersimpan hanya 24 jam lalu akan hilang dengan sendirinya. Pada akhir Oktober 2017 aplikasi ini juga merilis fitur

---

<sup>25</sup> Abdul Muis Joenaidy, *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*, (Yogyakarta Laksana; 2019), hlm. 161 – 166.

baru yang berfungsi untuk menarik pesan baik dari penerima maupun pengirim pesan.<sup>26</sup>

Adapun beberapa keunggulan yang terdapat dalam aplikasi *Whatsapp* di antaranya sebagai berikut:

- 1) Sangat diminati oleh kalangan akademisi tentunya maupun lapisan masyarakat umum.
- 2) Simple saat diinstal di *smartphone*.
- 3) Saat menginstal cukup diperlukan sekitar 18 *MegaBytes* saja untuk aplikasi ini.
- 4) Membuat grup untuk komunitas, seperti grup sekolah, grup kerabat kerja, grup teman satu kelas dan masih banyak lagi.
- 5) Melalui *WhatsApp* sangat mudah untuk saling mengirimkan pesan karena prosesnya yang cepat.
- 6) Berbagai jenis file seperti gambar, video, voice note, word, PPT, dapat dikirim melalui *WhatsApp*.
- 7) Penulisan pesan yang ada di *WhatsApp* bisa dicetak huruf miring, tebal dan garis bawah. Hal ini tentu berguna dalam memfokuskan kata tertentu.
- 8) Saat mengirim pesan kita dapat mengetahui status penerima, jika centang duanya berwarna biru itu berarti pesan telah sampai dan sudah dibaca, kalau centang duanya masih berwarna putih artinya pesan telah sampai namun belum dibaca oleh penerima, dan jika

---

<sup>26</sup> Hilwa Putri Kamila, *Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Whatsapp Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Di Smp Islam Al Wahab Jakarta Tahun Pelajaran 2018/2019*, (Jakarta Skripsi FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA; 2019), (online), <http://repository.uinjkt.ac.id/pdf>, diakses pada tanggal 21 juni 2020.

centangnya satu berwarna putih itu tandanya pesan masih loading.<sup>27</sup>

Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan *Whatsapp* dalam pembelajaran daring diantaranya ialah:

- a) Menginstal aplikasi *WhatsApp* di *Playstore* yang ada di *Smartphone*.
- b) Memasukan nomor *Handphone* yang ingin didaftarkan di aplikasi *WhatsApp*.
- c) Setelah di daftarkan dan memberitahukan nomor *WhatsApp* guru akan membuat Grup khusus untuk pembelajaran tematik secara daring. Misalnya nama grup di aplikasi *WhatsApp* yaitu “Kelas V Pembelajaran Tematik”.
- d) Guru akan membagikan tautan link masuk grup atau guru akan memasukan sendiri nomor siswanya yang ada di *Handphone* guru tersebut.
- e) Guru akan memberitahukan tugas perhari agar siswa dapat mengerjakannya dirumah dan mendapatkan info melalui grub kelasnya.
- f) Kemudian ujian/tugas yang dikasih guru segera dibuat lalu peserta didik akan mengirimkan gambar atau bentuk file ke grub kelas melalui aplikasi *WhatsApp*.<sup>28</sup>

### c. Ruang Guru

Ruang guru adalah aplikasi bimbel (bimbingan belajar) yang terdapat di negara Indonesia. Adanya aplikasi ruang guru

---

<sup>27</sup> Miksan Ansori, *Desain dan Evaluasi Pembelajaran Blended Learning Berbasis Whatsapp Group (WAG)*, (Jurnal Dirasah, Vol. 1, No. 1; 2018), hlm. 124 - 125

<sup>28</sup> Andika Prajana, *Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Dalam Media Pembelajaran Di Uin Ar-Raniry Banda Aceh*, (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, Vol. 1, No. 2; 2017), hlm 127 – 132.

mempermudah siswa untuk belajar secara online. Memperoleh ilmu pengetahuan, memberikan informasi dan berdiskusi tentang berbagai permasalahan pembelajaran cukup dengan menggunakan *smartphone* atau laptop yang terhubung dengan internet.

