

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Pembelajaran Daring

1. Pengertian Pembelajaran Daring

Daring adalah singkatan dari “dalam jaringan”, menjadi kata ganti *online* yang sering digunakan suatu yang bersangkutan dengan teknologi dan jaringan internet. Menurut Bilfaqih dan Qomarudin “pembelajaran online adalah proses pembelajaran mencapai berbagai tujuan dalam jaringan”¹⁰. Ardiansyah dilanjutkan oleh Setiawan “*E-Learning* adalah suatu sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana dan digunakan sebagai proses belajar mengajar tanpa harus bertatap muka dengan pendidik dan peserta didik”.¹¹ Thome dalam Kuntarto “Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet atau teknologi multimedia berupa kelas virtual, *streaming video*, CD ROM, telepon konferensidan email, pesan suara, *video streaming online*, dan teks *online animasi*”.¹²

Menurut Ghirardini dalam kutipan jurnal Kartika “metode daring dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, seperti menggabungkan

¹⁰Yusuf Bilfaqih dan M. Nur Qomaruddin, *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), 1.

¹¹P. Setiawan, *Pengertian E-Learning Menurut Para Ahli dan Karakteristik E-Learning*, (t.t., t.p., 2020). <https://setiawan.com/blog/pengertian-e-learning/> diakses pada tanggal 2 Januari 2021.

¹²Kuntarto E, *Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, (Journal Indonesia language Education and Literatur, Volume 3, Nomor 1, 99-110), 103. <https://www.syekh Nurjati.ac.id/jurnal/index.php/jeill/article/viewFile/1820/1450> diakses pada tanggal 15 Februari 2021.

belajar mandiri dengan kolaborasi kegiatan, berlatih dengan menggunakan umpan balik, dan menggunakan metode pelatihan yang meragakan serta permainan”.¹³ Sedangkan menurut Permendikbud N.109/2013 pendidikan jarak jauh adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan jarak jauh dengan menggunakan berbagai media komunikasi.

Dengan adanya kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dapat membawa pada perubahan dan kemajuan diberbagai bidang terutama pada bidang pendidikan. Teknologi dan informasi memiliki peran sangat penting pada bidang pendidikan termasuk guru dan siswa mendapatkan kemudahan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa serta membimbing dan merangsang siswa supaya mampu belajar dengan baik. Untuk menjangkau peminat yang lebih luas dan lebih banyak pembelajaran harus memiliki tujuan, salah satunya dengan menyediakan atau memberi pelayanan pembelajaran bermutu dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka.¹⁴

Dari penjelasan di atas, dapat kita simpulkan bahwasanya pembelajaran daring atau *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang tidak dilakukan dengan *face to face* (tatap muka langsung), tetapi pembelajaran yang memanfaatkan atau menggunakan teknologi dan jaringan internet yang mampu memudahkan belajar bagi siswa, serta

¹³Kartika Rinarkit Adhe, *Model Pembelajaran Daring Matakuliah Kajian PAUD di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*. (Jecce: *Journal of Early Childhood*, ISSN: 2615-1413, 2018), 27. <https://ejournal.undiksha.ac.id>. diakses pada 2 Januari

¹⁴Ibid., 29.

kapanpun dan di manapun siswa dapat mengulang kembali materi yang diterima dari guru.

Pembelajaran daring ini menggunakan teori konstruktivistik, karena konstruktivistik ini menempatkan siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri secara aktif. Menurut I Nyoman “pemegang kontrol belajar adalah siswa itu sendiri”.¹⁵ Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran daring tergantung pada karakteristik siswanya. Nakayama mengungkapkan bahwa tidak semua siswa akan aktif dalam pembelajaran daring, dikarenakan faktor karakteristik siswa dan lingkungan belajar.¹⁶

2. Model Pembelajaran Daring

Ada dua model pembelajaran untuk pembelajaran daring seperti di bawah ini:¹⁷

a. Pembelajaran daring model 1

Pembelajaran daring model 1 secara lengkap mencakup guru dan peserta. Peserta melakukan pembelajaran daring dengan mengakses dan mempelajari semua buku teks, mengolah LKS, dan berdiskusi dengan guru. Selama proses pembelajaran, penyelenggara atau pihak

¹⁵I Nyoman Sudana Degeng, *Mencari Paradigma Baru*, (Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Malang, 1998), 11. <https://www.bmebi.org/index.php/BEMP/article/download/158/133> diakses pada tanggal 15 Januari 2021.

¹⁶Nakayama M dan Yamamoto H, *The Impact of Learner Characteristics on Learning Performance in Hybrid Courses among Japanese Student*. (Elektronik Jurnal E-Learning, Vol. 5, 2020), 32. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1098825.pdf> di akses pada tanggal 10 Januari 2021

¹⁷Zulkifli, Nurmayanti, dan Handy Ferdiansyah, *Efektifitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19*, (Edumaspul: Jurnal Pendidikan, Volume 5, Nomor 1, 2021), 5-7. <http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/artcle/view/669> di akses pada tanggal 8 Januari 2021

sekolah akan memberikan kemudahan penuh kepada peserta secara *online*.

b. Pembelajaran daring model 2

Pembelajaran daring model 2 meliputi peserta, tutor, dan supervisor. Model dapat dijalankan sepenuhnya secara daring penuh dengan menggabungkan interaksi antara peserta, tutor, dan supervisor dengan model pembimbingan sebagai berikut:

- 1) Interaksi supervisor dan tutor: supervisor mendampingi tutor dan saling berinteraksi secara daring.
- 2) Interaksi tutor dan peserta: tutor mendampingi, berdiskusi, dan berkoordinasi dengan peserta secara daring.
- 3) Interaksi supervisor dan peserta: supervisor memberikan fasilitas dan berkomunikasi dengan peserta secara daring.

c. Pembelajaran moda daring kombinasi

Pembelajaran moda daring kombinasi melakukan interaksi belajar secara daring dan tatap muka, interaksi belajar daring ini dilakukan secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi informasi dan bahan pelajaran telah disiapkan dengan menggunakan elektronik.

Waktu interaksi tatap muka dilaksanakan sesuai kesepakatan yang telah disepakati bersama dan difasilitasi oleh seorang mentor.

3. Ciri-ciri Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring dilakukan sesuai dengan tata cara pembelajaran jarak jauh. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan membuat

ciri-ciri pembelajaran daring No 109 tahun 2013, yaitu pendidikan jarak jauh bersifat terbuka yang artinya Organisasi pembelajaran yang fleksibel dalam hal pengajaran, pemilihan rencana studi dan waktu penyelesaian yang direncanakan, lintas unit, jalur yang berbeda, tanpa memandang usia, tahun diploma, latar belakang bidang pembelajaran, waktu pendaftaran, lokasi dan metode pembelajaran, dan periode evaluasi untuk hasil pembelajaran.¹⁸

Dalam konteks pembelajaran, menurut Khoe Yao Tung pembelajaran daring memiliki karakteristik, yaitu menyajikan materi ajar yang dapat meningkatkan interaksi antar penerima dan fasilitator dengan menggunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM dalam bentuk teks; grafik; dan berbagai macam multimedia. Komunikasi dalam pembelajaran daring dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti *video conference*, atau *discussion forums*, *chats rooms* yang digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya. Cara ini memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal, dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet.

