

## **BAB II KAJIAN TEORETIK**

### **2.1. Implementasi**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), implementasi merupakan pelaksanaan atau penerapan. Secara umum implementasi merupakan suatu tindakan atau pelaksanaan rencana yang telah disusun secara terencana dan matang. Menurut Mulyadi (2015:12) implementasi mengacu pada tindakan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu keputusan. Sedangkan menurut Mulyasa (2010:173) implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap. Implementasi disamping dipandang sebagai sebuah proses, implementasi juga dipandang sebagai penerapan sebuah inovasi dan senantiasa melahirkan adanya perubahan kearah inovasi atau perbaikan, implementasi dapat berlangsung terus menerus sepanjang waktu.

Implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekedar aktivitas, tapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan. Menurut Idi (2011:341) implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovai dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, ketrampilan, nilai dan sikap. Implementasi yaitu aktivitas, adanya aksi, tindakan atau mekanisme suatu sistem. Implementasi yang merupakan suatu kegiatan terencana dan dilakukan secara

sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah suatu tindakan, aktivitas terencana yang dilakukan untuk mencapai sebuah perubahan yang diinginkan dan ditetapkan.

## ***2.2 E-learning***

### ***2.2.1 Pengertian E-learning***

Perkembangan teknologi yang demikian pesat, terutama teknologi komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang. Salah satu bidang yang juga berkembang akibat kemajuan teknologi komunikasi ini adalah bidang pendidikan dan pembelajaran. *E-learning* merupakan istilah yang terdiri dari dua bagian yaitu “e” yang berartikan “*electronic*” dan “*learning*” yang berartikan “pembelajaran”. Dan *E-learning* diartikan sebagai pembelajaran yang pelaksanaannya didukung atau menggunakan elektronik seperti audio, video *tape*, transisi satelit, telepon dan komputer. Sehingga *E-learning* dapat diterjemahkan sebagai suatu sistem pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik sebagai media. Menurut Daryanto (2016:186) *E-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan Menurut Rusman (2012:293) *E-learning* merupakan segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik, yang dapat diaplikasikan dalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh. Wati (2017:116) *E-learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan.

Rusman (2012:292) menyebutkan *E-learning* adalah pengaplikasian kegiatan komunikasi, pendidikan dan pelatihan secara elektronik yang memiliki karakteristik 1) interaktivitas, 2) kemandirian, 3) aksesibilitas, 4) pengayaan. Konsep dasar *E-learning* adalah menyediakan kelas-kelas baru setara kelas konvensional di sekolah-sekolah yang ada selama ini. Pembangunan sebuah lembaga virtual seperti *E-learning* ini haruslah memberi hasil yang kurang lebih sama dengan cita-cita untuk mendirikan sebuah lembaga pendidikan konvensional atau dengan kata lain *E-learning* merupakan bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *E-learning* adalah kegiatan pembelajaran atau pendidikan yang memanfaatkan multimedia dan teknologi jaringan dalam penyampaian materi.

### **2.2.2 Tujuan dan Manfaat *E-learning***

Tujuan dari pembelajaran *E-learning* adalah tidak membatasi siswa dalam belajar karena terhambat waktu dan jarak yang tidak memungkinkan untuk dilakukan pembelajaran secara langsung (Hardyanto dan Sujono, 2016). Pengadaan *E-learning* sebagai media pembelajaran baik untuk pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) atau sebagai media tambahan dalam pembelajaran di kelas/perkuliahan memiliki manfaat dan tujuan yakni:

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Mengubah budaya mengajar pendidik/pengajar.
- 3) Mengubah cara belajar peserta didik yang pasif kepada budaya belajar aktif, sehingga terbentuk *independent learning*.
- 4) Mengembangkan dan memperluas produk dan layanan baru.

- 5) Tersedianya materi pembelajaran di media elektronik melalui *website E-learning* yang mudah diakses dan dikembangkan oleh pembelajar.
- 6) Pengayaan materi pembelajaran sesuai kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi.
- 7) Menciptakan *competitive positioning* dan meningkatkan *brand image*.
- 8) Interaktivitas pembelajaran meningkat, karena tidak ada batasan waktu belajar.

Siahaan (2003) dalam Yaniawati (2010:83) manfaat *E-learning* dari dua sudut pandang yaitu dari sudut pendidik dan peserta didik yaitu:

a. Dari sudut peserta didik

Peserta didik dapat mengakses bahan-bahan pembelajaran setiap saat dan berulang-ulang. Peserta didik juga dapat berkomunikasi dengan pendidik setiap saat. Manakala fasilitas infrastruktur tidak hanya tersedia di daerah perkotaan akan tetapi juga daerah pedesaan. Maka manfaat *E-learning* akan memberikan manfaat kepada peserta didik yang:

- 1) Belajar di sekolah-sekolah kecil di daerah-daerah miskin untuk mengikuti mata pelajaran tertentu yang tidak dapat diberikan oleh sekolahnya.
- 2) Mengikuti program pendidikan di rumah (*home schooling*) untuk mempelajari materi pembelajaran yang tidak dapat di ajarkan oleh orangtua, misalnya pembelajaran bahasa asing dan ketrampilan di bidang komputer.
- 3) Merasa fobia dengan sekolah atau peserta didik yang dirawat dirumah sakit, yang putus sekolah tapi berminat melanjutkan pendidikan, dan peserta didik yang berada di berbagai daerah atau bahkan di luar negeri.
- 4) Tidak tertampung di sekolah konvensional untuk mendapatkan pendidikan.

b. Dari sudut pendidik

Dengan adanya kegiatan *E-learning*, pendidik/instruktur dapat memperoleh beberapa manfaat antara lain mereka dapat:

- 1) Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawab sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi.
- 2) Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasan karena waktu luang yang dimiliki relatif banyak.
- 3) Mengontrol kegiatan belajar peserta didik, bahkan pendidik/instruktur juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa saja yang dipelajari, berapa lama sesuatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu diulangi.
- 4) Mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal latihan setelah mempelajari topik tertentu.
- 5) Memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

Penerapan *E-learning* dalam pembelajaran di masa *Covid-19* merupakan salah satu langkah yang tepat. Hal ini dikarenakan *E-learning* bersifat fleksibel dan mudah untuk dijangkau. Sesuai dengan pendapat Naidu dalam Hardyanto dan Sujono (2016) menambahkan bahwa penerapan *E-learning* sangat bermanfaat bagi pembelajaran karena sifatnya yang fleksibel, yang memungkinkan *user* untuk mengakses informasi dan sumber belajar tanpa terbatas ruang dan waktu.

Menurut Darmawan (2012:272) manfaat lain dari *E-learning* bagi peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan pengemasan materi pembelajaran.
- 2) Menerapkan strategi konsep pembelajaran baru dan inovatif.
- 3) Efisien.
- 4) Pemanfaatan aktivitas akses pembelajar.
- 5) Menggunakan sumber daya yang terdapat pada internet.
- 6) Dapat menerapkan materi pembelajaran dengan multimedia.
- 7) Interaksi pembelajaran lebih luas dan multisumber belajar.

### **2.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *E-learning***

Pembelajaran *E-learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan media elektronik dan diaplikasikan dalam jarak jauh. Pembelajaran sebelumnya yang mengandalkan tatap muka dan sekarang karena pandemi *Covid-19* yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara jarak jauh atau *online*.

