

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pada hakekatnya, pertumbuhan dan perkembangan manusia merupakan hasil interaksi antara yang ia bawa sejak lahir dengan yang diperoleh dari tanggapannya terhadap lingkungan yang seyogyanya terus menerus dimutakhirkan. Instrumen pertama dan utama dalam hal pembelajaran adalah keluarga. Sebelum anak-anak menjadi pribadi yang mandiri, pembelajaran menjadi tanggung jawab keluarga.

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi bersamaan. Menurut Suardi (2018:7) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut Sobron, dkk (2019:30) Pembelajaran merupakan suatu proses yang panjang agar mencapai hasil yang lebih. Pembelajaran tidak akan terjadi apabila tidak adanya guru (pendidik) yang mengajarkan materi, atau materi ajar tidak akan tersalurkan dengan baik kepada peserta didik tanpa adanya metode atau teknik yang tepat, atau pendidik dan metode itu tidak akan ada gunanya tanpa adanya peserta didik. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar, sedangkan mengajar meliputi segala hal

yang guru lakukan didalam kelas yang pada dasarnya mengatakan semua yang dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang pertama kali diperoleh anak adalah dari keluarga, keluarga bertanggung jawab penuh terhadap apa yang anak pelajari sebelum ia masuk ke sekolah. Belajar dapat dilakukan tanpa adanya guru atau tanpa harus datang kesekolah, sedangkan pembelajaran dilakukan dengan adanya guru sebagai pendidik. Pada penelitian ini pembelajaran dilakukan jarak jauh dengan cara dan metode yang telah ditetapkan. Cara dan metode tersebut dijalankan sesuai dengan situasi dan kondisi saat ini.

b. Komponen Pembelajaran

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu sistem, karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan yaitu membelajarkan peserta didik. Sebagai suatu sistem tentu saja kegiatan belajar mengajar mengandung komponen. Menurut Pane (2017:340) proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen yang satu sama lain saling berinteraksi, dimana guru harus memanfaatkan komponen tersebut dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang direncanakan.

Komponen pembelajaran merupakan suatu sistem yang utuh dan saling mendukung satu sama lain. Menurut Dolong (2016:293-294) komponen pembelajaran meliputi: tujuan pendidikan, peserta didik,

pendidik, bahan atau materi pelajaran, pendekatan atau metode, media atau alat, sumber belajar dan evaluasi. Komponen paling mendasar dalam proses desain pembelajaran adalah tujuan dan standar kompetensi yang hendak dicapai dalam pelaksanaan pembelajaran.

Sasaran akhir dari suatu program pembelajaran adalah tercapainya tujuan umum pembelajaran, setiap perancang harus mempertimbangkan secara mendalam tentang rumusan tujuan umum pengajaran yang akan ditentukannya. Mempertimbangkan secara mendalam artinya, untuk merumuskan tujuan umum pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik bidang studi, karakteristik peserta didik, dan kondisi lapangan. Berdasarkan pernyataan tersebut komponen merupakan satu kesatuan yang harus ada dalam pembelajaran. pada penelitian ini komponen pembelajaran meliputi segala hal yang dibutuhkan guna menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran diantaranya: pendidik, peserta didik, alat atau media pembelajaran, materi pembelajaran, metode atau pendekatan dan evaluasi.

2. Peran Guru

a. Pengerian Peran Guru

Mengajar dalam konteks proses pembelajaran tidak hanya sekedar mempunyai materi pembelajaran, akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya peserta didik belajar, walaupun

istilah yang digunakan “pembelajaran” tidak berarti guru harus menghilangkan perannya sebagai pengajar, dalam konteks pembelajaran sama sekali tidak berarti memperbesar peranan peserta didik disatu pihak dan memperkecil peranan guru dipihak lain. Peran guru dan peserta didik yang dimaksud di sini adalah berkaitan dengan peran dalam proses pembelajaran.

