

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pembelajaran

##### 1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (*event of learning*) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Perubahan tingkah laku dapat terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Sementara itu, menurut Chauhan bahwa pembelajaran adalah upaya dalam memberi stimulus, bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.<sup>1</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu interaksi seseorang yang terjadi disuatu tempat sehingga menghasilkan suatu perubahan terhadap dirinya dari hal yang tidak diketahui menjadi tahu.

Secara sederhana istilah pembelajaran bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang yang melakukan berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang direncanakan. Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa selain pembelajaran sebagai perubahan tingkah laku, dapat diartikan

---

<sup>1</sup>Sunhaji, "Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran", *Jurnal Kependidikan*, Vol. 2 No. 2, 2014, h. 32-33.

juga sebagai upaya untuk menghasilkan sesuatu yang direncanakan agar mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Pembelajaran berkaitan erat dengan pengembangan potensi manusia (peserta didik), perubahan dan pembinaan dimensi-dimensi kepribadian peserta didik.<sup>2</sup> Pembelajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing diri sesuai dengan tugas perkembangan yang harus dijalankan oleh para siswa itu.<sup>3</sup> Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran itu memiliki arti yang sangat luas tidak hanya terfokus pada tingkah laku sehingga adanya interaksi antara dua orang lebih atau dengan lingkungannya. Akan tetapi pembelajaran itu merupakan sesuatu hal yang merubah seseorang menjadi lebih baik dan juga menambah pengetahuan yang dimilikinya melalui perantara seseorang yang memiliki pengetahuan lebih dari orang yang belajar tersebut, dari yang tidak tahu menjadi tahu.

## 2. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran, guru dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Proses pembelajaran merupakan keseluruhan kegiatan yang dirancang untuk membelajarkan peserta didik. Pada satuan pendidikan,

---

<sup>2</sup>Anwar Hafid, dkk., *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 179.

<sup>3</sup>Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 2.

proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah diatur dalam standar proses.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, bahwa standar proses berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah diseluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

#### 1. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan berasal dari kata rencana yang artinya pengambilan keputusan tentang apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Maka dari itu perencanaan harus dimulai dari penetapan tujuan yang akan dicapai, kemudian menetapkan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Hal ini sejalan dengan Hamzah B. Uno yang menyatakan bahwa perencanaan merupakan suatu cara yang memuaskan untuk membuat kegiatan dapat berjalan dengan baik. Dalam konteks pembelajaran, perencanaan dapat diartikan sebagai proses

penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan dan metode pembelajaran serta penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.<sup>4</sup>

Perencanaan proses pembelajaran yang baik tentu akan berdampak pada proses pembelajaran yang baik pula. Oleh sebab itu, dalam penyusunan perencanaan dibutuhkan pedoman sehingga perencanaan proses pembelajaran berfungsi sebagaimana mestinya. Menurut Wina Sanjaya, perencanaan proses pembelajaran meliputi program menyusun alokasi waktu, program tahunan, program semester, silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Hal ini sebagaimana terdapat dalam Permendikbud Nomor 22 tahun 2016, bahwa proses pembelajaran meliputi silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), namun pada Permendikbud tersebut perencanaan lebih ditekankan pada silabus dan RPP.

#### 1) Silabus;

Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Dalam silabus memuat identitas sekolah, identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, KI, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar.

---

<sup>4</sup>Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h. 17.

## 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran;

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tetap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan 1 kali pertemuan atau lebih. Dalam RPP memuat identitas sekolah, identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, kelas/semester, materi pokok, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, KD dan indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran.