Menurut Pangondian, Paulus dan Eko (2019) faktor yang mempengaruhi pelaksanaan *E-learning* yaitu:

- a. Teknologi, secara khusus pengaturan jaringan harus memungkinkan untuk terjadinya pertukaran sinkronisasi dan asinkronisasi. Siswa harus memiliki akses yang mudah (misalnya melalui akses jarak jauh) dan jaringan seharusnya membutuhkan waktu minimal untuk pertukaran dokumen.
- b. Karakteristik pengajar, pengajar memainkan peran sentral dalam efektivitas pembelajaran secara daring, bukan sebuah teknologi yang penting tetapi penerapan instruksional teknologi dari pengajar yang menentukan efek pada pembelajaran, siswa yang hadir dalam kelas dengan instruktur yang memiliki

sifat positif terhadap pendistribusian suatu pembelajaran dan memahami akan sebuah teknologi akan cenderung menghasilkan suatu pembelajaran yang lebih positif. Dalam hal ini pengajar juga harus memiliki kemampuan dalam menerapkan pembelajaran *E-learning* dengan baik. Harus melek teknologi sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran nantinya.

- c. Karakteristik siswa, siswa memiliki disiplin serta kepercayaan diri akan mampu untuk melakukan pembelajaran dengan metode *E-learning* . Selain guru, siswa juga harus memahami bagaimana penggunaan teknologi yang baik sehingga mereka mampu mengikuti pembelajaran berbasis *E-learning*. Hal ini diharapkan agar pembelajaran yang nantinya dilaksanakan berlangsung secara efektif walaupun sifatnya bukan tatap muka.

Sejalan dengan Yuliantoro (2015) bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pelaksanaan *E-learning* dalam pembelajaran yaitu:

- a. Pelayanan Staf Pengajar

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap penerapan *E-learning* adalah pelayanan staf pengajar. Kemampuan yang sangat bervariasi dari siswa menuntut dukungan dari pelayanan staf pengajar terhadap efektifitas penggunaan aplikasi *E-learning* .

- b. Pengetahuan dan Keterlibatan Pengguna

Pengetahuan dan keterlibatan pengguna aplikasi *E-learning* akan memberikan perasaan puas bagi pengguna dalam menggunakan *E-learning*.

c. Produk dari Aplikasi *E-learning*

Hasil atau produk dari aplikasi *E-learning* yang bermutu akan mendorong pengguna untuk menggunakan *E-learning*, dengan sendirinya pengguna merasa puas dengan penggunaan *E-learning*.

d. Kemudahan Penggunaan

Aplikasi *E-learning* yang memudahkan pengguna dalam proses pembelajaran akan mendorong pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut dibandingkan aplikasi yang menyulitkan pengguna. Kemudahan tersebut berkontribusi terhadap kepuasan pengguna aplikasi.

e. Kepuasan Atas Sifat-Sifat Aplikasi *E-learning*

Kepuasan atas sifat-sifat aplikasi *E-learning* yang digunakan akan membawa pada kepuasan total pengguna *E-learning*. Karena sifat dan karakteristik suatu aplikasi akan sangat mempengaruhi penggunaannya secara langsung.

### **2.2.3 Implementasi *E-learning* Pembelajaran**

Kemajuan teknologi sangat berpengaruh pada dunia pendidikan. Seiring kemajuan tersebut dan karena adanya pandemi *Covid-19*, pemerintah berusaha mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan implementasi *E-learning*. *E-learning* merupakan terobosan baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *E-learning* diimplementasikan untuk memfasilitasi guru untuk berinteraksi dengan para siswa tanpa mengenal tempat dan tanpa mengenal waktu.

Implementasi adalah tindakan-tindakan yang dilakukan baik oleh individu atau kelompok-kelompok yang diarahkan pada pencapaian tujuan-tujuan yang telah di gariskan dalam keputusan. Implementasi adalah kegiatan yang bermuara pada aktifitas, aksi, atau tindakan adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan

sekedar aktivitas tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa implementasi merupakan tindakan untuk melaksanakan suatu yang telah direncanakan dan disepakati bersama agar tercapainya tujuan yang telah ditentukan. Implementasi *E-learning* adalah suatu kegiatan yang awalnya adalah sebuah kebijakan semata yang direalisasikan atau dituangkan dalam suatu kegiatan dimana proses penyelenggaraan *E-learning* tersebut terlaksana di suatu lembaga atau instansi. Ahli pendidikan dan internet mengemukakan beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum seseorang memilih *E-learning* untuk kegiatan pembelajarannya. Ada empat hal yang perlu disiapkan sebelum pemanfaatan internet untuk *E-learning* berikut ini, yaitu:

- a. Melakukan penyesuaian kurikulum. Pengetahuan, keterampilan dan nilai diintegrasikan dengan kebutuhan di era informasi ini. Kurikulumnya bersifat *competency based curriculum*.
- b. Melakukan variasi cara mengajar untuk mencapai dasar kompetensi yang ingin dicapai dengan bantuan komputer atau *handphone*.
- c. Menyediakan material pembelajaran seperti buku, komputer, multimedia, studio, dan lain-lain yang memadai. Materi pembelajaran yang disimpan di komputer dapat diakses dengan mudah baik oleh guru maupun siswa.

Pada pelaksanaan *E-learning* terdapat berbagai macam tantangan yang perlu dihadapi dalam penerapannya dalam pembelajaran. Pemanfaatan elektronik, khususnya internet, dalam pembelajaran mengundang banyak permasalahan, antara lain yakni:

- a. Kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik, dan antar peserta didik dapat memperlambat terbentuknya nilai-nilai dalam proses pembelajaran.
- b. Proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan.
- c. Berubahnya peran pendidik yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT.
- d. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- e. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.
- g. Kurangnya mereka yang mengetahui dan memahami keterampilan menggunakan internet.
- h. Kurangnya penguasaan bahasa komputer oleh pelaku pendidik.

Menurut Purbo (1996) dalam Yaniawati (2010:142) pendidik atau instruktur haruslah bersikap transparan dalam menyampaikan informasi mengenai aspek pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar secara baik untuk mencapai hasil yang baik. Informasi disini mencakup yaitu:

- a. Alokasi waktu untuk mempelajari materi pembelajaran dan penyelesaian tugas-tugas;
- b. Keterampilan teknologis yang diperlukan peserta didik untuk memperlancar kegiatan pembelajarannya;
- c. Fasilitas dan peralatan yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.

## 2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Pelaksanaan *E-learning*

### a. Kelebihan dan Kekurangan *E-learning*

Menurut Pribadi (2017:202) terdapat kelebihan dari adanya *E-learning* sebagai berikut:

- a. Memberikan kesenangan dalam belajar.
- b. Membuat proses belajar menjadi lebih efisien.
- c. Membuka peluang untuk mempelajari informasi dan pengetahuan dari beragam sumber yang tersedia secara global.
- d. Menciptakan interaksi belajar yang bersifat dinamis.
- e. Mendorong kreativitas pengguna dalam memanfaatkan informasi dan pengetahuan.

Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2019:179) ada beberapa kelebihan dan kekurangan *E-learning* sebagai berikut:

#### 1) Kelebihan *E-learning*

- a. Pembelajaran tidak dibatasi tempat dan waktu sehingga kapan saja peserta didik bisa mengakses proses pembelajaran tersebut.
- b. Peserta didik dalam proses pembelajaran ini harus aktif sehingga proses pembelajaran *E-learning* merupakan proses yang *student centered*.
- c. Menghemat biaya pendidikan (infrastruktur, peralatan, buku-buku, perjalanan dinas).
- d. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.
- e. Adanya bantuan profesional secara *online*.

#### 2) Kekurangan *E-learning*

- a. Butuh usaha lebih dalam mempersiapkan materi pembelajaran.

- b. Harus memerhatikan sisi pedagogik dari suatu materi.
- c. Peserta didik perlu selalu dimotivasi dan diorganisasikan.
- d. Peserta didik yang tidak memiliki motivasi yang tinggi sering mengalami kegagalan.
- e. Kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik atau bahkan antara peserta didik itu sendiri yang bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses belajar mengajar.