Guru dan peserta didik merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan umumnya, karena guru dan peserta didik memegang peranan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan terjadinya perubahan tingkah laku anak. Menurut Zein (2016:279) Peranan guru adalah sebagai pengorganisasi lingkungan belajar dan sekaligus sebagai fasilitator belajar. Guru merupakan salah satu faktor penentu pokok dalam peningkatan mutu pendidikan, dalam proses pembelajaran guru harus dapat menggunakan metode-metode atau cara mengajar yang baik sehingga peserta didik merasa tertarik atau tidak bosan pada saat proses pembelajaran, selanjutnya terkait dengan peran guru dalam dunia pendidikan menurut Slameto (dalam Minsih & Galih, 2018: 23-24)

Mengatakan bahwa peran guru telah meningkat dari hanya sebagai pengajar menjadi pengarah belajar, dimana guru bertanggung jawab sebagai: 1) Perencana pengajaran yaitu guru mampu membuat lesson plane secara efektif, 2) Pengelola pengajaran yaitu guru diharapkan mampu mengelola seluruh kegiatan belajar mengajar dan menciptakan kondisi belajar yang dapat membuat siswa dapat belajar efektif dan efisien, 3) Penilai hasil belajar yaitu mengikuti semua hasil belajar yang telah

dicapai siswa, dan 4) Motivator yaitu guru hendaknya senantiasa berusaha untuk menimbulkan, memelihara dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan pernyataan di atas peran guru merupakan salah satu penentu dalam keberhasilan tujuan pembelajaran. Keberhasilan tujuan pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengembangkan model pembelajaran. Peran guru tidak hanya bertugas sebagai pemberi materi tetapi juga harus bisa menjadi pembimbing dan motivator.

b. Peran Guru dalam Proses Pembelajaran

Merujuk pada fungsi kurikulum dalam proses pembelajaran yang menjadi alat mencapai tujuan pendidikan, maka sebagai alat pendidikan, kurikulum mempunyai komponen-komponen penunjang yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu komponen tersebut adalah komponen proses belajar mengajar. Menurut Kirom (2017:71) tujuan akhir dari proses belajar mengajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku anak. Pembelajaran dikatakan berhasil jika pada diri peserta didik terjadi perubahan sikap dan tingkah laku yang lebih baik. Komponen ini juga punya kaitan erat dengan suasana belajar di ruangan kelas maupun di luar kelas. Suasana santai dan nyaman sangat tergantung kepada perabotan yang ditata, kuat dan lemahnya pencahayaan, temperatur atau suhu udara yang melingkupinya, tanaman yang menghiasi lingkungan belajar, dan suasana hati siswa secara umum. Beberapa hal tersebut dianggap sangat esensial karena

suasana santai dan nyaman ini dapat mempengaruhi mood dan menjadi pemicu agar siswa mau bersikap terbuka terhadap guru mereka

Berbagai upaya pendidik untuk menumbuhkembangkan motivasi dan kreativitas dalam belajar, baik di dalam kelas maupun individual (di luar kelas), merupakan suatu langkah yang tepat. Menurut Makmur (dalam Kirom, 2017:72)

Berpendapat bahwa dalam kaitan dengan pendidikan sebagai media dan wahana transfer sistem nilai terdapat lima peran dan fungsi guru, yaitu sebagai *konservator* (pemelihara) sistem nilai yang merupakan sumber norma-norma kedewasaan, *innovator* (pengembang) sistem nilai ilmu pengetahuan, sebagai *transmitor* (penerus) sistem nilai tersebut kepada peserta didik, *transformator* (penerjemah) sistem nilai tersebut melalui penjelmaan dalam pribadi dan perilaku, melalui proses interaksi dengan peserta didik, serta *organisator* (penyelenggara) terciptanya proses edukasi yang dapat dipertanggung jawabkan dalam proses transformasi sistem nilai.

Melalui lima peran dan fungsi guru tersebut, guru akan mampu memberikan pembelajaran yang akan menggali dan mengembangkan motivasi dan kreatifitas peserta didik. Berdasarkan pernyataan di atas guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, karena suasa belajar akan mempengaruhi tingkat motivasi belajar peserta didik. Suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan dapat timbul ketika guru mampu mengelola kelas dengan sedemikian rupa dan mampu mengendalikan peserta didik, mampu memberikan pembelajaran dengan berbagai metode atau media yang menyenangkan.

c. Guru Sebagai Motivator Belajar

Belajar merupakan kegiatan pokok dalam proses pendidikan di sekolah. Menurut Emda (2017:172) Belajar adalah usaha yang dilakukan secara sadar untuk merubah sikap dan tingkah lakunya. Upaya untuk mencapai perubahan tingkah laku dibutuhkan motivasi. Motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dalam beberapa terminologi motivasi dinyatakan sebagai suatu kebutuhan (*need*), keinginan (*wants*), gerak hati (*impulse*), naluri (*instincts*), dan dorongan (*drive*), yaitu sesuatu yang memaksa organisme manusia untuk berbuat atau bertindak. Menurut Khadijah (dalam Manizar, 2015:173) motivasi adalah sebuah konsep yang digunakan untuk menjelaskan inisiasi, arah dan intensitas perilaku individu.