## 2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan. Pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran terdapat persyaratan pelaksanaan proses pembelajaran baru kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran. Persyaratan pelaksanaan proses pembelajaran tersebut diantaranya adalah:

- 1) Alokasi waktu, yaitu waktu yang disiapkan untuk satu jam pelajaran.
- 2) Rombongan belajar, yaitu jumlah maksimal peserta didik dalam setiap rombongan belajar.
- 3) Buku teks pelajaran, yaitu yang digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran yang jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

- 4) Pengelolaan kelas dan laboratorium, yaitu meliputi pengaturan tempat duduk, kejelasan suara guru, pemberian penguatan dan umpan balik dan kesesuaian materi pelajaran dengan kecepatan dan kemampuan belajar peserta didik serta guru menghargai pendapat peserta didik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan membuka sampai menutup pelajaran, yang terbagi menjadi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

- 1) Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru wajib:

- a) Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- b) Memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional, serta disesuaikan dengan karakteristik dan jenjang peserta didik.
- c) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
- d) Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.

e) Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

## 2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Pemilihan pendekatan tematik atau tematik terpadu atau saintifik atau inkuiri dan penyingkapan (*discovery*) atau pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*) disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jenjang pendidikan.

## 3) Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi:

- a) Seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung.
- b) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

- c) Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok.
- d) Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.<sup>5</sup>

### 3. Penilaian Hasil Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, penilaian memegang peranan yang penting salah satunya untuk mengetahui tercapai tidaknya proses pembelajaran yang dilakukan. Penilaian pada dasarnya dilakukan untuk memberikan pertimbangan atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar. Penilaian hasil belajar dapat dilakukan melalui kegiatan ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ulangan kenaikan kelas, ujian sekolah/madrasah dan ujian nasional.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 23 tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan yaitu penilaian pendidikan sebagai proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian, hasil belajar peserta didik mencakup: penilaian otentik, penilaian diri, penilaian berbasis portofolio, ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir

---

<sup>5</sup>Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

semester, ujian tingkat kompetensi, ujian mutu tingkat kompetensi, ujian nasional dan ujian sekolah/madrasah.

Teknik dan instrumen yang digunakan untuk penilaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai berikut:

1) Penilaian Kompetensi Sikap

Guru melakukan penilaian kompetensi sikap melalui observasi, penilaian diri, penilaian “teman sejawat” (*peer evaluation*). Instrumen yang digunakan untuk observasi, penilaian diri, dan penilaian antar peserta didik adalah daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang disertai rubrik, sedangkan pada jurnal berupa catatan dari guru.

2) Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Guru menilai kompetensi pengetahuan melalui tes tulis, tes lisan dan penugasan.

- a) Instrumen tes tulis berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan uraian. Instrumen uraian dilengkapi pedoman penskoran.
- b) Instrumen tes lisan berupa daftar pertanyaan
- c) Instrumen penugasan berupa pekerjaan rumah atau proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas.

### 3) Penilaian Kompetensi Keterampilan

Guru menilai kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja, yaitu penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan tes praktik, proyek, dan penilaian portofolio. Instrument yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang dilengkapi rubrik.<sup>6</sup>

## **B. Pembelajaran Daring atau Pembelajaran Online**

Teknologi informasi sedemikian pesat terus berkembang. Melesatnya perkembangan teknologi informasi ditandai dengan semakin tingginya kecepatan komputer dalam mengakses dan memproses data dan semakin tingginya kecepatan internet yang sudah memasuki teknologi 5G. Tidak hanya itu jumlah aplikasi komputer juga semakin banyak beredar dengan berbagai peningkatan fasilitas atau fitur yang semakin efektif dan mudah untuk digunakan. Berbagai efek yang timbul sebagai akibat perkembangan teknologi ini termasuk didalamnya sektor pendidikan yang secara radikal telah merubah pola pembelajaran tradisional yang sebelumnya tertutup di dalam kelas atau ruangan menjadi pembelajaran yang cenderung menggunakan sistem terbuka atau open education, dapat diakses dengan cepat tanpa batasan ruangan dan waktu.

---

<sup>6</sup>Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan.