Adapun kelebihan dari aplikasi ruang guru ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Platform ini bisa didownload kapanpun serta dimanapun melalui *smartphone* dan laptop.
- 2) Ketersedian guru yang interkatif.
- 3) Seorang tutor berkualiatas dengan segudang pengalaman dapat diakses.
- 4) Dilengkapai gambar pada saat pembelajaran berlangsung agar tak terlihat membosankan.
- 5) Adanya materi pembelajaran yang selalu menyesuaikan kurikulum yang berlaku.
- 6) Siswa dapat melakukan evaluasi/memberi nilai terkait penyampaian guru dalam menjelaskan materi di platform.
- 7) Biaya yang diperlukan pada saat mengikuti bimbel tak terlalu mahal seperti bimbel biasa.

Aplikasi ruang guru juga mempunyai kekurangan di antara ialah: (1) aplikasi ruang guru tidak terlalu populer (2) tidak dapat mengunduh video materi pelajaran (3) untuk mengunduh aplikasi ini

cukup memakai memori yang besar baik menggunakan laptop maupun *smartphone*.<sup>29</sup>

#### d. e-Learning

Pembelajaran melalui platform ini memakai media elektronik dan TIK (Teknologi informasi komunikasi) dalam pengkajian. Menurut Tafiardi (dalam Doni Septu Marsa Ibrahim dan Yuyun Hamzanwadi) “E-Learning merupakan suatu model pembelajaran yang dibuat dalam format digital melalui perangkat elektronik”. Selain itu, menurut Ibrahim (dalam Doni Septu Marsa Ibrahim dan Yuyun Hamzanwadi) “Pembelajaran menggunakan e-Learning adalah proses pembelajaran efektif yang diciptakan dengan cara menggabungkan konten pembelajaran yang disampaikan secara digital dengan menggunakan perangkat-perangkat elektronik untuk menyampaikan materi pelajaran”.<sup>30</sup> Kemudian, menurut Munir (dalam Numiek Sulistiyo Hanum) “Platform ini dapat diinterpretasikan seperti satu teknologi informasi yang bergerak di bidang pendidikan secara online. Kata e-Learning tepatnya ditunjukkan sebagai upaya dalam membentuk perubahan pada proses pembelajaran yang telah dipakai oleh sekolah

---

<sup>29</sup> Nindi Silvia Rahmadani dkk, *Aplikasi Pendidikan Online “Ruang Guru” Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial Dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0*, (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia; 2019), Vol 3. No 2, hlm 245.

<sup>30</sup> Doni Septu Marsa Ibrahim dan Yuyun Febriani, *Pengembangan E-Materi berbasis mata kuliah pada pembelajaran jarak jauh (E-Learning)*, (Jurnal:Didika (Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar), Vol. 1, No. 2; 2018). hlm. 3.

menjadi ke dalam bentuk digital yang dihubungkan dengan teknologi internet”.<sup>31</sup>

Pengkajian yang memanfaatkan elektronik atau e-Learning untuk kelangsungan pelaksanaan belajar-mengajar *long distance* yang menghubungkan dengan asas-asas pengkajian. Menurut Michael (dalam Sri Rahayu Chandrawati) “Perangkat elektronik yang dimaksud dalam hal ini adalah perangkat elektronik yang ada kaitannya dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan multimedia berupa CD/ROOM, video Tape, TV dan Radio”.<sup>32</sup>

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan maka dengan ini disimpulkan bahwasannya pembelajaran platform ini adalah pembelajaran yang merupakan hasil perpaduan antara pemanfaatan teknologi dengan pembelajaran. Untuk tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran e-learning memiliki kelebihan, di antaranya: konten dapat diakses dengan sangat mudah serta tidak membutuhkan waktu yang lama melalui penggunaan internet.