Sering terjadi peserta didik yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, tetapi karena tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengerahkan segala kemampuannya, dalam dunia pendidikan, masalah motivasi selalu menjadi hal yang menarik perhatian. Hal ini dikarenakan motivasi dipandang sebagai salah satu faktor yang sangat dominan dan ikut menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan. Menurut Manizar (2015:178) Guru Sebagai Motivator artinya guru sebagai pendorong peserta didik dalam rangka

meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar peserta didik.

Unsur guru sangat penting dalam memberikan motivasi, mendorong dan memberikan respon positif guna membangkitkan kembali semangat peserta didik yang mulai menurun. Guru bertindak sebagai alat pembangkit motivasi (motivator) bagi peserta didiknya, dalam proses belajar mengajar motivasi merupakan salah satu instrumen penting bagi keberhasilan peserta didik. Menurut Manizar (2015:179) Guru Sebagai motivator hendaknya menunjukkan sikap sebagai berikut:

- 1) Bersikap terbuka, artinya bahwa seorang guru harus dapat mendorong peserta didik agar berani mengungkapkan pendapat dan menanggapi dengan positif. Guru juga harus bisa menerima segala kekurangan dan kelebihan tiap peserta didik. Guru berusaha memahami kemungkinan terdapatnya masalah pribadi dari peserta didik, yakni dengan menunjukkan perhatian terhadap permasalahan yang dihadapi peserta didik, dan menunjukkan sikap ramah serta penuh pengertian terhadap peserta didik.
- 2) Membantu peserta didik agar mampu memahami dan memanfaatkan potensi yang ada pada dirinya secara optimal. Maksudnya bahwa dalam proses penemuan bakat terkadang tidak secepat yang dibayangkan. Harus disesuaikan dengan karakter bawaan setiap peserta didik. Bakat diibaratkan seperti tanaman, karena dalam mengembangkan bakat siswa diperlukan "pupuk" layaknya tanaman yang harus dirawat dengan telaten, sabar dan penuh perhatian, dalam hal ini motivasi sangat dibutuhkan untuk setiap peserta didik guna mengembangkan bakatnya tersebut sehingga dapat meraih prestasi yang membanggakan. Ini berguna untuk membantu peserta didik agar memiliki rasa percaya diri dan memiliki keberanian dalam membuat keputusan.
- 3) Menciptakan hubungan yang serasi dan penuh kegairahan dalam interaksi belajar mengajar di kelas. Hal ini dapat ditunjukkan antara lain, menangani perilaku peserta didik yang tidak diinginkan secara positif, menunjukkan kegairahan dalam mengajar, murah senyum, mampu mengendalikan emosi, dan mampu bersifat proporsional sehingga berbagai masalah pribadi dari guru itu sendiri dapat

didudukan pada tempatnya. 4) Menanamkan kepada peserta didik bahwa belajar itu ditujukan untuk mendapatkan prestasi yang tinggi atau agar mudah memperoleh pekerjaan, atau keinginan untuk menyenangkan orang tua, atau demi ibadah kepada Allah, dan masih banyak lagi hal lain yang dapat dijadikan motivasi demi ditumbuhkannya minat belajar siswa. 5) Sikap aktif dari subjek belajar peserta didik mutlak diperlukan karena minat belajar itu seharusnya dapat tumbuh dari dalam diri subjek belajar sendiri dengan atau tanpa bantuan orang lain, melalui penekanan pemahaman bahwa belajar itu ada manfaatnya bagi dirinya. Berdasarkan pernyataan di atas guru sebagai maotivator belajar

harus bisa membangkitkan semangat belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik dapat timbul ketika peran guru yang diberikan memiliki pengaruh positif pada perkembangan pembelajaran peserta didik.