Kedepan pembelajaran dengan sistem terbuka memiliki ciri antara lain yaitu; mudah diakses, heterogen, multi disipliner dan tingkat produktivitas yang tinggi. Dan konsep pembelajaran *e-learning* yang merupakan salah satu bagian dari pembelajaran daring atau online memiliki ciri seperti halnya diatas. Wahono (2010) menyatakan bahwa *e-learning* akan membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*contents*) maupun sistemnya.<sup>7</sup>

*E-learning* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi komputer yang menggunakan internet sebagai jalur komunikasi untuk mengirimkan data atau informasi dari satu pengguna ke pengguna lain melalui aplikasi web. *E-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran.<sup>8</sup> Peserta didik tidak perlu duduk di dalam kelas untuk menyimak setiap materi pembelajaran yang disampaikan guru secara langsung, tetapi dapat disimak setiap saat pada tempat dimana saja yang terhubung dengan fasilitas internet. Sebagaimana yang disebutkan di atas pembelajaran daring telah mempersingkat waktu pembelajaran dan membut biaya sekolah ekonomis serta mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan atau materi, peserta didik dengan guru maupun sesama teman dengan kondisi demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan

---

<sup>7</sup>Asnurul Isromi, “Pentingnya Penguasaan Beberapa Aplikasi Komputer Bagi Dosen Di Pembelajaran Daring Berbasis Moodle”, *Seminar Nasional Pendidikan Pascasarjana*, 2020, h. 62.

<sup>8</sup>*Ibid*, h. 64.

penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Terdapat tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet, yaitu:

1. *Web Course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan yang mana peserta didik dan guru sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka.
2. *Web Centric Course* adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet dan sebagian lagi melalui tatap muka. Fungsinya saling melengkapi.
3. *Web Enhanced Course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dan guru, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan narasumber lain.<sup>9</sup>

Proses pembelajaran daring dapat dilakukan secara jarak jauh atau tidak dilakukan dalam suatu ruangan kelas. Proses pembelajaran juga berlangsung setiap saat tanpa dibatasi waktu. Dalam hal ini peran guru yang biasanya pada saat pembelajaran di kelas sebagai pemberi materi akan digantikan dengan media elektronik yang telah siap dengan simulasi materi.

Penyampaian materi pembelajaran daring dapat melalui *synchronous* atau *asynchronous*. *Synchronous* artinya bahwa guru dan peserta didik dengan

---

<sup>9</sup>*Ibid*, h. 63.

berinteraksi secara waktu nyata (*realtime*), seperti dengan *two-way video conference*, *audio conferencing*, *internet chat*, dan *desktop video conferencing*. Sedangkan penyampaian materi dengan asynchronous artinya guru dengan peserta didik berinteraksi secara tidak bersamaan, guru menyampaikan materi melalui video atau foto, dan siswa merespon pada lain waktu.<sup>1</sup> Aplikasi yang dapat digunakan pada saat pembelajaran daring adalah *Google Classroom*, *Google Meet*, dan *Youtube* yang sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan peserta didik dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada peserta didik. Inovasi yang diberikan ini bertujuan untuk membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, efisien dan menyenangkan.

### **C. Manfaat Pembelajaran Daring**

Pembelajaran daring merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (Internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya.

Menurut Bates dan Wulf manfaat pembelajaran daring terdiri atas 4 hal, yaitu:

---

<sup>1</sup> Wiwi Mulyani, *Skripsi*: “Pengaruh Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Impuls dan Momentum”, 2013, h. 29.

1. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*)
2. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*)
3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*)
4. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

Beberapa manfaat lain dari pembelajaran daring (*online*) yang dipadukan dengan sistem yang selama ini ada atau sistem konvensional dapat meningkatkan kompetensi dan memudah dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Dukungan berupa pengenalan dan pelatihan untuk menerapkan sistem pembelajaran daring mutlak diperlukan, baik itu bagi peserta didik dan guru.<sup>1</sup>

#### **D. Aplikasi Pembelajaran Daring**

##### *1. Google Classroom*

Menurut Abdul Barir Hakim, *Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *Google* sebagai sebuah sistem *e-learning*. Service ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan

---

<sup>1</sup> Mokhammad Iklil Mustofa dkk, "Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi", *Walisongo Journal of Information Technology*, Vol. 1 No. 2, 2019, h. 154.

membagikan tugas kepada pelajar secara *paperless*. Penggunaan *service* ini harus mempunyai akun di *Google*. Selain itu, *Google Classroom* hanya bisa digunakan oleh sekolah yang mempunyai *Google Apps for Education*.<sup>1</sup> 2