Karakteristik e-Learning menurut Nursalam (dalam Irma Marciana Rumengan dkk) “Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, memanfaatkan keunggulan computer (digital media dan *computer networks*) menggunakan bahan yang bersifat mandiri (*self learning materials*), sehingga dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik kapan saja dan dimana saja, memanfaatkan jadwal pembelajaran,

---

<sup>31</sup> Numiek Sulisty Hanum, *Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning Smk Telkom Sandhy Putra Purwokerto)*, (Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol. 3. No. 1; 2013). hlm. 92.

<sup>32</sup> Sri Rahayu Chandrawati, *Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran*, (Jurnal Cakrawala Kependidikan, Vol. 8. No 2; 2010), hlm. 173.

kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di *computer*”.<sup>33</sup>

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dengan menggunakan platform ini ialah:

- 1) meningkatkan kualitas korelasi.
- 2) Interaksi pelaksanaan aktivitas belajar bisa dilakukan dimana saja dan dalam waktu kapan saja.
- 3) Potensi untuk menjangkau audiens global.
- 4) Memperbarui konten dengan mudah serta kemampuan yang dapat dicapai.<sup>34</sup>

**e. Edmodo**

*Edmodo* merupakan aplikasi yang sistemnya hampir sama dengan medsos (media sosial) yaitu *Facebook*. Menurut Putranti (dalam Rini Ekayati *Edmodo*) “Sebuah aplikasi pembelajaran berbasis internet yang dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O’Hara sebagai platform pembelajaran untuk berkolaborasi dan terhubung antara peserta didik dan guru dalam berbagai konten pendidikan, mengelola proyek atau tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas”. Dalam hal ini *Edmodo* ialah suatu aplikasi yang aman untuk digunakan oleh guru dan pesera didik. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Balasubramanian dan Jaykumar (dalam Rini Ekayati) “*Edmodo* merupakan pembelajaran berbasis jejaring sosial

---

<sup>33</sup> Irma Marciana Rumengan dkk, *Pembelajaran Daring Pendidikan dan Pelatihan Aparatur Sipil Negara Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Papua Barat*, (Jurnal Teknik Informatika, Vol. 14, No. 3, 2019). hlm. 304 – 305.

<sup>34</sup> Erwin Widiaworo, *Guru Ideal di Era Digital Panduan Pemanfaatan Teknologi Untuk Guru Masa Kini*, (Yogyakarta Noktah; 2019), hlm. 163 – 166.

yang aman dan gratis dalam memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas virtual sehingga siswa dapat terhubung dengan teman sekelas dan guru kapan saja dan dimana saja”.<sup>35</sup>

Menurut Kurniasih (dalam Rika Firma Yenni dan Malalina) “*Edmodo* memiliki beberapa manfaat antara lain”:

- 1) Guru, peserata didik maupun orang tua/wali dapat berinteraksi dengan mudah.
- 2) Pemberian jadwal dan materi secara langsung oleh guru.
- 3) Daftar siswa yang selalu membuat tugas dan yang tidak membuat tugas beserta daftar nilainya dapat diakses oleh guru.
- 4) Guru membagikan link dan file terhadap peserta didik agar materi tersebut dapat dipahami.
- 5) Pemberian penilaian, quis, polling, reward, daftar nilai, dan lain sebagainya dapat dilakukan oleh guru.
- 6) Menyelesaikan tugas dapat dilakukan peserta didik dimanapun dan kapanpun.
- 7) Peserta didik bisa melihat nilai yang diperolehnya.
- 8) Wali murid bisa melihat secara langsung aktivitas serta nilai hasil belajar peserta didik.<sup>36</sup>

#### **f. *Google Classroom***

*Classroom* merupakan platform edukasi untuk mendukung aktivitas pembelajaram. Menurut Putri dan Dewi (dalam Nafiah dan

---

<sup>35</sup> Rini Ekayati, *Implementasi Metode Bleded Learnig Berbasis Aplikasi Edmodo*, (Jurnal EduTech, Vol. 4, No. 2; 2018), hlm. 52.

<sup>36</sup> Rika Firma Yenni & Malalina, *Pelatihan Pemanfaatan Media Sosial Edmodo Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Bagi Guru di SMP Tamansiswa Palembang*, (Jurnal Cemerlang, Vol. 1, No. 1; 2018), hlm. 75.