Untuk dapat menjalankan pembelajaran daring, maka memerlukan beberapa kompetensi oleh seorang guru. Ada delapan guru harus memiliki kompetensi dalam proses pembelajaran daring, yaitu menguasai dan *update* terhadap perkembangan internet, lebih mampu memahami ilmu pengetahuan pokok secara mendalam dan mampu

¹⁸Rinarkit adhe, *Model*, 26.

menjadi pendamping, mampu menyajikan materi dengan cara yang kreatif dan inovatif, mampu memotivasi siswa, kemampuan dalam mengontrol proses pembelajaran, kemampuan dalam desain dan mengelola sistem pembelajaran online, serta ketepatan dalam pemilihan bahan ajar *online learning*.¹⁹

Dalam jurnalnya Hasanah menyebutkan bahwa dalam aktivitas pembelajaran daring siswa memiliki ciri-ciri, yaitu semangat belajar, *literacy* terhadap teknologi, kemampuan berkomunikasi berkolaborasi, interpersonal, serta memiliki keterampilan untuk belajar mandiri.²⁰

4. Syarat-syarat dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring

Dalam proses pembelajaran daring, guru bukan hanya sekedar membagi video dan tugas saja, namun guru harus mendampingi membimbing dan mengawasi siswa dalam proses pembelajaran daring ini dengan cara yang berbeda yaitu dengan cara jarak jauh. Tahapan normatif pembelajaran berupa pendahuluan, inti, penutup tetap harus diberlakukan dalam proses pembelajaran daring.

Pelaksanaan proses pembelajaran daring merupakan suatu kegiatan yang tersusun dan terencana yang dilaksanakan oleh pengajar dan pelajar adalah sebagai berikut:

a. Guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring

¹⁹Kuntarto, *Keefektifan Model Pembelajaran*, 103

²⁰Hasanah, dkk, *Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi COVID-19*, Jurnal Pendidikan, Volume 1, Nomor 1,(2020). <http://digilib.uinsgd.ac.id> diakses pada tanggal 10 Januari 2021

- 1) Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah ditetapkan.
 - 2) Sebelum melaksanakan pembelajaran daring guru harus memberitahu aplikasi yang akan digunakan.
 - 3) Guru harus men-*screenshot* kehadiran siswa di kelas virtual untuk memastikan kehadiran siswa kelas virtual.
 - 4) Guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menyesuaikan materi yang telah direncanakan.
 - 5) Antar guru dan siswa harus ada interaksi.
 - 6) Guru menyerahkan absensi siswa dan bukti pembelajaran ke sekolah .
- b. Siswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring
- 1) Siswa mengikuti jadwal pembelajaran sesuai dengan jadwal.
 - 2) Siswa mengikuti pembelajaran sesuai instruksi guru sesuai jam pembelajaran.
 - 3) Siswa patuh pada tata tertib pembelajaran secara daring.
 - 4) Siswa dapat melakukan dengan cara dua arah dalam pelaksanaan komunikasi selama pembelajaran daring berlangsung.

Berikut aturan dalam proses pembelajaran daring, yaitu:²¹

a. Guru

²¹Nadia, *Sistem Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Pada Era COVID-19*, (t.t., tp., 2021), 23.

- 1) Guru wajib melaksanakan pembelajaran daring dengan menyesuaikan jadwal yang telah ditentukan oleh tata usaha sekolah.
- 2) Guru wajib berpakaian rapi dan sopan serta memperhatikan dan menjaga estetika ruangan pada saat di depan kamera.
- 3) Absensi dan bukti pembelajaran wajib melaporkan kepada bagian tata usaha sekolah apabila telah melaksanakan pembelajaran daring.

b. Siswa

- 1) Sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh guru, siswa harus login.
- 2) Siswa harus siap di depan kamera apabila guru menginstruksikan dan wajib mengikuti proses pembelajaran dengan baik.
- 3) Siswa wajib berpakaian rapi dan sopan serta memperhatikan dan menjaga estetika ruangan pada saat di depan kamera.
- 4) Sebelum guru memberi instruksi untuk mengoperasikan fitur aplikasi, siswa tidak diperkenankan mengoperasikannya.
- 5) Siswa harus memberikan kode atau pesan teks kepada guru, jika siswa ingin bertanya kepada guru.
- 6) Pada saat mengikuti pembelajaran siswa tidak diperkenankan melakukan aktifitas lain, kecuali dengan izin guru.

5. Aplikasi Pembelajaran Daring

Aplikasi merupakan perangkat lunak (*software*) komputer yang dirancang untuk digunakan mengerjakan tugas atau aktivitas sesuai keinginan pengguna.²² Kementerian Pendidikan Kebudayaan RI menyelenggarakan pembelajaran daring yang bisa diakses secara gratis oleh masyarakat, yang bekerjasama dengan pihak swasta. Teknologi media pembelajaran ada banyak sekali yang dapat digunakan disemua bidang pendidikan untuk mempermudah proses pembelajaran yang dilakukan, antara lain:

a. *WhatsApp*

WhatsApp dapat digunakan sebagai forum diskusi dalam pembelajaran daring. Karena *WhatsApp* adalah aplikasi ini menggunakan paket data internet untuk memungkinkan seseorang bertukar pesan, untuk komunikasi data *WhatsApp messenger* menggunakan koneksi 3G/4G atau WIFI. *WhatsApp* dapat mengirim file-file berupa foto, audio, video, lokasi, dan kontak. Fitur yang terdapat dalam *WhatsApp* antara lain: *view contact, avatar, add conversation shortcut, email conversation, grup chat, copy/paste, emoji, gif, stiker, search, whatsApp Call dan Video Call, block, status.*²³

²²Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2009), 31.

²³Nur Lailatul Fitri, *Pemanfaatan Grup Whatsapp Sebagai Media Informasi Proses Belajar Anak di KB Permata Bunda*, (Al-Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic

Menurut Roida:

WhatsApp mampu menghubungkan kita dengan teman serta keluarga kita kapanpun dan di manapun selagi kita memiliki jaringan yang baik yang mampu menjadi pendukung untuk kita mengaksesnya. Juga bermanfaat sebagai penghubung harian antara guru, siswa, dan orang tua siswa.²⁴

Keuntungan menggunakan *WhatsApp* antara lain:²⁵

- 1) Tidak hanya teks. *WhatsApp* memiliki fitur yang dapat digunakan untuk mengirim gambar, video, suara, dan lokasi GPS atau *Gmaps*. Media tersebut bukan berupa *link* melainkan dapat langsung ditampilkan.
- 2) Terintegrasi kedalam sistem: *WhatsApp* tidak jauh berbeda dengan sms, untuk menerima pesan tidak perlu membuka aplikasi. Meskipun pemberitahuan pesan masuk ketika telepon seluler sedang tidak aktif atau *off* pesan akan tetap tersampaikan jika telepon seluler sudah aktif atau *on*.
- 3) Status pesan: Jam merah untuk proses *loading* di telepon seluler kita. Pesan terkirim ke jaringan jika terdapat tanda centang. Jika pesan sudah terkirim ke teman chat akan muncul tanda centang ganda.