Dengan demikian *Google Classroom* merupakan suatu aplikasi yang disediakan oleh *Google for Education* untuk menciptakan ruang kelas dalam dunia maya. Aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Pembelajaran dengan menggunakan rancangan kelas yang mengaplikasikan *Google Classroom* sesungguhnya ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak lagi menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya. Pemanfaatan *Google Classroom* dapat melalui multiplatform yakni melalui komputer dan *smartphone*. Guru dan peserta didik dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau mengunduh aplikasi melalui *Playstore* di android atau *App Store* di iOS dengan kata kunci *Google Classroom*. Penggunaan LMS tersebut tanpa dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan.<sup>1</sup> 3

Pada situs *Google Classroom* juga tertulis bahwa *Google Classroom* terhubung dengan semua layanan *Google for Education* yang lainnya,

---

<sup>1</sup> Abdul Barir Hakim, “Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo”, *Jurnal I-Statement*, Vol. 2 No. 1, 2016, h. 2.

<sup>1</sup> Vicky Dwi Wicaksono dan Putri Rachamdyanti, “Pembelajaran Blended Learning Melalui Google Classroom di Sekolah Dasar”, *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI*, 2017, h. 515.

sehingga pendidik dapat memanfaatkan *Google Mail*, *Google Drive*, *Google Calendar*, *Google Docs*, *Google Formulir*, *Google Slides* dan *Google Sites* dalam proses pembelajarannya. Sehingga saat guru menggunakan *Google Classroom* juga dapat memanfaatkan *Google Calendar* untuk mengingatkan peserta didik tentang jadwal atau tugas yang ada, sedangkan penggunaan *Google Drive* sebagai tempat menyimpan keperluan pembelajaran seperti *Power Point*, *file* yang perlu digunakan dalam pembelajaran maupun yang lainnya, *Google Formulir* sebagai tempat untuk membuat formulir baik untuk pengumpulan informasi maupun kuis secara online. Dengan demikian, *Google Classroom* dapat membantu memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik peserta didik maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas dan berdiskusi tentang pelajaran dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. Hal tersebut membuat proses pembelajaran lebih menarik dan lebih efisien dalam hal pengelolaan waktu, dan tidak ada alasan lagi peserta didik lupa tentang tugas yang sudah diberikan oleh guru.<sup>1</sup>

4

## 2. *Google Meet*

*Google* mengeluarkan *Google Meet* yang memungkinkan pengguna untuk melakukan video dengan 25 pengguna lainnya per-pertemuan. Dengan

---

<sup>1</sup> Diemas Bagas Panca Pradaña dan Rina Harimurti, “Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal IT*, Vol. 2 No. 1, 2017, h. 60.

kata lain, *Google Meet* bisa menjadi media alternatif untuk proses belajar mengajar, bersosialisasi dengan rekan kantor atau bahkan melakukan rapat kerja dari dalam rumah. *Google Meet* kini menjadi salah satu layanan *google* yang mengalami pertumbuhan cepat. *Google Meet* menjadi versi yang lebih kuat dibanding *Hangouts* sebelumnya karena *google meet* mampu ditampilkan pada aplikasi web, aplikasi *Android* dan *iOS*. *Google Meet* dapat digunakan secara gratis untuk skala kecil sebanyak 25 orang. *Google Meet* juga memiliki *Interface* atau antarmuka yang unik dan fungsional dengan ukuran ringan serta cepat, mengedepankan pengelolaan yang efisien, mudah guna (*user friendly*) yang dapat diikuti semua pesertanya.

*Google Meet* terintegrasi dengan *G Suite*, yang memungkinkan pengguna untuk bergabung langsung dari undangan yang dikirim via *email*. Selain itu, undangan *meeting* yang dibuat dari aplikasi tersebut juga dapat diakses melalui tautan dan kode rapat yang dikirimkan, serta nomor telepon jika tersedia. Aplikasi ini juga dapat dinikmati melalui perangkat seluler, baik itu *iOS* ataupun *Android*. Adapun cara menggunakan *Google Meet* ini juga sangat mudah, tidak mempersulit para penggunanya sehingga lebih efektif dan efisien.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Dara Sawitri, "Penggunaan<sup>5</sup> *Google Meet* Untuk Work From Home di Era Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)", *Jurnal Prioritas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2 No. 1, 2020, h. 14.