Sri Hartatik) “*Google Classroom* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *Google Classroom* dapat dijadikan sarana pembelajaran untuk mengumpulkan tugas, menilai tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Dengan demikian, aplikasi *Google Classroom* dapat membantu mempermudah guru dan peserta didik dalam melakukan proses belajar-mengajar dengan lebih rinci”.<sup>37</sup>

Adapun Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* di antaranya ialah:

- 1) Pertama, buka laman *Google Classroom* lewat laman *Mozilla Firefox* bisa juga *Google Chrome*, setelah itu buka tautan *Google Classroom*.
- 2) Masing-masing peserta didik serta guru memiliki akun *Google Chrome for Education*, lalu datangi link *classroom.google.com* lalu *sign-in*.
- 3) Guru dapat menambahkan peserta didik dengan cara membagikan kode kelas agar peserta didik dapat bergabung. Di saat melaksanakan pembelajaran melalui *Google Classroom* sebelum itu peserta didik diarahkan untuk mengaktifkan email sekolah dengan cara melihat AIS (*Application and Informatin System*). Pada saat mengaplikasikan *E-mail* digunakan nama asli yang sesuai dengan kartu identitas bukan yang samara atau nama palsu.

---

<sup>37</sup> Nafiah dan Sri Hartatik, *Penerapan Manajemen Pembelajaran Berbasis Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Google Classroom Untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Membuat Perangkat Pembelajaran*, (Jurnal EHDJ, Vol. 5, No. 1; 2020), hlm. 10.

- 4) Di laman *Google Classroom*, guru membagikan segala bentuk tugas baik tugas berkelompok, individu serta memberitahukan berita tentang materi di kelas.
- 5) Guru menjelaskan mengenai langkah-langkah dalam menggunakan serta memberitahu informasi yang ada di materi pelajaran.
- 6) Peserta didik melakukan tanya jawab bersama guru beserta temanya tentang materi yang dijelaskan oleh guru jika belum mengerti.<sup>38</sup>

**g. Youtube**

*Youtube* adalah salah satu media sosial yang terdapat berbagai klip video untuk ditonton mulai dari konten untuk anak-anak hingga orang dewasa yang bisa dinikmati setiap harinya. Menurut Duncan Yarwood-ross dan Haight (dalam Ni Rai Vivien Pitriani) “*Youtube* merupakan aplikasi internet yang mengupload, berbagi dan menonton video melalui platform yang terintegrasi dan sederhana”.<sup>39</sup>

Adapun kelebihan dan kekurangan dengan menggunakan *Youtube* dalam pembelajaran. Berikut adalah kelebihan menggunakan *Youtube* sebagai berikut:

- 1) Potensial, yang sangat terkenal didalam dunia internet.

---

<sup>38</sup> Abd Rozak & Azkia Muharom Albantani, *Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui Google Classroom*, (Jurnal: Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, Vol. 5, No. 1; 2018), hlm, 96-97.

<sup>39</sup> Ni Rai Vivien Pitriani, *Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Berbasis Ajaran Tri Kaya Parisuda Pada Era Revolusi Industry 4.0*, (Jurnal Pendidikan Agama Hindu, Vol. 1, No. 1, 2020), hlm. 39.

- 2) Praktis, langkah-langkah penggunaannya sangat sederhana. Hal ini tentu memudahkan guru dan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.
- 3) Informatif, mendapatkan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang.
- 4) Ekonomis, dapat digunakan setiap lapisan masyarakat umum.
- 5) Shareable, terdapat fasilitas HTML, Embed kode video pembelajaran yang dapat dibagikan ke jejaring sosial lainnya. Misalnya *WhatsApp*, *Website* dan lain sebagainya.