## **2.3 Google Classroom**

### **2.3.1 Pengertian Google Classroom**

*Google Classroom* adalah sebuah fitur yang efisien, mudah digunakan, dan membantu pengajar dalam mengelola tugas. Dengan *Google Classroom*, pengajar dapat membuat kelas, mendistribusikan tugas, memberi nilai, mengirim masukan, dan melihat semuanya di satu tempat. Pemanfaatan *Google Classroom* dapat melalui multiplatform yakni dapat melalui komputer. Melalui aplikasi *Google Classroom* diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan. Oleh karena itu, penggunaan *Google Classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik (Hakim, 2016) dalam Sabran dan Edy (2019). *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *Google Classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Herman, 2014) dalam Nirfayanti dan Nurbaeti (2018).

*Google Classroom* adalah aplikasi yang dikhususkan untuk media pembelajaran *online* atau istilahnya adalah kelas *online* sehingga dapat memudahkan guru dalam membuat, membagikan serta mengelompokkan setiap tugas tanpa menggunakan kertas lagi (Soni dkk, 2018). Sejalan dengan Asnawi dalam Efendi dan Utami (2019) *Google Classroom* adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas. *Google Classroom* mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta memudahkan pendidik untuk mengevaluasi setiap kegiatan yang telah dilakukan oleh peserta didik. Selain itu, *Google Classroom* juga dapat membantu dalam kegiatan pemantauan untuk memecahkan masalah dan membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien.

### **2.3.2 Implementasi *Google Classroom***

Penggunaan *Google Classroom* tidak perlu melakukan proses instalasi yang rumit, setelah seorang administrator melakukan *setup account google* yang dilengkapi dengan *google apps for education* untuk sebuah sekolah, maka pengajar dan pelajar bisa menggunakan *Google Classroom* dengan akun *email google* masing-masing. Pengajar membuat kelas baru di *Google Classroom*. Setelah itu pengajar dapat mengundang pelajar untuk bergabung dengan menyebarkan kode yang didapatkan ketika pendaftaran kelas baru. Karena terintegrasi dengan akun *email google*, penyebaran kode dapat dilakukan dengan mudah, baik secara *online* maupun *offline*. Pengajar bisa membuat pengumuman dan berbagi dokumen secara *paperless*, karena setiap *file* yang di *upload*

terintegrasi dengan fasilitas *google drive* dari *google*. Sehingga setiap pelajar bisa membaca pengumuman tersebut dan men-*download file* yang *dishare* oleh pengajar.

### **b. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom***

Kelebihan dan kekurangan dari *Google Classroom* Menurut Janzen dan Mary dalam Iftakhar (2016) yaitu sebagai berikut:

Kelebihan:

- 1) Mudah digunakan: Sangat mudah digunakan. Desain *Google Classroom* sengaja menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman dan pelacakan, komunikasi dengan keseluruhan kursus atau individu juga disederhanakan melalui pemberitahuan pengumuman dan email.
- 2) Menghemat waktu: *Google Classroom* dirancang untuk menghemat waktu. Ini mengintegrasikan dan mengotomatisasi penggunaan aplikasi *Google* lainnya, termasuk dokumen, *slide*, dan *spreadsheet*, proses pemberian distribusi dokumen, penilaian, penilaian formatif, dan umpan balik disederhanakan.
- 3) Berbasis *Cloud*: *Google Classroom* menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar karena aplikasi *Google* mewakili sebagian besar alat komunikasi perusahaan berbasis cloud yang digunakan di seluruh angkatan kerja profesional.
- 4) Fleksibel: Aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh instruktur dan peserta didik di lingkungan belajar tatap muka dan lingkungan *online* sepenuhnya. Hal ini memungkinkan para pendidik untuk mengeksplorasi dan memengaruhi metode pembelajaran yang dibalik lebih mudah serta

mengotomatisasi dan mengatur distribusi dan pengumpulan tugas dan komunikasi dalam beberapa instruksional.

- 5) Gratis: Google Classroom sudah dapat digunakan oleh siapapun untuk membuka kelas di *Google Classroom* asal memiliki akun *gmail* dan bersifat gratis. Selain itu dapat mengakses semua aplikasi lainnya, seperti *Drive*, *Documents*, *Spreadsheets*, *Slides*, dll. Cukup dengan mendaftar ke akun *Google*.
- 6) Ramah seluler: *Google Classroom* dirancang agar responsif. Mudah digunakan pada perangkat *mobile* manapun. Akses *mobile* ke materi pembelajaran yang menarik dan mudah untuk berinteraksi sangat penting dalam lingkungan belajar terhubung *web* saat ini.

Sedangkan kekurangan dari *Google Classroom* adalah:

- 1) Pembelajaran yang individual membuat siswa kurang adanya pembelajaran sosial.
- 2) *Google Classroom* mengharuskan siswa dan guru untuk terkoneksi dengan jaringan internet.
- 3) Menggunakan spesifikasi *hardware*, *software* dan jaringan internet yang tinggi.

## **2.4 Komunikasi**

### **2.4.1 Pengertian Komunikasi**

Kata komunikasi berasal dari bahasa latin “*communicatus*” atau *communicatio* atau *communicare* yang berarti “berbagi” atau “menjadi milik bersama”. Menurut Hovland dalam Effendy (2013:10) komunikasi adalah upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap. Menunjukkan bahwa yang dijadikan objek

studi komunikasi bukan saja penyampaian informasi, melainkan juga pembentukan pendapat umum (*public opinion*) dan sikap publik (*public attitude*) yang dalam kehidupan sosial dan kehidupan politik memainkan peranan yang amat penting.

Secara eksplisit dan kronologis menjelaskan tentang lima komponen yang terlibat dalam komunikasi, yaitu: siapa (pelaku komunikasi pertama yang mempunyai inisiatif atau sumber), mengatakan apa (isi informasi yang disampaikan), kepada siapa (pelaku komunikasi lainnya yang dijadikan sasaran penerima), melalui saluran apa (alat/saluran penyampaian informasi), dengan akibat/hasil apa (hasil yang terjadi pada diri penerima). Yang menunjukkan bahwa komunikasi itu adalah suatu upaya yang disengaja serta mempunyai tujuan. Berdasarkan definisi tersebut diturunkan 5 unsur komunikasi yang saling bergantung satu sama lain, yaitu pertama: sumber (*source*) sering disebut juga pengirim (*sender*), penyandi (*encoding*), komunikator, pembicara (*speaker*) atau originator. Dari definisi diatas bahwa komunikasi adalah upaya penyampaian pikiran oleh seseorang kepada orang lain, sebagai bentuk pertukaran yang dapat berupa informasi, opini dan gagasan.

#### **2.4.2 Fungsi Komunikasi**

Menurut Cangara (2016:68) fungsi komunikasi dibagi menjadi empat macam tipe yaitu:

1. Komunikasi dengan diri sendiri (*intrapersonal communication*) berfungsi untuk mengembangkan kreativitas imajinasi, memahami dan mengendalikan diri serta meningkatkan kematangan berpikir sebelum mengambil keputusan.

2. Komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) ialah berusaha meningkatkan hubungan insani (*humann relations*), menghindari dan mengatasi konflik-konflik pribadi, mengurangi ketidakpastian sesuatu, serta berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan orang lain.
3. Komunikasi publik (*public communication*) berfungsi untuk menumbuhkan semangat kebersamaan (*solidaritas*), memengaruhi orang lain, memberi informasi, mendidik, dan menghibur.
4. Komunikasi massa (*mass communication*) berfungsi untuk menyebarkan informasi, meratakan pendidikan, merangsang pertumbuhan ekonomi, dan menciptakan kegembiraan dalam hidup seseorang.