d. Klasifikasi Peran Guru

Perkembangan baru terhadap pandangan belajar mengajar membawa konsekuensi kepada guru untuk meningkatkan peranan dan kompetensinya, karena proses belajar mengajar dan hasil belajar peserta didik sebagian besar ditentukan oleh peranan dan kompetensi guru. Guru yang kompeten akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal, dalam dunia pendidikan, istilah guru bukanlah hal yang asing. Menurut Wibowo & Farnisa (2018: 183) Guru merupakan pendidik formal, karena latar belakang pendidikan, kepercayaan masyarakat kepadanya, serta pengangkatannya sebagai pendidik, sedang pendidik lainnya merupakan pendidik informal. Menurut pandangan lama, guru adalah sosok manusia yang patut digugu dan ditiru. Digugu dalam arti segala

ucapannya dapat dipercaya. Ditiru berarti segala tingkah lakunya harus dapat menjadi contoh atau teladan bagi masyarakat.

Peran seorang guru sangatlah signifikan dalam proses belajar mengajar. Peran guru dalam proses belajar mengajar meliputi banyak hal seperti sebagai pengajar, manajer kelas, supervisor, motivator, konsuler, dan eksplorator. Guru juga berperan sebagai pendidik yang mengajarkan nilai-nilai, akhlak, moral maupun sosial dan untuk menjalankan peran tersebut seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas yang nantinya akan diajarkan kepada peserta didik. Menurut Usman (dalam Arianti, 2018:119-120) peran guru diklasifikasikan sebagai berikut:

1) Guru sebagai demonstrator

Melalui perannya sebagai demonstrator, guru hendaknya menguasai bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkan dan mengembangkannya, karena hal ini akan sangat menentukan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Salah satu hal yang harus diperhatikan oleh guru ialah bahwa ia sendiri adalah pelajar. Ini berarti bahwa guru harus belajar terus-menerus, dengan cara demikian ia akan memperkaya dirinya dengan berbagai ilmu pengetahuan sebagai bekal dalam melaksanakan tugasnya sebagai demonstrator sehingga mampu memperagakan apa yang diajarkannya secara didaktis. Maksudnya ialah agar apa yang disampaikan itu betul-betul dimiliki oleh anak didik.

2) Guru sebagai pengelola kelas

Mengajar dengan sukses berarti harus ada keterlibatan siswa secara aktif untuk belajar. Keduanya berjalan seiring, tidak ada yang mendahului antara mengajar dan belajar karena masing-masing memiliki peran yang memberikan pengaruh satu dengan yang lainnya. Keberhasilan atau kesuksesan guru mengajar ditentukan oleh aktivitas siswa dalam belajar, demikian juga keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan pula oleh peran guru dalam mengajar. Sebagai pengelola kelas (learning managers). Guru hendaknya mampu melakukan penanganan pada kelas, karena kelas merupakan

lingkungan yang perlu diorganisasi dan agar pembelajaran berjalan dengan baik.

3) Guru sebagai mediator dan fasilitator

Sebagai mediator guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup untuk media pendidikan, karena media pendidikan merupakan alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Media pendidikan merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pendidikan. Begitu juga guru sebagai fasilitator, guru hendaknya mampu mengusahakan sumber belajar yang kiranya berguna serta dapat menunjang pencapaian tujuan dan proses belajar mengajar, baik yang berupa narasumber, buku teks, majalah, ataupun surat kabar.

4) Guru sebagai evaluator

Guru sebagai evaluator yang baik, guru hendaknya melakukan penilaian untuk mengetahui apakah tujuan yang telah dirumuskan itu tercapai apa tidak, apakah materi yang diajarkan sudah dikuasai atau belum oleh peserta didik, dan apakah metode yang digunakan sudah cukup tepat. Dalam dunia pendidikan, setiap jenis pendidikan atau bentuk pendidikan pada waktu-waktu tertentu selama satu periode pendidikan akan diadakan evaluasi, artinya pada waktu tertentu akan diadakan penilaian terhadap hasil yang telah dicapai, baik oleh pihak terdidik maupun oleh pendidik.

Berdasarkan pernyataan di atas guru harus mampu memberikan pelayanan kepada peserta didik agar mereka menjadi anak didik yang selaras dengan tujuan pembelajaran. Peran guru dalam pendidikan tidak hanya sebagai pengajar tetapi harus mampu berperan sebagai demonstrator, pengelola kelas, mediator dan fasilitator, serta evaluator seperti yang telah diuraikan di atas.