Sedangkan, kekurangan yang ada pada *Youtube* saat melaksanakan pembelajaran ialah:

- a) Koneksi jaringan, harus selalu menyediakan sinyal yang kuat agar dapat mengikuti secara *streaming*.
- b) Sikap Instan, dalam melakukan pencarian data dapat dikatakan sangat mudah, makanya perlu instruksi baik dari guru maupun peserta didik.
- c) Waktu, jam pelajaran pada jadwal kadang tidak sesuai dengan durasi di video, itulah yang menyebabkan pembelajaran kurang fokus seperti halnya terburu-buru.
- d) Kualitas konten dan video, tidak semua video yang telah diupload kualitasnya bagus, oleh sebab itu perlu diperhatikan tata cara pembuatan video karena jika tidak, dapat mempengaruhi kualitas video itu sendiri.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Itiarani, *Penggunaan Video Dari Youtube Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII SMP NEGERI 20 BANDAR LAMPUNG*, (Skripsi Jurusan

## 7. Indikator Pembelajaran Daring

Indikator dalam pembelajaran daring di antaranya sebagai berikut:

- a) Pembelajaran daring dilakukan secara online dengan memanfaatkan internet untuk menghubungkan ke *smartphone* atau laptop sebagai alat bagi guru dan peserta didik saling berinteraksi dari jarak jauh.
- b) Guru dan siswa harus tersambung dalam pembelajaran daring.
- c) Menggunakan media-media pembelajaran yang beraneka ragam.
- d) Ketentuan pembelajaran daring telah diatur oleh peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia.

## C. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

### 1. Pengertian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah salah satu administrasi yang harus dipatuhi oleh guru atau pendidik sebelum melangsungkan kegiatan pembelajaran dan penilaian pembelajaran. Guru harus mempersiapkan RPP terlebih dulu sebelum akhirnya memberikan pengajaran kepada peserta didik di dalam kelas ataupun pada kelas virtual. Menurut Pohan (dalam Albert Efendi Pohan) “Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih, yang dilaksanakan di kelas teori, kelas praktik dan atau dunia kerja. Rencana pelaksanaan pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) secara terukur (measurable) dan unggul

(reliabel). Dengan demikian target dan tujuan pembelajaran dapat dipahami lebih jelas secara programatik oleh tenaga pengajar.<sup>41</sup>

## 2. Komponen RPP

Komponen RPP dalam pembelajaran tatap muka langsung dengan RPP pembelajaran dalam jaringan (daring) pada dasarnya tidak jauh berbeda. Adapun perbedaannya hanya pada konsep kegiatan yang dirancang dalam kegiatan proses belajar atau pada kegiatan inti. Berikut merupakan komponen-komponen RPP di antaranya ialah<sup>42</sup>:

### a. Identitas Mata Pelajaran

Komponen ini terdiri dari, nama sekolah yang ditulis lengkap dan benar. Penulisan mata pelajaran dan alokasi waktu yang digunakan pada saat pembelajaran sesuai dengan perhitungan yang terdapat dari program tahunan dan program semester. Kemudian menuliskan kelas/semester, baik itu semester ganjil ataupun semester genap.

### b. Kompetensi Inti

Kompetensi inti diambil dari Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang standar isi. KI yang dimasukkan dalam RPP itu adalah KI 3 (Kompetensi Inti Pengetahuan) dan KI 4 (Kompetensi Inti Keterampilan).

### c. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar yang terdiri dari KD pengetahuan dan KD keterampilan.

---

<sup>41</sup> Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Jawa Tengah CV Sarnu Untung; 2020), hlm. 173-180

<sup>42</sup> *Ibid.*, Hlm. 176.

d. Indikator Pencapaian Kompetensi

Dalam komponen ini, untuk perumusan indikator penyusun harus mencakup kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap sesuai dengan KD. Selanjutnya menggunakan kata kerja operasional relevan dengan KD yang dikembangkan. Kemudian merumuskan indikator yang cukup sebagai penanda ketercapaian KD.

e. Nilai Karakter

Nilai karakter yang harus dirumuskan penyusun pada proses pembelajaran harus diukur dan sesuai dengan materi pelajaran yang relevan. Bukti karakter yang dituliskan adalah butir karakter operasional.

f. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah suatu pencapaian yang harus dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Di setiap indikator pencapaian kompetensi minimal ada satu tujuan pembelajarannya. Tujuan pembelajaran sendiri harus mengandung unsur *audience (A)*, *behavior (B)*, *condition (C)* dan *degree (D)*.

g. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran harus sesuai dengan KD yang dapat mendorong ketercapaian indikator pembelajaran dan tujuan. Materi pembelajaran dikembangkan berdasarkan ketersediaan waktu pembelajaran, efisien dan menarik serta variative.

h. Metode Pembelajaran

Dalam menggunakan metode pembelajaran, penyusun dapat menggunakan beberapa metode dalam proses pembelajaran. Metode-metode pembelajaran tersebut harusnya memfasilitasi peserta didik untuk mencapai indikator KD.

i. Media dan Bahan Ajar

Penyusun wajib untuk memilih media belajar yang seperti apa yang cocok untuk digunakan sebagai alat dalam membantu proses pembelajaran. Dalam pembelajaran daring, penyusun dapat memilih platform pembelajaran seperti *e-learning*, *Emodo*, *Google Classroom*, *WhatsApp*, *Zoom* dan lain sebagainya.

j. Sumber Belajar

Sumber pembelajaran yang bisa digunakan peserta didik adalah sumber belajar yang familiar dengan peserta didik. Seperti memanfaatkan lingkungan sosial atau alam. Selanjutnya, juga dapat menggunakan buku teks pembelajaran dari pemerintah serta merujuk pada materi-materi yang didapat melalui perpustakaan maupun web.

k. Penilaian

Penyusun harus mencantumkan teknik, bentuk, dan contoh instrument penilaian pada ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang sesuai dengan indikator. Setelah itu, penyusun juga harus mengembangkan pedoman penskoran (rubrik) sesuai dengan instrument.

l. Pembelajaran Remedial

Pembelajaran remedial dapat dirumuskan dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik, alokasi waktu, sarana dan media pembelajaran. Dilakukan satu atau lebih aktivitas kegiatan pembelajaran remedial seperti bimbingan perorangan, pembelajaran ulang dan lain sebagainya.

m. Pembelajaran Pengayaan

Pembelajaran pengayaan dilakukan dengan merumuskan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kognitif peserta didik.

n. Lembar Verifikasi

Penyusun menuliskan tanggal pengesahan RPP yang dibuat. Kepala sekolah memeriksa kebenaran perangkat yang dibuat agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

### **3. Prinsip-prinsip pengembangan RPP**

Berbagai prinsip dalam Menyusun RPP di antaranya ialah:

- a. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun guru sebagai terjemahan dari ide kurikulum dan berdasarkan silabus yang telah dikembangkan pada tingkat nasional ke dalam bentuk rancangan proses pembelajaran untuk direalisasikan dalam pembelajaran.
- b. RPP dikembangkan oleh guru dengan menyesuaikan apa yang dinyatakan dalam silabus dengan kondisi pada satuan pendidikan baik kemampuan awal peserta didik, motivasi belajar, minat, potensi, bakat, gaya belajar maupun kemampuan emosi.
- c. RPP mendorong partisipasi aktif peserta didik.

- d. RPP sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 untuk menghasilkan peserta didik sebagai manusia yang mandiri dan tak berhenti belajar, proses pembelajaran dalam RPP dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mengembangkan motivasi, minat dan lain sebagainya.
- e. RPP mengembangkan budaya membaca dan menulis
- f. Di dalam proses merancang kegiatan RPP salah satunya mengembangkan kegemaran membaca dalam bentuk tulisan.
- g. Terdapat rancangan program penguatan, pengayaan, remidi dan umpan balik dalam RPP.
- h. Membuat RPP perlu memperhatikan keterkaitan atau keterpaduan antara KI dan KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian maupun sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun dengan mengakomodasi pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran untuk sikap dan keterampilan serta keberagaman budaya.
- i. RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.<sup>43</sup>

## **D. Evaluasi Pembelajaran**

### **1. Pengertian Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi, dalam menilai

---

<sup>43</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu teori, praktik dan penilaian*, (Jakarta, PT RajaGrafindo Persada; 2015). Hlm. 322.