Terdapat beberapa fungsi komunikasi diantaranya:

#### 1. Fungsi Komunikasi Sosial

Fungsi komunikasi sosial menunjukkan bahwa komunikasi penting untuk:

- a. Membangun konsep diri ialah pandangan kita tentang siapa diri kita yang diperoleh dari informasi yang diberikan orang lain kepada kita.
- b. Eksistensi dan aktualisasi diri ialah orang berkomunikasi menunjukkan bahwa dirinya eksis. Ketika kita berbicara atau berkomunikasi dengan orang lain, baik verbal maupun non-verbal, ini menunjukkan bahwa diri kita itu eksis atau ada.
- c. Kelangsungan hidup, memupuk hubungan, dan mencapai kebahagiaan.

#### 2. Fungsi Komunikasi Ekspresif

Perasaan-perasaan tersebut terutama dikomunikasikan melalui pesan-pesan non-verbal. Misalnya perasaan sayang, marah, benci, takut, sedih, atau simpati.

Komunikasi ekspresif dapat pula dikomunikasikan melalui karya seni seperti novel, lukisan, tarian, musik, dan seni patung.

### 3. Fungsi Komunikasi Ritual

Komunikasi ritual biasanya dilakukan secara kolektif. Suatu komunitas sering melakukan upacara-upacara berlainan sepanjang tahun dan sepanjang hidup, yang disebut para antropolog sebagai *rites of passage*, mulai dari upacara tujuh bulanan, kelahiran, sunatan, ulang tahun, pernikahan, naik haji, wisuda dan lain sebagainya.

### 4. Fungsi Komunikasi Instrumental

Komunikasi instrumental mempunyai beberapa tujuan umum, yaitu:

- a. Menginformasikan
- b. Mengajar
- c. Mendorong
- d. Mengubah sikap, keyakinan dan perilaku
- e. Menggerakkan tindakan
- f. Menghibur

### **2.4.3 Komponen Dasar Komunikasi dan Model Komunikasi**

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain dengan tujuan tertentu. Terdapat 5 komponen komunikasi sebagai berikut:

1. Komunikator (penyampai pesan)
2. Pesan
3. Komunikan (penerima pesan)

4. Media (sarana atau saluran yang mendukung pesan bila komunikasi banyak atau jauh)
5. Efek (dampak sebagai pengaruh dari pesan).

Menurut Cangara (2016:23-27) terdapat komponen komunikasi yaitu:

1. Sumber (komunikator), semua peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat atau pengirim informasi. Sumber sering disebut pengirim, komunikator atau disebut *source*, *sender*, atau *encoder*.
2. Pesan, sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima pesan dan disampaikan melalui tatap muka atau melalui media komunikasi.
3. Media, alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima.
4. Penerima, pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. Penerima adalah elemen penting dalam proses komunikasi, karena dialah yang menjadi sasaran proses komunikasi.
5. Pengaruh atau efek, perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan.
6. Tanggap baik.
7. Lingkungan.

Menurut Riswandi (2009:38) terdapat beberapa model komunikasi diantaranya sebagai berikut:

#### 1. Model Aristoteles

Model Aristoteles adalah model komunikasi paling klasik. Model ini sering disebut model retorik (*rhetorical model*). Ada 3 unsur dasar proses komunikasi, yaitu pembicara/*speaker*, pesan/*message*, dan pendengar/*listener*. Fokus

komunikasi yang ditelaah Aristoteles adalah komunikasi retorika, yang kini lebih dikenal sebagai komunikasi publik/*public speaking*).<sup>2</sup> Model S-R (Model Stimulus Respons)

Model S-R adalah model komunikasi paling dasar. Model ini dipengaruhi oleh disiplin psikologi, khususnya aliran behavioristik. Model ini menjelaskan komunikasi sebagai suatu proses “aksi-reaksi” yang sangat sederhana. Jadi model S-R mengasumsikan bahwa kata-kata verbal (lisan-tulisan), isyarat non-verbal, gambar-gambar tertentu akan merangsang orang lain untuk memberikan respons dengan cara tertentu. Komunikasi dianggap statis, yang menganggap bahwa manusia selalu berperilaku karena kekuatan dari luar/stimulus, bukan berdasarkan kehendak atau keinginan sendiri.

### 3. Model Lasswell

Model ini dikemukakan oleh Harold Lasswell tahun 1948 yang menggambarkan proses komunikasi dan fungsi-fungsi yang diembannya dalam masyarakat. Lasswell mengemukakan 3 fungsi komunikasi, yaitu:

Pertama: pengawasan lingkungan, kelompok yang bertanggungjawab terhadap hal ini adalah pemimpin politik dan diplomat. Kedua: korelasi berbagai bagian terpisah dalam masyarakat yang merespons lingkungan. Ketiga: transmisi warisan sosial dari suatu generasi ke generasi berikutnya.

### 4. Model Shannon dan Weaver

Model ini sering juga disebut model matematis atau model teori informasi dan dikenal sebagai model yang paling kuat atas model atau teori komunikasi lainnya. Konsep penting lain dari model Shannon dan Weaver adalah

gangguan/*noise*, yaitu setiap rangsangan tambahan yang tidak dikehendai yang dapat mengganggu kecermatan pesan yang disampaikan.

## 5. Model Wilbur Schramm

Wilbur Schramm membuat 3 model komunikasi, mulai dari model yang sederhana sampai kepada model yang lebih rumit.

- a. Model pertama, mirip dengan Shannon dan Weaver.
- b. Model yang kedua, Schramm memperkenalkan gagasan bahwa kesamaan dalam pengalaman sumber dan sasaran adalah faktor yang sebenarnya dikomunikasikan, karena bagian sinyal itulah yang dianut oleh sumber dan sasaran.
- c. Model ketiga, Schramm menganggap komunikasi sebagai interaksi dengan kedua pihak yang menyandi, menafsirkan, mentransmisikan, dan menerima sinyal.

Menurut Schramm, komunikasi selalu membutuhkan paling tidak 3 unsur, yaitu sumber (*source*), pesan (*message*), dan sasaran (*destination*). Sumber bisa individu/orang (yang berbicara, menulis, menggambar, atau yang memberi isyarat), bisa juga organisasi komunikasi (surat kabar, stasiun televisi, studio film). Sasaran mungkin seorang individu yang mendengarkan, suatu kelompok diskusi, khalayak pendengar ceramah, kumpulan penonton sepak bola, dan sebagainya.

## 2.5 Media Pembelajaran

### 2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara

atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media yang digunakan juga beragam bergantung pada jenis informasi yang akan disampaikan baik berupa fisik maupun digital. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Asyhar (2011:8) Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Olson (dalam Suryani, Achmad, Aditin 2018:2) mengartikan bahwa medium merupakan teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indra tertentu, disertai penstrukturan informasi. Sejalan dengan Suryani dan Agung (2012:136) menjelaskan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa.

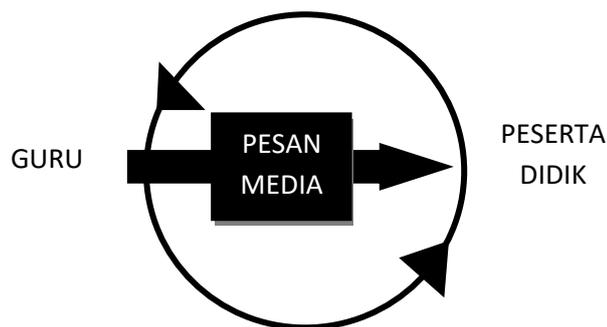
Referensi lainnya menurut Rohani (dalam Mudlofir dan Rusydiyah 2016:123) mengemukakan media intruksional edukatif (media pembelajaran) sebagai berikut:

1. Segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian

tujuan instruksional. Mencakup media grafis, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe, dan sebagainya.