3. Pembelajaran Daring

a. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran yang tidak didesain secara sistematis tidak dapat memperoleh hasil yang maksimal, sebaliknya keberhasilan pelaksanaan pembelajaran sangat bergantung pada desain dan perencanaan pembelajaran tersebut. Menurut Yaumi (2013:12) desain pembelajaran harus mempertimbangkan suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, peserta didiklah yang mempengaruhi konten, aktivitas, materi, dan fase belajar. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik mencakup berbagai teknik, seperti mengganti sistem penyajian yang menggunakan ceramah dengan pengalaman belajar efektif. Pendekatan yang dipilih disesuaikan dengan kebutuhan dan latar belakang peserta didik.

Pembelajaran revolusi Industri 4.0 merupakan suatu era terjadinya perubahan diberbagai bidang lewat perpaduan teknologi secara besar-besaran. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini membawa berbagai perubahan dalam kehidupan manusia, peran teknologi informasi dan komunikasi semakin dirasakan di berbagai sektor, termasuk di bidang pendidikan. Bilfaqih (2015:1) menyatakan konteks pendidikan saat ini mulai terfokus pada inovasi serta penggunaan informasi, internet, dan teknologi secara maksimal. Sejalan dengan perubahan jaman revolusi 4.0 mengharuskan dunia

pendidikan untuk berbenah dan menyesuaikan diri dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang ada.

Menciptakan lingkungan belajar menjadi salah satu aspek penting untuk mewujudkan lingkungan belajar mandiri yang kondusif. Lingkungan belajar di era pendidikan 4.0 mengarah kepada pengembangan fasilitas yang memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk dapat memproses kegiatan pembelajaran dengan menyediakan dukungan yang fleksibel, dan kemudahan akses, salah satunya pembelajaran melalui internet.

Salah satu pengaruh besar TIK dalam bidang pendidikan yaitu munculnya terobosan baru yang mulai memanfaatkan jaringan komputer dan internet dalam proses pembelajaran yang sering disebut sebagai *e-learning* atau pembelajaran elektronik. Munir (dalam Yanti dkk,2020:62) menyatakan *E-learning* merupakan suatu pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan media atau jasa bantuan perangkat elektronika berupa audio, video, perangkat komputer ataupun kombinasi ketiganya. Istilah *E-learning* kemudian berkembang lagi menjadi pembelajaran daring (*online learning*). Menurut Bilfaqih (2015:1) pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang massif dan luas. Pembelajaran daring memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan melakukan tatap muka melalui jaringan internet.

Daring merupakan pola pembelajaran pilihan guru untuk merencanakan proses belajar yang sesuai dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan komputer atau internet. Pembelajaran daring perlu dirancang dengan baik agar pengalaman belajar peserta didik berkesan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. pembelajaran daring juga menjadi penting karena digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran daring dapat dijadikan solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam, seperti yang terjadi ketika pemerintah menetapkan kebijakan *social distancing*. Syarifudin (2020:32) mengatakan bahwa *social distancing* diterapkan oleh pemerintah dalam rangka membatasi interaksi manusia dan menghindarkan masyarakat dari kerumunan agar terhindar dari penyebaran virus COVID-19. Kebijakan ini menjadikan kegiatan belajar mengajar dalam konteks tatap muka dihentikan sementara. Pemerintah mengganti pembelajaran dengan sistem pembelajaran daring melalui aplikasi pembelajaran daring yang sudah ada. Adanya kebijakan ini menjadikan pembelajaran daring yang sebelumnya masih tidak maksimal diterapkan menjadi satu-satunya pilihan bentuk pembelajaran.

Belajar secara daring tentu bukan hal yang mudah bagi peserta didik. Kesulitan muncul bukan hanya perkara keterampilan

penggunaan teknologi, tetapi juga terkait dengan beban kerja yang besar mengingat ada banyak mata pelajaran yang harus dihadapi dalam masa pandemi COVID-19 ini. Setyosari (dalam Supriani, Giyanti & Hadi, 2020: 162) menyatakan bahwa pembelajaran melalui jaringan memiliki potensi- potensi, antara lain: kebermanfaatan belajar, kemudahan mengakses, dan peningkatan hasil belajar. Secara tidak langsung di masa pandemi ini juga merupakan aplikasi sepenuhnya dari industri digital 4.0 yang memang dikembangkan oleh pemerintah. Akan tetapi karena ini hal baru dalam proses pembelajaran maka perlu dikembangkan lagi. Berdasarkan pernyataan di atas pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet. Pembelajaran daring ini bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja tanpa ada batasan waktu. Sekarang ini pembelajaran daring dijadikan sebagai solusi pembelajaran karena kondisi saat ini yang tidak memungkinkan untuk belajar di sekolah.