### 3. *Youtube*

*Youtube* mempunyai pengertian sebagai situs media digital (video) yang dapat diunduh, diunggah serta dibagikan (*share*) di seluruh penjuru negeri. *Youtube* merupakan situs sosial media yang sering dipakai serta fenomenal dikalangan masyarakat. Masyarakat menggunakan *Youtube* baik dalam melihat berita terkini, mencari informasi, bahkan untuk hiburan seperti menonton film, mendengarkan lagu atau menonton berbagai tutorial. Menurut Sianipar *Youtube* ialah sebuah basis data berisi konten video yang populer di media sosial serta penyedia beragam informasi yang sangat membantu. *Youtube* dirancang sebagai situs sangat populer terutama dikalangan generasi muda dan bahkan *Youtube* sebagai situs untuk berbagi informasi di era digital saat ini. Di luar negeri, *Youtube* sudah digunakan sebagai media pembelajaran oleh peserta didik di luar negeri. *Youtube* digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif antara guru dan peserta didik dimana mereka dapat mempelajari materi pelajaran yang diupload oleh guru mereka. *Youtube* memungkinkan juga untuk pembelajaran jarak jauh dan mempermudah pembelajaran secara online terutama di era digital saat ini.<sup>1</sup>

6

---

<sup>1</sup> Fransiska Timoria Samosis<sup>6</sup> dkk, "Efektivitas Youtube sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa", *Record and Library Journal*, Vol. 4 No. 2, 2018, h. 83.

### **E. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring**

Pembelajaran daring adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan smartphone dan komputer. Pembelajaran daring tentu memiliki kelebihan dan kekurangan berikut penulis akan menjabarkan beberapa kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran daring.

Kelebihan pembelajaran secara daring adalah sebagai berikut:

1. Tersedianya fasilitas e-moderating dimana guru dan peserta didik dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.
2. Guru dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar terstruktur dan terjadwal melalui internet.
3. Peserta didik dapat mengulang materi pembelajaran setiap saat dan dimana saja apabila diperlukan mengingat materi tersimpan di smartphone atau komputer.
4. Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan materi yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet.
5. Baik guru maupun peserta didik dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak.
6. Berubahnya peran peserta didik dari yang pasif menjadi aktif.

7. Relatif lebih efisien. Misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari sekolah atau perguruan tinggi tetap dapat mengaksesnya.

Kekurangan dari pembelajaran daring adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik atau bahkan antar peserta didik sendiri, bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses belajar mengajar.
2. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong aspek bisnis atau komersial.
3. Proses belajar dan mengajarnya cenderung kearah penugasan daripada penjelasan materi.
4. Berubahnya peran guru dari semula yang menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini dituntut untuk menguasai teknik pembelajaran menggunakan ICT (*Information Communication Technology*).
5. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung akan tertinggal pembelajaran.
6. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, *smartphone*, dan komputer).<sup>1</sup>

7

---

<sup>1</sup> Trimardi Jaya Putra dan Jas7malinda, "Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting dan Google Classroom pada Guru Di SDN 17 Mata Air Padang Selatan", *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 1 No. 3, 2020, h. 129-130.

## **F. Pembelajaran Bahasa Inggris SD/MI**

Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional yang sudah mendunia dan dipelajari di beberapa negara di dunia dan salah satunya Indonesia. Beberapa tahun terakhir pembelajaran Bahasa Inggris telah diajarkan di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris siswa SD/MI termasuk ke dalam level mudah yang hanya membahas tentang kosakata (*vocabulary*) dan lain sebagainya. Pembelajaran dimulai dari kelas 1-6 tergantung sekolah masing-masing. Tujuannya adalah untuk membentuk siswa-siswi yang memiliki kemampuan mendengar membaca, dan menulis materi sederhana dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.<sup>1</sup>

8

Ketika pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar berlangsung, sering ditemui kurangnya minat anak terhadap pembelajaran bahasa asing sehingga tidak heran jika motivasi anak untuk belajar Bahasa Inggris sangat rendah dan berdampak negatif terhadap nilai akhir yang dicapai. Pada hakikatnya pembelajaran Bahasa Inggris SD/MI mempunyai andil besar terhadap pendidikan siswa ke jenjang selanjutnya.