2. Peralatan fisik untuk menyampaikan isi instruksional, termasuk buku, film, video, tape, sajian slide, guru dan perilaku nonverbal. Dengan kata lain media instruksional edukatif mencakup perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai alat belajar atau alat bantu belajar.
3. Media yang digunakan dan diintegrasikan dengan tujuan dan isi instruksional yang biasanya sudah dituangkan dalam Garis Besar Pedoman Instruksional (GBPP) dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.
4. Sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara, dengan menggunakan alat penampil dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional, meliputi kaset, audio, slide, film-strip, OHP, film, radio, televisi dan sebagainya.

Beberapa pengertian tersebut pada dasarnya mempunyai persamaan dalam mendefinisikan media pembelajaran, yaitu sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa bentuk cetak maupun non-cetak.



**Gambar 2.1** Media dalam Pembelajaran

Gambar di atas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari suatu topik pembelajaran. Pesan-pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada siswa melalui suatu media dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu.

### **2.5.2 Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran**

Menurut Sanaky (2009:5) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan objek sebenarnya.
- b. Membuat tiruan dari objek sebenarnya.
- c. membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret.
- d. Menyamakan persepsi.
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak.
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- g. Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Menurut Wati (2017:10-11) fungsi dari media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Atensi merupakan fungsi inti dari media pembelajaran, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.
- b. Afektif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
- c. Kognitif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya yang memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran.
- d. Kompensatoris merupakan salah satu fungsi media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca kemudian mengorganisasikan informasi dalam teks selanjutnya.

Dalam Asyhar (2011:29-35) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu:

a. Media sebagai Sumber Belajar

Belajar adalah proses aktif dan konstruktif melalui suatu pengalaman dalam memperoleh informasi. Dalam proses aktif tersebut, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi pembelajar. Artinya, melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa. Dalam batas tertentu, media dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber informasi/pengetahuan bagi peserta

didik. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

#### b. Fungsi Semantik

Semantik berkaitan dengan “*meaning*” atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Berbagai media dapat berfungsi semantik, seperti kamus, glosari, internet, guru, kaset, radio, TV dan lain-lain. Media pembelajaran mempunyai kemampuan menambah perbendaharaan kata yang makna dan maksudnya benar-benar dipahami oleh peserta didik. Simbol adalah sesuatu yang digunakan untuk atau dipandang sebagai wakil sesuatu yang lain. Manusia berperan sebagai pemberi makna pada simbol. Dalam konteks pendidikan, guru berperan member makna pada setiap kata yang disampaikan atau diucapkannya.

#### c. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda/peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sarannya. Manipulasi ini seringkali dibutuhkan oleh para pendidik untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu besar, terlalu kecil atau terlalu berbahaya serta sulit diakses mungkin karena letak dan posisinya yang jauh atau prosesnya terlalu lama untuk diobservasi dalam waktu yang terbatas.

#### d. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Artinya, fungsi fiktatif ini terkait dengan

kemampuan merekam media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika diperlukan.

e. Fungsi Psikologis

Dari segi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi.

- 1) Fungsi atensi, mencakup *selected attention* yaitu memperhatikan rangsangan tertentu sambil membuang rangsangan yang lainnya yang mengganggu.
- 2) Fungsi afektif, berkaitan dengan psikologis siswa. Yang terpenting bagi seorang guru ialah mampu menyiapkan media yang mampu membangkitkan sikap siswa terhadap stimulus yang diberikan.
- 3) Fungsi kognitif, dimaksudkan bahwa media tersebut memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada peserta didik tentang sesuatu.
- 4) Fungsi psikomotorik, berhubungan dengan keterampilan. Para guru dapat memanfaatkan media sesuai dengan keterampilan yang diharapkan pada para siswa.
- 5) Fungsi imajinatif, media merupakan salah satu alternatif strategi yang dapat difungsikan untuk membangkitkan dan mengembangkan daya imajinatif peserta didik.
- 6) Fungsi motivasi, media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik.

#### f. Fungsi Sosio-Kultural

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik.

Manfaat Media Pembelajaran menurut Midun (dalam Asyhar 2011:41):

- a. Dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto dan narasumber.
- b. Dengan menggunakan berbagai jenis media, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik, seperti kegiatan karyawisata ke pabrik, pusat tenaga listrik, swalayan, bank, industri, pelabuhan dan sebagainya.
- d. Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik, baik karena ukurannya yang terlalu besar seperti sistem tatasurya, terlalu kecil seperti virus, atau rentang waktu prosesnya terlalu panjang misalnya proses metamorfosa dan pelapukan batuan.
- e. Media-media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru, misalnya penggunaan buku teks, majalah, dan orang sebagai sumber informasi.
- f. Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektifitas belajar akan meningkat pula.

- g. Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya-karya inovatif.
- h. Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- i. Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkup mikro maupun makro.

Manfaat media pembelajaran menurut Wati (2017:13-16):

a. Manfaat Umum dari media pembelajaran yang diantaranya sebagai berikut:

- 1) Lebih menarik.
- 2) Materi jelas.
- 3) Tidak mudah bosan.
- 4) Siswa lebih aktif.

b. Manfaat Praktis dari media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan proses belajar.
- 2) Memotivasi siswa.
- 3) Merangsang Kepekaan.
- 4) Terjadi interaksi langsung.

Referensi lainnya menurut Suryani, Achmad dan Aditin (2018:14-15)

manfaat media pembelajaran adalah:

a. Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah:

- 1) Membantu menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar.
- 2) Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis.
- 3) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.

- 4) Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika, dan lain-lain.
- 5) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan.
- 6) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
- 7) Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah digunakan.
- 8) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.

b. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah:

- 1) Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar.
- 2) Memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri.
- 3) Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media.
- 4) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran.
- 5) Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

### **2.5.3 Prinsip Media Pembelajaran**

Menurut Sanjaya (2010:173-174) menjelaskan tentang prinsip penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru

menyampaikan materi, tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

- b. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Bagi siswa yang memiliki kemampuan mendengar digunakan media yang bersifat auditif. Demikian juga sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang, akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan melalui media visual.
- d. Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi. Setiap media yang dirancang guru perlu memperhatikan efektivitas penggunaannya.
- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Terutama media-media mutakhir, seperti media komputer, LCD, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya.

Menurut Rusman (2012:167) dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seseorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya:

- a. Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan

kompetensi. Guru harus dapat berusaha agar media pembelajaran yang diperlukan untuk membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.

b. Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa serta dengan waktu yang tersedia.

c. Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan, dan penggunaannya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian memerlukan sedikit tenaga.

d. Dapat digunakan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran.

e. Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skills*.

Referensi lainnya menurut Wahab (dalam Suryani, Achmad dan Aditin 2018:36) menjelaskan secara rinci tentang prinsip media pembelajaran sebagai berikut:

a. Motivasi

Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak siswa sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan.