Education Vol.3(2), 2019, PP, 151-166). <http://journal.iaialhikmahtuban.ac.id/index.php/ijecie/arcle/download/80/67> diakses pada tanggal 3 Januari 2021

²⁴Unik Hanifah Salsabila, *Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*, (Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol.2, No.2, 1-13, Desember 2020), 6. <http://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/1070> diakses pada tanggal 6 Maret 2021

²⁵Fitri, *Pemanfaatan*, 15-18.

- 4) *Broadcast* dan *Group Chat*: *Broadcast* digunakan untuk mengirim pesan ke banyak pengguna. *Group Chat* juga bisa digunakan untuk mengirim pesan ke anggota sesama komunitas.
- 5) Hemat *Bandwidth*: Transaksi menjadi irit karena terintegrasi dengan sistem sehingga tidak perlu *login* atau masuk dan loading *contact/avatar*, sehingga transaksi data makin irit. Aplikasi dapat dimatikan dan akan ada tanda jika ada pesan masuk, sehingga tenaga baterai telepon seluler hemat.

b. *Zoom*

Zoom adalah aplikasi komunikasi yang menggunakan video dan dapat digunakan dengan berbagai perangkat seluler, dekstop, hingga telepon dan sistem ruang. *Zoom* dapat menampung 100 partisipan dalam satu meeting dengan kualitas gambar HD dan suara, memiliki akses *virtual background*, melakukan penjadwalan hingga mereka keseluruhan meeting.²⁶

Aplikasi ini sangat membantu bagi mereka yang membutukannya untuk melakukan diskusi. *Zoom* dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena komunikasi dapat dilakukan dengan menggunakan video, sehingga kita merasa sedang melakukan pembelajaran tatap muka secara langsung, karena kita

²⁶ Tristin Hartono, *Zoom Meeting: Definisi Hingga Cara Menggunakan Aplikasi Zoom*, (2021). <https://www.dewaweb.com/blog/zoom-meeting/zoom> diakses pada 7 Maret 2021

dapat melihat orang dengan jarak jauh dengan bantuan camera yang kita miliki di dalam menggunakan aplikasi ini.²⁷

c. *E-Learning*

E-Learning termasuk aplikasi pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang mendukung. Untuk menunjang berjalannya pembelajaran dari berbagai jenjang pendidikan dapat menggunakan aplikasi ini. Pembelajaran menggunakan aplikasi *e-learning* mempunyai ciri yaitu dapat menciptakan lingkungan belajar yang *flexibel* dan *distributed*.²⁸

Dengan adanya *e-learning* pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan efektif, karena bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Namun perlu kita ketahui bahwasanya menggunakan *e-learning* memerlukan sinyal internet baik berupa paketan maupun *wifi*.

d. *Google Classroom*

Google Classroom termasuk aplikasi yang mampu mempermudah didalam sebuah pembelajaran yaitu pada lingkup pendidikan. Aplikasi ini tidak terlalu sulit dalam mengakses sehingga sangat efisien pada saat akan menggunakannya untuk melakukan proses pembelajaran.

²⁷N.K. Astini, *Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19*, (Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol.3, No.2, 241-255, 2020)<https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/download/452/446> diakses pada tanggal 30 Februari 2021

²⁸I Kadek Suartama, *E-Learning Konsep dan Aplikasinya*, (Singaraja: Ganesha University of Education, 2014)

Google Classroom memiliki fitur-fitur pendukung antara lain *Youtube, Gmail, Google Maps, Google Drive, dan Google Translate*. grading (pengukuran), assignments (tugas), communication (komunikasi), archive course (arsip program), time-cost (hemat waktu), kode kelas tampilan, privacy (keamanan pribadi), dan mobile application (aplikasi seluler) adalah termasuk fitur yang dimiliki oleh *google classroom*.²⁹

6. Efektivitas Pelaksanaan Pembelajaran Daring

Dalam pembelajaran memerlukan beberapa komponen pendukung agar dapat menciptakan efektivitas pembelajaran, yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan melalui pembelajaran yang inovasi dan kreativitas.

Proses pembelajaran daring, guru dituntut untuk mampu menyesuaikan materi yang akan diajarkan dalam merancang dan mendesain pembelajaran daring. Mengeksplorasi materi yang akan diajarkan adalah kesempatan yang luas dalam proses pembelajaran daring, namun guru tetap harus bisa memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi yang cocok dengan materi yang akan

²⁹W.N. Islami, *Konsep Perkuliahan daring Google Classroom dalam Meningkatkan Interaksi akademik di Tengah Pandemi Korona*, (Fikroh: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam, Vol.112, 2020). <http://www.jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/fikroh/article/download/96/76> diakses pada tanggal 28 Februari 2021

diajarkan serta metode yang akan digunakan dalam proses pembelajaran daring.³⁰

Meskipun sistem pembelajaran dilakukan secara daring, namun seorang guru diharuskan memiliki kinerja yang sama pada saat pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka.³¹ Karena kualitas yang baik ditentukan oleh pengajar yang baik begitu pula sebaliknya. Pada saat pembelajaran berlangsung guru memerlukan strategi dalam mengkoordinir siswa dengan strategi yang dapat meningkatkan kefokusannya siswa untuk menerima materi pembelajaran yang diajarkan guru. Memberikan kuis yang bertujuan menetralkan rasa bosan siswa dalam menerima materi pembelajaran adalah salah satu cara untuk meningkatkan tingkat kefokusannya siswa.