(*assessment*) keputusan yang dibuat untuk merancang suatu sistem pembelajaran. Sesuai dengan pengertian tersebut maka setiap kegiatan evaluasi mempunyai 3 (tiga) implikasi yang di antaranya ialah:

- a. Evaluasi adalah suatu proses terus-menerus, bukan hanya pada akhir pengajaran, tetapi dimulai sebelum dilaksanakannya pembelajaran.
- b. Proses evaluasi harus diarahkan ke tujuan tertentu, yaitu untuk mendapatkan berbagai jawaban tentang bagaimana memperbaiki pembelajaran.
- c. Evaluasi mengharuskan penggunaan berbagai alat ukur yang akurat dan bermakna, untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan guna guna membuat keputusan.<sup>44</sup>

Berdasarkan pengertian dan implikasi di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses yang berkaitan dengan pengumpulan informasi yang memungkinkan pendidik/guru untuk menentukan tingkat kemajuan pembelajaran, serta menentukan pembelajaran ke depan agar terus lebih baik lagi dari sebelumnya.

## **2. Tujuan dan Fungsi Evaluasi Pembelajaran**

Tujuan dari evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui keefektifan dan keefisiensi sistem pembelajaran baik yang berkenaan dengan tujuan, materi, metode, media dan sumber belajar serta lingkungan maupun sistem penilaiannya itu sendiri.<sup>45</sup>

Adapun fungsi evaluasi dalam pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat fungsi di antaranya ialah:

---

<sup>44</sup> Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta, Bumi Aksara; 2019). Hlm. 1

<sup>45</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung, PT REMAJA ROSDAKARYA, 2016). Hlm. 14

- a. Untuk mengetahui seberapa maju dan berkembangnya peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu yang tertentu.
- b. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan program penilaian.
- c. Untuk mengetahui berbagai keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah.<sup>46</sup>

### **3. Langkah-langkah Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran**

Di dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran terdapat beberapa langkah-langkah yang di antaranya ialah sebagai berikut:

- a. Langkah Perencanaan

Dikatakan berhasil suatu program evaluasi ditentukan oleh baik atau tidaknya suatu perencanaan. Semakin baik dan sempurna suatu perencanaan dibuat, maka akan sedikit kesulitan-kesulitan yang akan dijumpai pada langkah-langkah berikutnya.

- b. Langkah Pengumpulan Data

Menentukan data apa saja yang akan dibutuhkan untuk melakukan tugas evaluasi, tugas sebagai seorang pendidik dalam dunia pendidikan menghasilkan ketentuan-ketentuan tentang tujuan yang harus dicapai dengan materi yang diajarkan.

- c. Langkah Penelitian Data

---

<sup>46</sup> *Ibid.*, Hlm. 11-13

Mengelolah data yang telah ada, selanjutnya memilih dan memilah data yang baik sebelum di tidak lanjuti agar memperjelas gambaran yang hendak didapatkan dari individu yang sedang di evaluasi.

d. Langkah-langkah Pengolahan Data

Pengolahan data dalam proses evaluasi diharapkan dapat benar-benar memperoleh gambaran yang lengkap mengenai diri seseorang yang sedang di evaluasi.

e. Langkah Penafsiran Data

Langkah pengolahan data dan langkah penafsiran data tidak dipisah-pisahkan jika melakukan pengolahan terhadap sekumpulan data.

f. Langkah Meningkatkan Daya Serap Peserta Didik

Hasil pemikiran memiliki fungsi utama untuk memperbaiki tingkat penguasaan peserta didik.

g. Laporan Hasil Penelitian

Laporan akan diberikan sebagai bukti sejauh mana pendidikan yang diharapkan oleh orangtua peserta didik dapat tercapai.<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup> Ngalimun, *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran*, (Yogyakarta, Parama Ilmu; 2017).  
Hlm. 19-22