Perlu untuk memunculkan minat belajar siswa dengan memberikan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran.

b. Perbedaan Individual

Siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor-faktor seperti kemampuan intelegensi, tingkat pendidikan, kepribadian dan gaya belajar memengaruhi kemampuan dan kesiapan siswa untuk belajar. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan tingkat pemahaman.

c. Tujuan Pembelajaran

Kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar siswa diberi tahu tujuan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat membantu perancang dan penulis materi pelajaran dalam menentukan bagian isi yang harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pembelajaran.

d. Organisasi Isi

Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan kedalam urutan-urutan yang bermakna. Siswa akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun secara teratur.

e. Persiapan Sebelum Belajar

Siswa sebaiknya telah menguasai atau paling tidak memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai dalam memanfaatkan perangkat yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran.

f. Emosi

Pelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan sangat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respons emosional, seperti rasa takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan.

g. Partisipasi

Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, siswa harus menginternalisasi informasi dan tidak sekadar menerima penyampaian materi. Belajar memerlukan interaksi yang melibatkan aktivitas secara langsung.

h. Umpan Balik

Umpan balik sangat bermanfaat dalam mengevaluasi hasil. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan, atau kebutuhan untuk perbaikan pada bagian tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.

i. Penguatan (*Reinforcement*)

Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif memengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang.

j. Latihan dan Pengulangan

Sesuatu yang baru jarang sekali dapat dipelajari hanya dengan sekali jalan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau keterampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks.

#### k. Penerapan

Hasil belajar yang diinginkan adalah kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru.

### **2.5.4 Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Wati (2017:5-8) dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

#### a. Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar.

#### b. Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya.

#### c. Komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan software atau perangkat lunak sebagai media.

#### d. Internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar-mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet juga dapat membantu dalam membuka wawasan dan pengetahuan siswa.

Internet merupakan salah satu media yang memiliki perkembangan luar biasa. Selain sebagai media pembelajaran, internet juga banyak dimanfaatkan oleh beberapa institusi, pebisnis, dan para ahli untuk berbagai kepentingan. Jadi internet berperan sebagai sumber informasi yang memiliki jangkauan luas, yaitu mulai dari antar kota sampai lintas negara.

#### e. Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya teks, gambar, grafik, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain.

Dalam proses belajar mengajar, multimedia berfungsi sebagai penyampai pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa. Pembelajaran dengan multimedia dapat memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar siswa. Multimedia mempunyai kemampuan interaktif, sehingga media ini dapat menjadi salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam sebuah pembelajaran.

## **2.6 Pembelajaran**

### **2.6.1 Pengertian Pembelajaran**

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman seseorang itu sendiri. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia kata “pembelajaran” berasal dari kata “ajar” yang diartikan sebagai petunjuk yang diberikan kepada orang agar diketahui dan dituntut, sedangkan “pembelajaran” berarti proses, cara, dan perbuatan menjadikan orang belajar. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 Ayat 19 menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antar peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar. Menurut Gagne dan Briggs dalam Djamarah (2010:325) pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar anak didik, yang dirancang, sedemikian rupa untuk mendukung terjadinya proses belajar anak didik yang bersifat internal.

Sejalan dengan Hanafy (2014) pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses dari siswa dan guru untuk mewujudkan dan membantu siswa dalam pengetahuan dan sikap pada proses belajar dan lingkungannya.

### **2.6.2 Pendekatan Pembelajaran**

Pendekatan merupakan Langkah awal pembentukan suatu ide dalam memandang suatu masalah atau objek kajian. Menurut Killen dalam Rusman

(2012:45-46) pendekatan dalam pembelajaran secara umum terbagi menjadi dua, yaitu:

1) Pendekatan Berorientasi pada Guru (*Teacher Centered Approaches*)

Pendekatan pembelajaran berorientasi pada guru yaitu pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai objek dalam belajar dan kegiatan belajar bersifat klasik dan konvensional. Dalam pendekatan ini guru menempatkan diri sebagai orang yang serba bisa dan sebagai satu-satunya sumber belajar. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru memiliki ciri bahwa pengelolaan pembelajaran ditentukan sepenuhnya oleh guru. Peran siswa pada pendekatan ini hanya melakukan aktivitas sesuai dengan petunjuk guru.

2) Pendekatan Berorientasi pada Siswa (*Student Centered Approaches*)

Pendekatan pembelajaran berorientasi pada siswa adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar dan kegiatan belajar bersifat modern. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa, manajemen, dan pengelolaannya ditentukan oleh siswa. Pada pendekatan ini siswa memiliki kesempatan yang terbuka untuk melakukan kreativitas dan mengembangkan potensinya melalui aktivitas secara langsung sesuai dengan minat dan keinginannya.

### **2.6.3 Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran merupakan aspek yang perlu dipertimbangkan dalam pembelajaran. Menurut Mager dalam Amiruddin (2016:53-54) tujuan pembelajaran merupakan perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu.

Keuntungan dengan adanya tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Waktu mengajar dapat dialokasikan dan dimanfaatkan secara tepat.
- 2) Pokok bahasan dapat dibuat seimbang, sehingga tidak ada materi pelajaran yang dibahas terlalu mendalam atau terlalu sedikit.
- 3) Guru dapat menetapkan berapa banyak materi pelajaran yang dapat atau sebaiknya disajikan dalam setiap jam pelajaran.
- 4) Guru dapat menetapkan urutan dan rangkaian materi pelajaran secara tepat.
- 5) Guru dapat dengan mudah menetapkan dan mempersiapkan strategi belajar mengajar yang paling cocok dan menarik.
- 6) Guru dapat dengan mudah mempersiapkan berbagai keperluan peralatan maupun bahan dalam keperluan belajar.
- 7) Guru dapat dengan mudah mengukur keberhasilan siswa dalam belajar.
- 8) Guru dapat menjamin bahwa hasil belajarnya akan lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar tanpa tujuan yang jelas.

#### **2.6.4 Pelaksanaan Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil integrasi dari beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri dengan maksud agar ketercapaian tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Menurut Djamarah dan Zain (2010:1) pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Ciri utama dari pelaksanaan pembelajaran adalah adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya, baik itu dengan guru, teman-teman, alat, media pembelajaran atau sumber belajar yang lain. Dalam pembelajaran terdapat komponen pembelajaran yang saling berinteraksi, saling mempengaruhi dan

berhubungan. Menurut Rusman (2012:42-43) Komponen-komponen dalam pembelajaran yaitu:

#### 1) Tujuan

Tujuan pendidikan sendiri adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Pendidikan merupakan peran sentral dalam upaya mengembangkan sumber daya manusia.

#### 2) Sumber Belajar

Segala bentuk atau segala sesuatu yang ada di luar diri seseorang yang bisa digunakan untuk membuat atau memudahkan terjadinya proses belajar pada diri sendiri atau peserta didik, apapun bentuknya, apapun bendanya, asal bisa digunakan untuk memudahkan proses belajar, maka benda itu bisa dikatakan sebagai sumber belajar.

#### 3) Strategi Pembelajaran

Tipe pendekatan yang spesifik untuk menyampaikan informasi, dan kegiatan yang mendukung penyelesaian tujuan khusus. Strategi pembelajaran pada hakikatnya merupakan penerapan prinsip-prinsip psikologi dan prinsip-prinsip pendidikan bagi perkembangan siswa.

#### 4) Media Pembelajaran

Salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar.

## 5) Evaluasi pembelajaran

Merupakan alat indikator untuk menilai pencaapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan. Evaluasi bukan hanya sekadar menilai suatu aktivitas secara spontan dan incidental, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas.