Dalam pembelajaran daring guru juga dituntut untuk mengelola proses pembelajaran, guru mata pelajaran harus menggunakan beberapa inisiatif untuk mengkoordinir serta memberikan bahan ajar yang dapat mempermudah dalam proses pembelajaran, supaya mendapatkan hasil yang memuaskan. Namun, dibalik bagusnyanya pengalokasian waktu dalam proses pembelajaran jika guru kurang mengawasi atau terlalu banyak memberikan tugas bahkan ada siswa yang menyalahgunakan data itu

³⁰Nurinayati Syaiful, Rudiyanasyah, dan Sri Lestari Aslam, *Efektivitas Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19*, (Equilibrium : jurnal Pendidikan, Vol. IX. Issu1, Januari-April 2021), 88, <http://digilib.uinsgd.ac.id/30625/1/FISIP%20Kelompok%207.pdf> diakses pada tanggal 28 Februari 2021

³¹Ibid., 89.

akan menyebabkan kepada kurangnya antusias peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran daring, strategi yang digunakan akan sedikit berbeda dengan strategi yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran konvensional atau tatap muka secara langsung. Berikut kemampuan yang perlu dimiliki oleh seorang pengajar dalam proses pembelajaran daring menurut Koswara:³²

- 
- a. Mengerti tentang *e-learning*
 - b. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik
 - c. Untuk menyesuaikan perkembangan teknologi, jadi materi pelajaran harus didesain dan dikembangkan
 - d. Untuk menyampaikan materi pelajaran secara elektronik harus menyesuaikan strategi pembelajaran
 - e. menggunakan format yang mudah dipelajari dan difahami dalam pembagian materi
 - f. Melakukan praktik dan training secara elektronik
 - g. Terlibat dalam pengembangan, perencanaan, serta pengambilan keputusan.
 - h. Mengevaluasi keberhasilan pembelajaran, attitude dan persepsi para siswa

³²Sy. Rohana, *Model Pembelajaran Daring Pasca Pandemi COVID-19*, (At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam, Vol.12, No.02, 192-208, 2020), 203. <https://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/tadib/article/download/441/278> diakses pada tanggal 28 Februari 2021.

Dalam pembelajaran daring, guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, diantaranya belajar mengajar dilakukan melalui video call, memberikan materi pembelajaran yang ringkas, mengurangipengiriman materi berupa video berat untuk menghemat kuota, menggunakan bahasa yang mudah dipahami dalam pemilihan materi yang berbentuk video, sebelum memberikan tugas hendaknya memberikan materi terlebih dahulu, pemberian soal yang bervariasi dengan memberikan soal yang berbeda tiap peserta didik, memberikan tugas sesuai jadwal pelajaran, mengingatkan peserta didik akan tugas yang diberikan, dan mengurangi tugas.

7. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring

Dengan menggunakan pembelajaran metode daring, pasti ada kelebihan dan kekurangannya, berikut kelebihan dan kekurangan pembelajaran menggunakan daring:

a. Kelebihan

- 1) Tersedianya fasilitas yang modern dimana pengajar dan pelajar dapat melakukan komunikasi dengan mudah melalui fasilitas internet secara teratur atau kapan saja kegiatan komunikasi itu dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, waktu, dan tempat.
- 2) Melalui internet pengajar dan pelajar dapat menggunakan bahan ajar yang terstruktur dan terjadwal.
- 3) Bila bahan ajar tersimpan di komputeer, maka siswa dapat belajar (me-review) bahan ajar di luar jadwal pembelajaran dan dimana

saja apabila diperlukan untuk mengingat materi yang sudah diterima.

- 4) Siswa dapat mengakses di internet informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya bila memerlukan tambahan.
- 5) Diskusi antara pengajar dan pelajar dapat dilakukan melalui internet yang dapat memuat jumlah yang banyak.
- 6) Peran siswa yang pasif berubah menjadi aktif. Karena siswa menjadi lebih aktif dalam mempelajari materi pembelajaran, menerima ilmu pengetahuan atau informasi secara mandiri, juga menyesuaikan keinginan dan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran.
- 7) Pembelajaran lebih efisien. Misalnya dapat mengakses bagi mereka yang tempat tinggalnya jauh dari Perguruan Tinggi atau sekolah.
- 8) Dengan interaksi langsung dapat menambah pengalaman yang bermakna dan menarik bagi siswa, sehingga pemahaman materi akan lebih bermakna pula (*meaning full*), mudah dipahami, diingat serta mudah untuk diungkapkan.³³
- 9) Sumber atau materi pembelajaran tidak akan berkurang, karena dalam komunitas *online* memiliki kerja sama yang dapat

³³Tiara Cintiasih, *Implementasi Model Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19*, (Skripsi, IAIN Salatiga, 2020), 24.

memudahkan dalam transfer informasi dan melakukan suatu komunikasi.³⁴

b. Kekurangan

- 1) Pengajar dan pelajar kurang berinteraksi bahkan antara siswa itu sendiri, sehingga dalam proses belajar mengajar bisa memperlambat terbentuknya values.
- 2) Aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong aspek bisnis atau komersial, karena cenderung diabaikan.
- 3) Cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan pada saat proses belajar dan mengajarnya..
- 4) Guru dituntut menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT (Information Communication Technology) padahal sebelumnya hanya menguasai teknik pembelajaran konvensional.
- 5) Cenderung gagal bagi siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi.
- 6) Berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, dan komputer fasilitas internet tidak disediakan di semua tempat.

B. Tujuan Belajar

1. Pengertian Tujuan Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang mengharuskan setiap orang untuk melakukannya dengan maksimal dan sungguh-sungguh supaya

³⁴Ibid., 37.

dapat menguasai atau memperoleh sesuatu yang berbeda. Karena dengan belajar, mental yang terjadi pada diri seseorang akan berproses, sehingga muncul perubahan perilaku dalam diri seseorang tersebut. Menurut Wina:

Belajar bukan hanya mengumpulkan pengetahuan saja. Namun, belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga perubahan perilaku muncul. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan alamiah.³⁵

Tujuan pasti dimiliki dalam segala kegiatan, begitu pula dengan kegiatan pembelajaran. Tujuan adalah ungkapan untuk hasil yang ingin dicapai atau tempat yang ingin dituju. Dengan tujuan membuat seseorang terdorong untuk melakukan kegiatan belajar.

Menurut C. Asri Budiningsih tujuan belajar sebagai berikut.³⁶

- a. Belajar bertujuan membuat perubahan pada diri seseorang, antara lain ialah tingkah laku. Misalnya seorang anak kecil yang belum masuk pada masa sekolah tingkahnya manja, cengeng, egois, dan sebagainya. Beberapa bulan kemudian masuk sekolah perilakunya berubah menjadi anak yang mandiri, tidak cengeng, dan dapat bergaul baik dengan teman-temannya.
- b. Belajar memiliki tujuan yaitu mengubah kebiasaan buruk menjadi baik atau kebiasaan baik menjadi lebih baik lagi. Misalnya kebiasaan merokok menjadi tidak merokok, menghilangkan ketergantungan pada minuman-minuman keras, atau kebiasaan anak yang sering keluyuran menjadi berkurang. Semua itu dapat dilakukan dengan suatu proses yaitu belajar.
- c. Belajar bertujuan untuk mengubah sikap negatif menjadi positif, tidak hormat berubah menjadi hormat, benci berubah menjadi sayang, dan sebagainya. Misalnya mengubah sikap seorang remaja yang suka menentang orang tua menjadi lebih menghormati dan patuh pada orang tuanya.
- d. Belajar bertujuan untuk meningkatkan kecakapan atau keterampilan seseorang. Seperti halnya dalam jasa, olahraga,

³⁵Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 229.