Secara umum mata pelajaran Bahasa Inggris berupa pengembangan kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa. Kemampuan yang perlu dikembangkan tersebut yaitu keterampilan mendengarkan (*listening*), keterampilan berbicara (*speaking*), keterampilan membaca (*reading*), dan

---

<sup>1</sup> Wulanuari, Imam Suyanto, Kartika Cahyati, "Penggunaan Metode Sing A Song dalam Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SD". *Jurnal Pendidikan*, 2017, h. 2.

keterampilan menulis (*writing*). Pembelajaran Bahasa Inggris ditargetkan agar siswa dapat mencapai tingkat fungsional, yakni berkomunikasi secara lisan dan tertulis untuk menyelesaikan masalah. Serta mata pelajaran Bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang didesain untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan siswa dalam berbahasa. Sehingga terdapat beberapa keterampilan yang dimunculkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris tersebut.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris mempunyai empat aspek keterampilan yang harus dicapai oleh siswa, yaitu empat keterampilan berbahasa seperti yang telah dibahas sebelumnya. Sebelum mempelajari empat keterampilan tersebut, siswa terlebih dahulu harus memahami kosakata karena pembelajaran kosakata merupakan hal yang mendasar dan yang paling pertama harus dipelajari oleh siswa agar memudahkan mereka dalam menguasai empat keterampilan Bahasa Inggris tersebut.

### **G. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Inggris di SD/MI**

Pendidikan Bahasa Inggris di SD/MI menurut Standar Isi BNSP dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang digunakan untuk menyertai tindakan atau *language accompanying action*. Mata pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI menurut Standar Isi BSNP bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (language accompanying action) dalam konteks sekolah.
2. Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI menurut Standar Isi BSNP mencakup kemampuan berkomunikasi lisan secara terbatas dalam konteks sekolah, yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Mendengarkan
2. Berbicara
3. Membaca
4. Menulis

## **H. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Inggris SD/MI**

### 1. Kompetensi Inti

KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya,

dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## 2. Kompetensi Dasar

<b>Kelas</b>	<b>IV (Empat)</b>
<b>Semester</b>	<b>Ganjil</b>

**Tabel I. Kompetensi Dasar Bahasa Inggris SD/MI (KI 3)**

No	KD	Deskripsi Kompetensi Dasar (Pengetahuan)
1	3.1	Menulis kata-kata perkenalan
2	3.2	Menulis berbagai ekspresi untuk identitas
3	3.3	Menulis berbagai ekspresi untuk bercerita tentang keluarga
4	3.4	Menulis ungkapan untuk meminta sesuatu
5	3.5	Menulis dan beraktivitas dengan ekspresi untuk meminta seseorang melakukan sesuatu
6	3.6	Menulis ungkapan meminta maaf
7	3.7	Menulis ungkapan untuk melakukan sesuatu

**Tabel II. Kompetensi Dasar Bahasa Inggris SD/MI (KI 4)**

No	KD	Deskripsi Kompetensi Dasar (Keterampilan)
1	4.1	Memperkenalkan diri dan teman
2	4.2	Mengucapkan identitas diri

3	4.3	Menirukan dan mengucapkan berbagai ekspresi untuk bercerita tentang keluarga
4	4.4	Menggunakan ungkapan untuk meminta sesuatu
5	4.5	Menirukan dan mengucapkan ekspresi untuk meminta seseorang melakukan sesuatu
6	4.6	Menggunakan ungkapan untuk meminta maaf
7	4.7	Menggunakan ungkapan untuk melakukan sesuatu