### 2.7 Covid-19

Pertama kali berkembangnya kasus mengenai *Covid-19* ditemukan di Wuhan, China. Tercatat lima orang pasien yang dirawat dengan *Acute Respiratory Distress Syndrome* (ARDS) pada tanggal 18 sampai dengan 29 Desember 2019 (Susilo, dkk 2020). Dan sejak 31 Desember 2019 hingga 3 Januari 2020 kasus ini terus meningkat, tercatat terdapat 44 kasus. Penyakit ini menyebar di berbagai tempat yaitu China, Thailand, Jepang dan Korea Selatan. Sampel yang diteliti menunjukkan adanya *etiologi coronavirus* baru. WHO mengumumkan nama baru pada 11 Februari 2020 yaitu *Coronavirus Disease (Covid-19)* yang disebabkan oleh virus *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2 (SARS-CoV-2)*. Pane (2020) dalam Pratiwi (2020) Gejala *Covid-19* yang paling umum antara lain gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, sesak napas, dan batuk kering. Gejala tersebut muncul ketika tubuh bereaksi melawan virus corona.

Menurut PDPI dalam Yuliana (2020) terdapat beberapa sindrom klinis yang dapat muncul jika terinfeksi sebagai berikut:

#### 1. Tidak berkomplikasi

Kondisi ini merupakan kondisi ringan, gejala yang muncul berupa gejala yang tidak spesifik. Gejala utama tetap muncul seperti demam, batuk, dapat disertai

dengan nyeri tenggorokan, kongesti hidung, malaise, sakit kepala, dan nyeri otot. Perlu diperhatikan bahwa pada pasien dengan lanjut usia dan pasien *immunocompromises* presentasi gejala mendaji tidak khas atau atipikal. Selain itu, pada beberapa kasus ditemui tidak disertai dengan demam dan gejala relatif ringan. Pada kondisi ini pasien tidak memiliki gejala komplikasi diantaranya dehidrasi, sepsis atau nafas pendek.

### 2. *Pneumonia* ringan

Gejala utama dapat muncul seperti demam, batuk, dan sesak. Namun tidak ada tanda *pneumonia* berat. Pada anak-anak dengan *pneumonia* tidak berat ditandai dengan batuk atau susah bernapas.

### 3. *Pneumonia* berat

Pada pasien dewasa:

- 1) Gejala yang muncul diantaranya demam atau curiga infeksi saluran napas.
- 2) Tanda yang muncul yaitu *takipnea* (frekuensi napas >30x/menit), *distress* pernapasan berat atau saturasi oksigen pasien <90% udara luar.

Dalam diagnosis, pada *anamnesis* gejala yang dapat ditemukan tiga gejala utama yaitu: demam, batuk kering (sebagian kecil berdahak) dan sulit bernapas atau sesak.

#### 1. Pasien dalam pengawasan atau kasus suspek/*possible*

##### 1) Seseorang yang mengalami:

a. Demam (>38°) atau riwayat demam

b. Batuk atau pilek atau nyeri tenggorokan

c. *Pneumonia* ringan sampai berat berdasarkan klinis atau gambaran radiologis dan disertai minimal satu kondisi sebagai berikut:

- a) Memiliki riwayat perjalanan ke Tiongkok atau wilayah yang terjangkau dalam 14 hari sebelum timbul gejala.
  - b) Petugas kesehatan yang sakit dengan gejala sama setelah merawat pasien infeksi saluran pernapasan akut (ISPA) berat yang tidak diketahui penyebab penyakitnya, tanpa memperhatikan riwayat bepergian atau tempat tinggal.
- 2) Pasien infeksi pernapasan akut dengan tingkat keparahan ringan sampai berat dan salah satu berikut dalam 14 hari sebelum onset gejala:
- a. Kontak erat dengan pasien kasus terkonfirmasi atau *probable Covid-19*
  - b. Riwayat kontak dengan hewan peneluran (jika hewan sudah terinfeksi)
  - c. Bekerja atau mengunjungi fasilitas layanan kesehatan dengan kasus terkonfirmasi atau *probable* infeksi *coviid-19* di Tiongkok atau wilayah yang terjangkau.
  - d. Memiliki riwayat perjalanan ke Wuhan dan memiliki demam ( $>38^{\circ}$ ) atau riwayat demam.

## 2. Orang dalam Pemantauan

Seseorang yang mengalami gejala demam atau riwayat demam tanpa *pneumonia* yang memiliki riwayat perjalanan ke Tiongkok atau wilayah yang terjangkau, dan tidak memiliki satu atau lebih riwayat paparan diantaranya:

- 1) Riwayat kontak erat dengan kasus konfirmasi *Covid-19*.
- 2) Bekerja atau mengunjungi fasilitas kesehatan yang berhubungan dengan pasien konfirmasi *Covid-19* di Tiongkok atau wilayah yang terjangkau (sesuai dengan perkembangan penyakit).

3) Memiliki riwayat kontak dengan hewan penular (jika hewan penular sudah terinfeksi) di Tiongkok atau wilayah yang terjangkit (sesuai dengan perkembangan penyakit).

### 3. Kasus *Probable*

Pasien dalam pengawasan yang diperiksa untuk *Covid-19* tetapi inkonklusif atau tidak dapat disimpulkan atau seseorang dengan hasil konfirmasi positif pan-*coronavirus* atau beta *coronavirus*.

### 4. Kasus Terkonfirmasi

Seseorang yang secara laboratorium terkonfirmasi *Covid-19*.

Terdapat beberapa cara pencegahan pada *Covid-19* antara lain sebagai berikut:

- a. Pencegahan utama adalah membatasi mobilitas orang yang berisiko hingga masa inkubasi.
- b. Pencegahan lain adalah meningkatkan daya tahan tubuh melalui asupan makanan sehat, memperbanyak cuci tangan, menggunakan masker bila berada di daerah berisiko atau padat, melakukan olahraga, istirahat cukup serta makan makanan yang dimasak hingga matang dan bila sakit segera berobat ke RS rujukan untuk dievaluasi.
- c. Pencegahan sekunder adalah segera menghentikan proses pertumbuhan virus, sehingga pasien tidak lagi menjadi sumber infeksi.
- d. Pencegahan pada petugas kesehatan juga harus dilakukan dengan cara memperhatikan penempatan pasien di ruang rawat atau ruang intensif isolasi.
- e. Pengendalian infeksi di tempat layanan kesehatan pasien terduga di ruang instalasi gawat darurat (IGD) isolasi serta mengatur alur pasien masuk dan keluar.

- f. Pencegahan terhadap petugas kesehatan dimulai dari pintu pertama pasien termasuk triase.
- g. Pada pasien yang mungkin mengalami infeksi *Covid-19* petugas kesehatan perlu menggunakan APD standar untuk penyakit menular. Kewaspadaan standar dilakukan rutin, menggunakan APD termasuk masker untuk tenaga medis (N95), proteksi mata, sarung tangan dan gaun panjang.

## **2.8 Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Taslim, Dafwen Toresa dan Syahtriatna (2017) dengan judul “Pengaruh Pengaplikasian *E-learning* Terhadap Hasil Belajar (Studi Kasus: Mahasiswa Keamanan Komputer Fasilkom Unilak)”. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Keamanan Komputer di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer tahun akademik 2016/2017 Universitas Lancang Kuning. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif yang dilaksanakan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning. Populasi adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah Keamanan Komputer, sampel diambil sebanyak 55 orang mahasiswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah proporsional *cluster random* sampling. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa ketersediaan perangkat ICT berada dalam kategori cukup baik dan kemampuan dosen dalam memanfaatkan *E-learning* berada dalam kategori baik, sedangkan kemudahan akses mahasiswa berada dalam kategori cukup baik. Variabel kemudahan akses mahasiswa mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa sedangkan ketersediaan perangkat ICT dan kemampuan dosen dalam memanfaatkan *E-learning* tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil

belajar. Semakin mudah akses yang didapatkan mahasiswa dalam memanfaatkan *E-learning*, maka hasil belajar mahasiswa Keamanan Komputer di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning Tahun Akademik 2016/2017 akan semakin meningkat pula.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Erfin Nurfalih (2019) dengan judul “Optimalisasi *E-learning* berbasis *Virtual Class* dengan *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran Fisika”. Berdasarkan hasil studi pustaka, dapat dirangkum bahwa penggunaan media pembelajaran dengan *E-learning* berbasis *virtual class* menggunakan *Google Classroom* memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mendapatkan banyak materi dari internet. Pembelajaran berbasis virtual membuat kegiatan berlangsung secara interaktif antara pendidik dan peserta didik. Pengguna *Google Classroom* tidak perlu melakukan proses instalasi yang rumit. Setelah seorang administrator melakukan *setup account Google*, pendidik dan peserta didik bisa menggunakan *Google Classroom* dengan akun *email google* masing-masing.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sabran dan Edy Sabara (2019) dengan judul “Keefektifan *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran”. Berdasarkan hasil analisis keefektifan *E-learning* dengan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran sehingga disimpulkan bahwa aspek perencanaan pembelajaran *Google Classroom* termasuk dalam kategori cukup efektif dengan persentase tingkat kecenderungan sebesar 77,57%. Aspek perancangan dan pembuatan materi menunjukkan kategori kecenderungan sebesar 75,14%. Aspek penyampaian atau metode penyampaian pembelajaran *Google Classroom*

menunjukkan kategori cukup efektif dengan tingkat kecenderungan 75%. Aspek interaksi pembelajaran menunjukkan kategori cukup efektif dengan tingkat kecenderungan 66,10%. Aspek evaluasi pelaksanaan pembelajaran *Google Classroom* menunjukkan kategori cukup efektif dengan kecenderungan sebesar 69,01%. Kriteria pelaksanaan pembelajaran *Google Classroom* sebagai media pembelajaran secara keseluruhan cukup efektif dengan tingkat kecenderungan sebesar 77,27%.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Ali Sadikin dan Afreni Hamidah (2020) dengan judul "*Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*". Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan pembelajaran daring yang diselenggarakan di Prodi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jambi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa telah memiliki fasilitas-fasilitas dasar yang dibutuhkan untuk mengikuti pembelajaran daring, pembelajaran daring memiliki fleksibilitas dalam pelaksanaannya dan mampu mendorong munculnya kemandirian belajar dan motivasi untuk lebih aktif dalam belajar, pembelajaran jarak jauh mendorong munculnya perilaku *social distancing* dan meminimalisir munculnya keramaian mahasiswa sehingga dianggap dapat mengurangi potensi penyebaran *Covid-19* di lingkungan perguruan tinggi.
5. Penelitian ini dilakukan oleh Reni Wijaya, Lukman dan Dorris Yadewani (2020) dengan judul "*Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pemanfaatan E-learning*". Subjek penelitian ini adalah 12 orang yang terdiri dari 6 orang dosen dan juga 6 orang mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus

eksplorasi dan pendekatan penelitiannya menggunakan metode studi kasus kualitatif yang digunakan untuk mendapatkan informasi kendala dan akibat dari pandemi *Covid-19* terhadap pemanfaatan *E-learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala yang dialami oleh dosen dan mahasiswa dalam pemanfaatan *E-learning* yaitu sinyal yang lemah, server yang *down* dan sulit diakses, penambahan biaya kuota internet, jam ngajar dosen menjadi tidak terbatas, kurangnya komunikasi dan sosialisasi antar mahasiswa dan dosen, penguasaan dalam penggunaan *E-learning* yang masih rendah dan penguasaan materi yang rendah dan pada matakuliah praktek. Selain itu adanya pemanfaatan *E-learning* dapat mengurangi biaya (ongkos) bagi dosen luar kota dan waktu mengajar menjadi fleksibilitas, memudahkan melakukan pemutakhiran bahan ajar dan pemeriksaan tugas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya *pandemic Covid-19* memberikan dampak positif dan negatif dalam pemanfaatan *E-learning*.

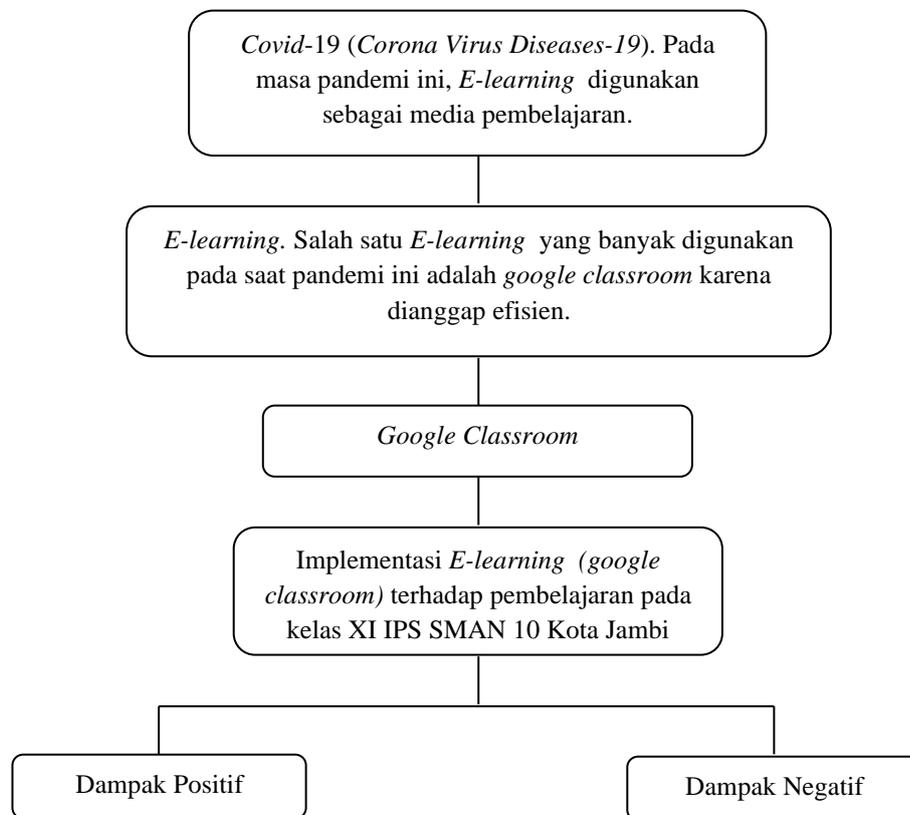
## **2.9 Kerangka Berpikir**

Penyebaran virus *Covid-19* menjadi salah satu penyebab angka kematian yang paling tinggi di berbagai negara dunia saat ini. Dari pandemi *Covid-19* ini, mulai diterapkan berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus *Covid-19* di Indonesia. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia adalah dengan menerapkan himbauan kepada masyarakat untuk melakukan *physical distancing* yaitu himbauan menjaga jarak diantara masyarakat, menjauhi aktivitas dalam bentuk kerumunan, perkumpulan, dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan orang banyak. Pendidikan di Indonesia juga terkena dampak dari adanya pandemi *Covid-19* tersebut. Kementerian Pendidikan di Indonesia

melakukan adanya pembatasan interaksi, yaitu mengeluarkan kebijakan dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring) atau *E-learning* .

Melalui media *E-learning* pada masa *Covid-19* diharapkan para guru dan peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar mengajar dari rumah melalui internet. Berbagai aplikasi pembelajaran jarak jauh pun dicoba dan digunakan. Sarana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran *online* antara lain, *E-learning* . Kegiatan pembelajaran menggunakan media *E-learning* tersebut memanfaatkan aplikasi *Google Classroom*. Dalam penggunaan *E-learning* (*Google Classroom*) terdapat banyak akibat positif dan negatif selama pelaksanaannya.

Berdasarkan paparan diatas, maka kerangka berpikir ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.2** Paradigma Penelitian