³⁶C. Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005).

tehnik, pertanian, dan sebagainya. Mayoritas dalam menentukan keterampilan yang dimiliki seseorang bisa dilihat dari ketekunannya dalam belajar dan latihan yang sungguh-sungguh.

- e. Belajar bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan dalam berbagai bidang. Misalnya seorang anak yang awalnya tidak bisa membaca, menulis, dan berhitung, mejadi bisa karena kemauannya untuk belajar.

Tujuan belajar penting bagi guru dan siswa sendiri.³⁷ Guru merumuskan tujuan instruksional khusus (TIK) atau yang disebut dengan *instructional objective*. Menurut Marrison yang dikutip oleh Muhammad Yaumi di dalam bukunya, TIK merupakan pernyataan khusus yang menentukan istilah behavioral (yang dapat diukur) tentang kemampuan peserta didik akan yang dilakukan sebagai hasil dari suatu proses pembelajaran.³⁸

Dapat kita ketahui bahwasanya kegiatan manusia yang sangat penting dalam kehidupan di dunia adalah belajar. Karena, untuk memperbaiki segala hal yang bersangkutan dengan kehidupan dapat dilakukan melalui belajar, termasuk memperbaiki nasib seseorang, mencapai apa yang diinginkan atau cita-cita, dan memiliki kesempatan untuk berkarya.

Sadirman mengemukakan tentang tujuan belajar sebagai berikut:

- a. Untuk mendapatkan pengetahuan

Kemampuan dan pengetahuan berfikir sebagai sesuatu yang tidak bisa dipisahkan, karena dengan kemampuan berfikir akan

³⁷Mudjiono dan Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 23.

³⁸Muhammad yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2013), 87.

menambah pengetahuan. Dengan kata lain, tanpa adanya bahan pengetahuan tidak dapat mengembangkan kemampuan dalam berfikir.

b. Penanaman konsep dan keterampilan

Keterampilan juga diperlukan dalam merumuskan sebuah konsep atau penanaman konsep. Dengan banyak melatih kemampuan seseorang, maka keterampilan itu akan muncul dengan sendirinya.

c. Pembentukan sikap

Pendekatan seorang guru harus lebih hati-hati dan bijak dalam menumbuhkan mental, sikap, perilaku dan pribadi peserta didik. Hal ini seorang pelajar membutuhkan kecakapan seorang guru yang dapat mengarahkannya dan memberi motivasi serta berfikir dengan tidak lupa mengikuti pribadi guru yang baik sebagai contoh.³⁹

2. Macam-macam Tercapainya Tujuan Belajar

Tujuan belajar akan tercapai apabila proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien dengan adanya penunjang media. Dengan adanya media atau sarana dan prasarana yang mendukung interaksi dalam proses pembelajaran dapat membantu dalam merangsang potensi peserta didik. Oleh karena itu untuk mengembangkan potensi peserta didik, sangat memerlukan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif, dan dialogis.⁴⁰

³⁹Sadirman, *Integrasi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), 28.

⁴⁰Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11.

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif pengajar harus peka terhadap empat kompetensi yang digunakan dalam proses pembelajaran, yakni:⁴¹

- 1) Kompetensi sosial, rasa peduli terhadap peserta didik harus dimiliki oleh guru
- 2) Kompetensi kepribadian, untuk tercapainya proses pendidikan guru harus memiliki dedikasi (pengorbanan tenaga, pikiran dan waktu) yang tinggi dengan sebaik mungkin serta memberi motivasi kepada peserta didik
- 3) Kompetensi pedagogis, guru harus selalu meningkatkan kualitas dalam perubahan pendidikan serta mampu mengelola informasi dan pengetahuan yang didapat
- 4) Kompetensi profesional, yaitu guru memiliki kemampuan dalam menguasai materi pembelajaran secara mendalam dan luas yang meliputi media, metode, konsep, dan struktur serta keilmuan atau teknologi untuk mencapai tujuan belajar.

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen intruksional berupa pesan, peralatan, dan orang. Dalam proses pembelajaran diperlukan media yang dapat membantu peserta didik untuk menangkap pesan-pesan yang disampaikan oleh guru sehingga menjadi jelas dan mudah. Karena keterbatasan yang dimiliki oleh manusia yaitu seringkali

⁴¹Rohana, *Model Pembelajaran Daring*, 198.

kurang mampu dalam menangkap dan menanggapi hal-hal yang bersifat abstrak karena belum pernah terekam dalam ingatannya. Oleh karena itu, dengan menyuguhkan berbagai media dan sarana prasarana yang mendukung peserta didik mampu diserap dan dicerna dengan baik.⁴²

Berikut media untuk mencapai tujuan belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1) Media berbasis visual

Media yang memanfaatkan atau menggunakan indra penglihatan saja. Gambar diam atau bergerak dapat ditampilkan di media ini, gambar diam seperti foto; gambar atau lukisan; segala benda yang tercetak, sedangkan gambar yang bergerak seperti animasi (film kartun) dan film bisu. Keberhasilan dalam menggunakan media ini ditentukan oleh kualitas dan efektifitas gambar yang digunakan.

2) Media berbasis audio visual

Media yang memiliki unsur gambar dan unsur suara. Media ini dibagi menjadi dua macam, yang pertama media audio visual murni yaitu media yang unsur gambar dan unsur suara berasal dari satu sumber seperti video, yang kedua media audio visual tidak murni yaitu media yang unsur gambar dan unsur suara berasal dari sumber yang berbeda seperti film bingkai suara yang unsurnya bersumber dari slide proyektor dan unsur suaranya bersumber dari

⁴²Usman, *Media Pembelajaran*, 24.

tape recorder. Menggunakan media ini sangat membantu dan mendukung sistem pembelajaran tuntas.

3) Media berbasis komputer

Media yang menggunakan komputer dalam proses pembelajaran, seperti pada mata pelajaran TIK dan untuk mencari berapa jumlah ayat dalam al-Qur'an agar tidak perlu menghitungnya dan tidak perlu mencari di buku-buku.

4) Multimedia berbasis komputer dan interaktif video

Multimedia ini dapat dartikan sebagai media yang lebih dari satu, atau bisa disebut kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media, bisa berupa animasi, grafik, suara, dan video. Dengan penggabungan ini secara bersama-sama menampilkan pesan, informasi atau isi pelajaran menjadi satu kesatuan.

5) Media berbasis internet

Media ini menggunakan jaringan internet. Dalam dunia pendidikan media ini dikenal dengan istilah *e-learning* atau pembelajaran dengan cara elektronik. *E-learning* juga dikenal dengan pembelajaran jarak jauh, karena dikalangan pelajar *e-learning* ini sudah banyak yang menerapkan.⁴³

b. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau tahapan yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan

⁴³D. Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), 76.

mengimplementasikan rencana yang sudah tersusun dan ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pembelajaran kurang tepat akan berakibat pada sulitnya peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan, meskipun materi yang diajarkan termasuk materi yang mudah. Namun, sebaliknya jika metode yang digunakan tepat dan menarik maka peserta didik akan mudah memahami sekalipun materi yang diajarkan termasuk materi yang sulit.