b. Karakteristik Pembelajaran Daring

Pendidikan abad 21 ditandai dengan adanya era revolusi industri 4.0 yang dikenal dengan abad keterbukaan dan globalisasi. Pada masa ini ditandai dengan pesatnya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam pendidikan. Salah satu pengaruh besar TIK dalam bidang pendidikan yaitu munculnya terobosan baru yang mulai memanfaatkan jaringan komputer dan internet dalam proses pembelajaran yang sering disebut

sebagai e-learning atau pembelajaran elektronik. Menurut Munir (dalam Yanti, Kuntarto & Kurniawan, 2020:62) E-learning merupakan suatu pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan media atau jasa batuan perangkat elektronika berupa audio, video, perangkat komputer ataupun kombinasi ketiganya. Istilah e-learning sekarang ini berkembang menjadi pembelajaran daring.

Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan jaringan internet, intranet dan ekstranet atau komputer yang terhubung langsung dan cakupannya global (luas). Pendekatan pembelajaran daring memiliki karakteristik. Menurut Isman (2016: 587) karakteristik pembelajaran daring meliputi:

- 1) Menuntut pembelajar untuk membangun dan menciptakan pengetahuan secara mandiri
- 2) Pembelajar akan berkolaborasi dengan pembelajar lain dalam membangun pengetahuannya dan memecahkan masalah secara bersama-sama
- 3) Membentuk suatu komunitas pembelajar (*community of learners*) yang inklusif
- 4) Memanfaatkan media laman (*website*) yang bisa diakses melalui internet, pembelajaran berbasis komputer, kelas virtual, dan atau kelas digital

Berdasarkan pernyataan di atas pembelajaran e-learning atau pembelajaran daring merupakan pengaplikasian pembelajaran abad 21 atau revolusi industri 4.0 pembelajaran daring memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi melalui jaringan interbet sebagai proses pembelajaran. Penggunaan pembelajaran daring dalam

pembelajaran akan bermanfaat dan berdampak positif bagi instansi, guru maupun peserta didik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring

Pembelajaran secara daring telah menciptakan euforia yang begitu luar biasa, dimana sebelumnya pembelajaran hanya mengandalkan tatap muka dan masih terbatas oleh jarak dan waktu dan sekarang mulai bertransformasi menjadi daring. Meskipun sekolah ditutup namun kegiatan belajar mengajar atau proses pembelajaran tidak berhenti, berdasarkan surat edaran menteri pendidikan dan kebudayaan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring) di rumah. Kegiatan pembelajaran daring tidak selamanya berjalan lancar, pembelajaran daring memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring sebagai berikut, menurut Putra, Maula & Uswatun (2020: 863) kelebihan dari pembelajaran daring yaitu:

Adanya keluwesan waktu dan tempat belajar, misalnya belajar dapat dilakukan di kamar, ruang tamu dan sebagainya serta waktu yang disesuaikan misalnya pagi, siang, sore atau malam, dapat mengatasi permasalahan mengenai jarak, misalnya peserta didik tidak harus pergi ke sekolah dahulu untuk belajar dan tidak ada batasan dan dapat mencakup area yang luas.

Tidak hanya kelebihan yang dimiliki pembelajaran daring, pembelajaran daring juga memiliki kekurangan, adapayn kekurangan pembelajaran daring menurut Putra, Maula & Uswatun (2020:864) yaitu: anak sulit untuk fokus pada pembelajaran karena suasana rumah

yang kurang kondusif. Keterbatasan kuota internet atau paket internet atau wifi yang menjadi penghubung dalam pembelajaran daring serta adanya gangguan dari beberapa hal lain, sedangkan menurut Ziaul Hoq (202:459-460) tantangan kekurangan pembelajaran E-Learning atau daring antara lain:

1. Konektivitas: Pencapaian e-learning bergantung dengan koneksi internet yang memadai.
2. Kurangnya interaksi tatap muka: tidak adanya interaksi langsung menjadi tantangan terbesar dalam e-learning, kekurangan dukungan tutor, terutama dalam kasus subjek kompleks sebagai kelemahan e-learning.
3. Masalah psikologis: dapat menimbulkan pesaaan stress pada guru dan peserta didik bila pedoman yang memadai tidak tersedia, menjadikan peserta didik lebih pesimis jika kebutuhan akan pengetahuan untuk memahami pengertian dari subjek sulit.