Berikut gambaran kombinasi metode dalam pembelajaran:⁴⁴

1) Ceramah, Tanya Jawab dan Tugas

NO	LANGKAH	Jenis Kegiatan Belajar Mengajar
1	Persiapan	1. Menciptakan kondisi belajar siswa
2	Pelaksanaan	2. Penyajian, guru menyampaikan bahan pelajaran (metode dan ceramah)
		3. Asosiasi/komparasi, yaitu memberi kesempatan pada siswa untuk menghubungkan dan membandingkan materi ceramah yang telah diterima melalui tanya jawab
		4. Kesimpulan, memberikan tugas melalui

⁴⁴Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 98-104.

		hasil ceramah (metode tugas)
3	Evaluasi/ Tindak Lanjut	5. Melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa mengenai materi yang telah diterimanya melalui tes lisan, tulisan atau tugas lain.

2) Ceramah, Diskusi, dan Tugas

NO	LANGKAH	Jenis Kegiatan Belajar Mengajar
1	Persiapan	1. Mempersiapkan kondisi belajar siswa 2. Memberikan informasi atau penjelasan tentang masalah tugas dalam diskusi (ceramah) 3. Mempersiapkan sarana prasarana untuk melakukan diskusi (peserta, tempat, dan waktu)
2	Pelaksanaan	4. Siswa melakukan diskusi. a. Guru merangsang seluruh peserta berpartisipasi dalam diskusi b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif c. Mencatat tanggapan atau saran yang penting
3	Evaluasi/	5. Memberikan tugas kepada siswa, untuk:

	Tindak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuat kesimpulan diskusi b. Mencatat hasil diskusi c. Menilai hasil diskusi
--	---------------	--

3) Ceramah, Demonstrasi dan Eksperimen

NO	LANGKAH	Jenis Kegiatan Belajar Mengajar
1	Persiapan	1. Mempersiapkan kondisi belajar siswa untuk melaksanakan demonstrasi dengan: <ul style="list-style-type: none"> a. Menyiapkan alat-alat demonstrasi b. Tempat duduk siswa
2	Pelaksanaan	2. Mengajukan masalah kepada siswa (ceramah). Melaksanakan demonstrasi: <ul style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan dan mendemonstrasikan suatu prosedur atau proses b. Usahakan seluruh siswa dapat mengikuti atau mengamati demonstrasi dengan baik c. Beri penjelasan yang padat tapi singkat d. Hentikan demonstrasi kemudian adakan tanya jawab
3	Evaluasi/ Tindak Lanjut	3. Beri kesempatan kepada siswa untuk tindak lanjut mencoba melakukan sendiri (eksperimen)

		4. Membuat kesimpulan hasil demonstrasi 5. Mengajukan pertanyaan kepada siswa
--	--	--

4) Ceramah, Sosiodrama, dan Diskusi

NO	LANGKAH	Jenis Kegiatan Belajar Mengajar
1	Persiapan	1. Menentukan dan menceritakan situasi social yang akan di dramatisasikan (metode ceramah)
2	Pelaksanaan	2. Memilih para pelaku 3. Mempersiapkan pelaku untuk menentukan peranan masing-masing 4. Siswa melakukan sosiodrama 5. Guru menghentikan sosiodrama pada saat situasi sedang memuncak atau tegang 6. Akhiri sosiodrama dengan diskusi tentang jalan cerita atau pemecahan masalah selanjutnya
3	Evaluasi/ Tindak Lanjut	7. Siswa diberi tugas untuk menilai atau member tanggapan terhadap pelaksanaan sosiodrama

5) Ceramah, *Problem solving* dan Tugas

NO	LANGKAH	Jenis Kegiatan Belajar Mengajar
----	---------	---------------------------------

1	Persiapan	1. Menentukan dan menjelaskan masalah
2	Pelaksanaan	2. Menyediakan alat atau buku-buku yang relevan dengan masalah tersebut 3. Siswa mengadakan identifikasi masalah 4. Merumuskan hipotesis atau jawaban sementara dalam memecahkan masalah tersebut 5. Mengumpulkan data atau keterangan yang relevan dengan masalah
3	Evaluasi/ Tindak Lanjut	6. Menguji hipotesis (siswa memecahkan masalah yang dihadapinya dengan data yang ada) 7. Membuat kesimpulan pemecahan

6) Ceramah, Demonstrasi dan Latihan

NO	LANGKAH	Jenis Kegiatan Belajar Mengajar
1	Persiapan	1. Menyediakan peralatan yang diperlukan 2. Menciptakan kondisi anak untuk belajar
2	Pelaksanaan	3. Memberikan pengertian atau penjelasan sebelum latihan dimulai (ceramah) 4. Demonstrasi proses atau prosedur itu oleh guru dan siswa mengamatinya 5. Siswa diberi kesempatan mengadakan

		latihan 6. Siswa membuat kesimpulan dari latihan yang dilakukan 7. Guru bertanya kepada siswa
3	Evaluasi/ Tindak Lanjut	

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor personal termasuk dari faktor-faktor yang mempengaruhi belajar misalnya sesuatu yang memotivasi peserta didik sehingga mampu membuat harapan yang tinggi, faktor tingkah laku misalnya memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat lagi, dan faktor lingkungan misalnya guru memberikan umpan balik. Penjabaran faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran sebagai berikut:

- a. Faktor personal termasuk faktor yang berasal dari peserta didik itu sendiri, meliputi:

- 1) Minat

“Minat (*interest*) merupakan keinginan yang besar terhadap sesuatu atau disebut juga kecenderungan dan kegairahan yang tinggi.”⁴⁵ “Minat yaitu perasaan yang disukai karena ketertarikannya terhadap suatu hal/aktivitas tanpa ada yang

⁴⁵Baharuddin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2010), 24.

menyuruh.”⁴⁶ Minat yang sangat tinggi yang dibentuk oleh siswa akan dapat mencapai keberhasilan dalam belajar. Minat akan sesuatu akan membuat siswa giat untuk meraihnya.

2) Kecerdasan atau Intelegensi

“Kecerdasan adalah kemampuan belajar yang disertai dengan kecakapan dalam menyesuaikan diri dengan keadaan yang sedang dihadapinya,”⁴⁷ kecerdasan seseorang tidak dapat diukur hanya melihat, karena kecerdasan tanpa kecakapan tidak bisa dianggap berhasil. Seseorang yang mempunyai kecerdasan yang tinggi dalam keberhasilan belajar.

3) Perhatian

Perhatian menurut Ghazali adalah “keaktifan jiwa yang dibuat lebih tinggi, jiwa itu semata-mata tertuju pada suatu obyek (benda atau hal) atau sekumpulan obyek.”⁴⁸ Perhatian siswa harus fokus terhadap apa yang dipelajari jika seorang siswa tidak baik dalam perhatiannya maka tujuan belajar tidak akan tercapai, sebaliknya jika perhatian seorang siswa bagus maka tujuan belajar akan tercapai.

4) Motivasi

⁴⁶Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2012), 196.

⁴⁷Muhammad Fathurrahman, dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), 123.

⁴⁸Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 56.

Motivasi adalah “dorongan yang menimbulkan suatu perbuatan atau tindakan tertentu.”⁴⁹ Sangat penting bagi seseorang yang pelajar untuk memiliki motivasi, dengan adanya motivasi tersebut akan mendorong seseorang untuk selalu berbuat baik tanpa dipaksa. Jika pelajar menerima motivasi tersebut, maka tujuan belajar akan tercapai karena mereka terbantu dalam semangat untuk belajar.

5) Bakat

“Bakat adalah kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih karena kemampuannya dalam belajar sehingga kemampuan tersebut baru akan terealisasi.”⁵⁰ Bakat merupakan keahlian khusus yang dimiliki seseorang dan seseorang akan dikatakan berbakat apabila dapat menguasai bakat tersebut dengan baik.

b. Faktor perilaku merupakan faktor tingkah laku dari siswa itu sendiri, meliputi:

1) Fisiologi

“Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu.”⁵¹ Faktor fisik sangat diperhatikan dalam membentuk prestasi belajar yang baik, karena fisik yang sehat dan cacat akan berbeda penerimaan belajarnya. Seseorang yang fisiknya sehat akan mudah menerima dan memahami pelajaran

⁴⁹Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 50.

⁵⁰Ibid., 57.

⁵¹Baharuddin, dan Esa Nur Wahyuni, *Teori*, 19

akan tetapi berbeda dengan seseorang yang berfisik cacat atau sakit, mereka akan terganggu dengan keadaan tubuh yang tidak fit maka akan mempengaruhi proses belajarnya.

Salah satu yang mempengaruhi belajar juga berasal dari tubuh yang cacat. Siswa yang cacat terganggu dalam belajarnya. Jika hal itu terjadi, untuk menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatan tersebut maka hendaknya memiliki alat bantu atau ia bisa belajar pada lembaga pendidikan khusus.⁵²

2) Tindakan atau Sikap

Sikap adalah “reaksi atau respon (*respond tendency*) dengan cara yang relatif berasal dari gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan.”⁵³ Tercapainya tujuan belajar dapat dipengaruhi bagaimana sikap yang diambil oleh siswa dalam belajar. Siswa akan menunjukkan pada mata pelajaran dengan baik pula dalam mencapai tujuan belajar dapat dilihat dari sikap baiknya.

c. Faktor lingkungan meliputi:

1) Keluarga

Keluarga adalah tempat berulang pertama dan tempat berlindung paling aman. Seseorang akan merasa aman jika keluarga tersebut dapat memberikan perlindungan yang memang harus didapatkannya.

Anak merasakan pendidikan pertama kali yaitu dari keluarganya, karena anak tumbuh dan berkembang dengan

⁵²Slameto, *Belajar* ., 55.

⁵³Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 149.

baik di dalam keluarganya, sehingga keberadaan keluarga secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi keberhasilan belajar anak.⁵⁴

Seseorang siswa akan menerima pembelajaran dengan baik dengan syarat pendidikan yang dikenyam dari orang tua mereka memang baik dan patut dipatuhi. Dan keadaan ekonomi keluarga juga akan membebani siswa. Salah satu yang mempengaruhi berhasilnya belajar adalah keadaan rumah yang tenang, bersih, dan rapi, sebaliknya seorang siswa tidak akan nyaman dalam belajarnya jika suasana rumahnya tidak nyaman untuk ditempati dan kotor.

2) Sekolah

Sekolah merupakan tempat yang tepat untuk belajar bagi siswa, di sekolah tersebutlah siswa mendapatkan pelajaran yang diberikan langsung oleh guru. Faktor sekolah yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa antara lain, interaksi seorang guru, kurikulum, model pembelajaran, dan sarana pembelajaran. Siswa yang baik akan dilahirkan dari sekolah yang baik. Untuk membawa siswa menuju pada gerbang keberhasilan sekolah harus memiliki atau menggunakan kurikulum yang tepat.

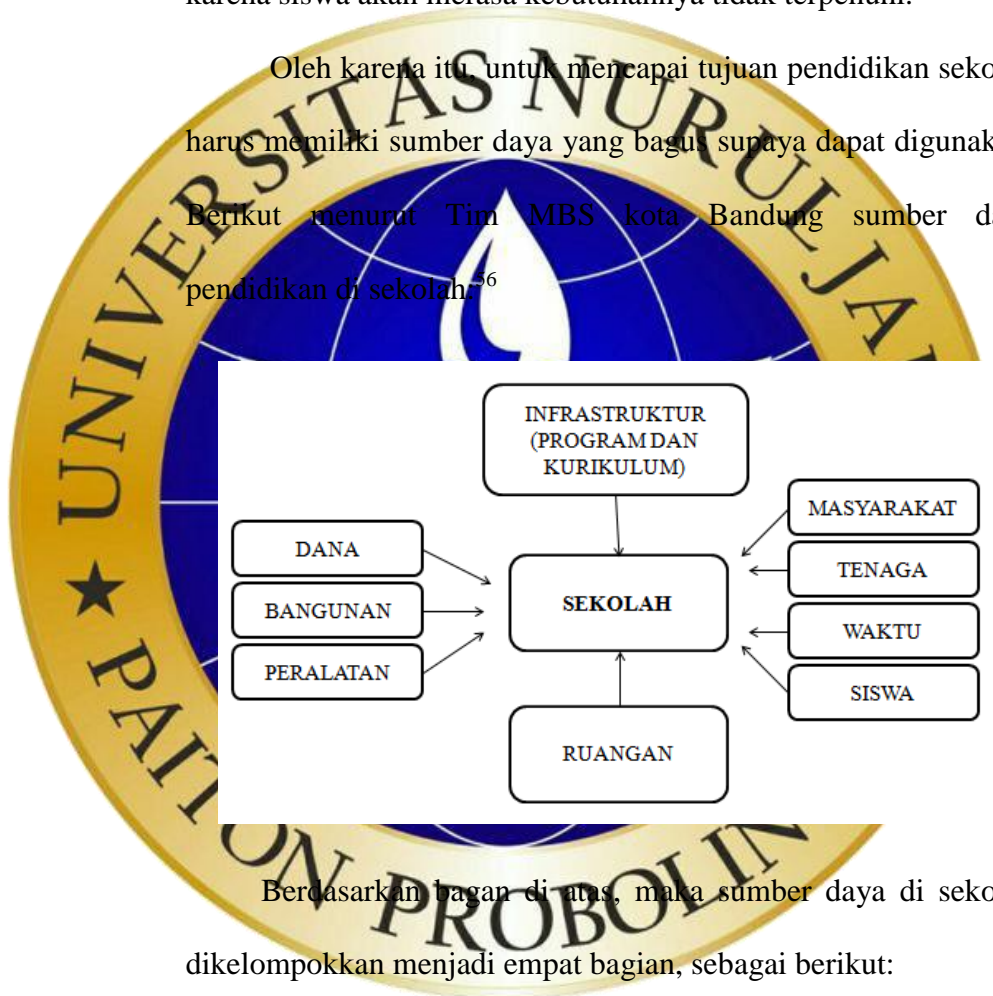
Lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong siswa untuk belajar yang lebih giat, oleh karena itu, sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang

⁵⁴Fathurrahman, dan Sulistyorini, *Belajar*, 128.

ditugaskan oleh pemerintah untuk dapat menyelenggarakan kegiatan pembelajaran.⁵⁵

Faktor sekolah dapat mempengaruhi tercapainya tujuan belajar siswa, jika sekolah yang tidak memiliki fasilitas yang mendukung maka akan menghambat pergerakan belajar siswa, karena siswa akan merasa kebutuhannya tidak terpenuhi.

Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pendidikan sekolah harus memiliki sumber daya yang bagus supaya dapat digunakan. Berikut menurut Tim MBS kota Bandung sumber daya pendidikan di sekolah:⁵⁶



Berdasarkan bagan di atas, maka sumber daya di sekolah dikelompokkan menjadi empat bagian, sebagai berikut:

- a) Sumber daya bukan manusia yang berupa kurikulum, program sekolah, dan lain-lain;

⁵⁵Ibid., 130.

⁵⁶Nanang Fattah, *Pengantar Manajemen Sumber Daya Pendidikan*, (Bandung: dalam Modul MBS, Dinas Pendidikan Propinsi Jawa Barat, 2001).

- b) Sumber Daya Manusia (SDM) yang berupa kepala sekolah, staf, guru, siswa, masyarakat, dan orang tua siswa;
- c) Sumber Daya Fisik (SDF) yang meliputi bangunan, ruangan, alat peraga pendidikan, dan waktu pembelajaran;
- d) Sumber Daya Keuangan (SDK) yang meliputi keseluruhan dana pengelolaan sekolah baik dana yang berasal dari pemerintah maupun masyarakat.

3) Lingkungan masyarakat

Salah satu pengaruh yang dapat mempengaruhi tercapainya tujuan belajar adalah kondisi masyarakat sekitar. Kondisi sekitar masyarakat yang kurang terhadap dunia pendidikan akan dapat membuat seorang siswa mempunyai semangat yang sedikit.

Keberadaan siswa dalam masyarakat dapat mempengaruhi belajar siswa. Faktor tersebut berupa kegiatan siswa di lingkungan masyarakat, teman bergaul, masa media, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat.⁵⁷

Seorang anak butuh berteman dengan orang lain maka dari itu seorang anak harus bersosial, untuk bersosial seorang anak harus pintar memilih karena pengaruh seorang akan menentukan sikap kita pada lingkungan.

Dapat disimpulkan bahwasanya faktor individu berasal dari diri siswa itu sendiri berupa sikap dan tingkah laku siswa, dan faktor dari luar siswa berupa sekolah, rumah ataupun masyarakat.

⁵⁷Slameto, *Belajar*, 69-70.

C. Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Tercapainya Tujuan Belajar

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan di dalam jaringan, jaringan ini pastinya harus tersambung dengan internet. Di atas sudah dijelaskan bahwasanya banyak aplikasi yang bisa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya *WhatsApp*, *zoom*, *e-learning*, *google classroom*, dan banyak lagi.

Meskipun aplikasi dan layanan pembelajaran daring tersedia banyak macamnya masih saja terdapat sebuah masalah yang terjadi kepada siswa. Seperti siswa mengeluh akan pemberian tugas yang banyak oleh guru, padahal materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran belum tersampaikan dengan jelas atau siswa belum paham betul dengan materi yang diterimanya.

Oleh karena itu, supaya pembelajaran berjalan dengan efektif maka antara guru dan siswa memerlukan peranan bersama dalam proses pembelajaran daring. Pada dasarnya dalam proses pembelajaran daring maupun tatap muka sama saja, tergantung bagaimana menyikapinya dan menjadikannya suatu hal yang mudah tanpa membandingkan antara pembelajaran daring dengan pembelajaran langsung bertatap muka.

Selain itu, guru perlu memilih strategi agar siswa tertarik dalam proses pembelajaran daring, seperti tujuan pembelajaran, karakteristik, lingkungan belajar, sarana prasarana, model dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

Untuk membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat menggunakan media belajar dalam proses pembelajarannya. Media belajar juga harus dipilih dengan menyesuaikan materi yang akan diajarkan. Begitu pula dengan pembelajaran yang menggunakan metode daring, guru harus bisa menyesuaikan model yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan baik dan benar. Jadi guru harus cakap dalam menggunakan teknologi, karena jika guru ketinggalan teknologi pasti akan kesulitan dalam proses pembelajaran daring.

Seorang guru dituntut untuk memastikan peserta didik supaya mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, menantang dan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan. Jika media yang digunakan guru sesuai dengan materi yang diajarkan, maka tujuan belajar akan tercapai. Karena salah satu faktor penghambat tercapainya tujuan belajar adalah bagaimana guru memberikan umpan balik kepada siswanya.

Peran guru sangatlah berpengaruh dalam proses pembelajaran daring, karena dalam proses pembelajaran daring ini memerlukan cara yang bervariasi supaya pembelajaran daring menjadi menarik dan menyenangkan sehingga membantu menghilangkan rasa bosan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan memilih media, metode, dan model secara tepat dan relevan yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan supaya mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Dalam proses pembelajaran daring guru harus menggunakan metode dan media yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Metode

pertama bisa dengan ceramah, tanya jawab dan tugas. Metode kedua bisa dengan ceramah, diskusi, dan tugas. Metode ketiga bisa dengan ceramah, demonstrasi dan eksperimen. Metode keempat bisa dengan ceramah, sosiodrama, dan diskusi. Metode kelima bisa dengan problem solving dan diskusi. Metode keenam bisa dengan ceramah, demonstrasi dan latihan. Untuk ceramah bisa menggunakan aplikasi zoom, google meet, dll; tanya jawab dan diskusi bisa menggunakan aplikasi whatsapp; sosiodrama dan demonstrasi bisa menggunakan aplikasi berupa video; sedangkan latihan dan tugas bisa menggunakan whatsapp, google class room, dll.

Sehingga dari problematika yang ada, peneliti ingin mengetahui adakah pengaruh pembelajaran daring terhadap tercapainya tujuan belajarsiswa, maka di lakukanlah sebuah penelitian untuk menemukan jawaban dari permasalahan-permasalahan tersebut.