Meskipun pembelajaran dilakukan secara daring namun penanaman karakter dan pembiasaan tingkah laku terpuji tetap memerlukan kehadiran guru. Berdasarkan pernyataan di atas pembelajaran daring yang dilaksanakan saat ini menjadi hal baru yang dirasakan oleh guru maupun peserta didik. Pembelajaran daring ini merupakan solusi pembelajaran ketika pembelajaran tidak bisa dilaksanakan secara langsung. Pembelajaran daring tidak selamanya berjalan lancar, dalam pembelajaran daring terdapat kelebihan dan kekurangan yang telah dijelaskan di atas.

4. Pembelajaran Kelas Maya

a. Pengertian Pembelajaran Kelas Maya

Perkembangan teknologi informasi memiliki dampak yang sangat besar dalam berbagai sisi kehidupan, mulai dari pemerintahan, administrasi, ekonomi, dan lain-lain. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam sistem pembelajaran menimbulkan pembelajaran berbasis elektronik sebagai hasil teknologi. Salah satu aplikasi teknologi adalah teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi ini yang telah mengubah sistem pembelajaran pola konvensional atau tradisional menjadi pola bermedia, diantaranya media komputer dengan internetnya yang memunculkan *e-learning*. Menurut Azhar (dalam Sobron dkk, 2019:30) pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Penggunaan strategi yang tepat akan berpengaruh pada keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Pembelajaran bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan pembelajaran untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah pembelajar itu belajar. Menurut Munir (2009:1) keberhasilan pengajar memberikan pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya proses belajar pada

pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan kehidupan masyarakat yang berlangsung dari waktu ke waktu. Pembelajaran merupakan proses yang bukan hanya proses pengumpulan ilmu pengetahuan saja, melainkan juga proses pencarian ilmu pengetahuan secara aktif atau proses perumusan ilmu pengetahuan.

Pembelajaran seharusnya berorientasi pada pembelajar sebagai individu yang memiliki potensi, kemampuan, minat, motivasi yang dapat digali dan dikembangkan melalui proses belajar. Sumber belajar bukan hanya terpusat pada pengajar melainkan juga pada lingkungan yang luas. Pembelajaran berorientasi pada sumber belajar secara luas diantaranya memanfaatkan instrument teknologi sebagai media alat bantu pembelajaran yang mendukung pembelajaran untuk mempercepat dan memperluas pengetahuan dan informasi pembelajaran. Teknologi juga dianggap sebagai suatu disiplin ilmu yang seharusnya dikuasai oleh pembelajar sebagai bekal dalam proses pembelajaran dalam kehidupannya, untuk itu pengajar dapat mengintegrasikan teknologi dalam perencanaan, pelaksanaan, pengembangan, dan evaluasi pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam system pembelajaran menimbulkan pembelajaran berbasis elektronik sebagai hasil teknologi, salah satu aplikasi teknologi adalah teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi akan

berjalan efektif jika peran pengajar dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator pembelajaran atau memberikan kemudahan pembelajar untuk belajar bukan hanya sebagai pemberi informasi. Menurut Munir (2009:4) pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi berlangsung bukan hanya terjadi di satu tempat seperti di sekolah atau perguruan tinggi melainkan dapat melakukan di banyak tempat berbeda. Melalui pemanfaatan teknologi dan komunikasi pembelajaran di masa pandemi seperti sekarang ini akan tetap bisa dilaksanakan meskipun tidak bisa tatap muka secara langsung.

Salah satu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah pembelajaran kelas maya atau kelas virtual. Menurut Rahmanda dkk (2018:2721-2722) Kelas virtual merupakan lingkungan belajar dan mengajar dimana peserta dapat berinteraksi, berkomunikasi, melihat dan mendiskusikan, presentasi, dan terlibat dengan file pendukung pembelajaran pada satu grup dan semuanya dijalankan dalam lingkungan online. Proses pembelajaran pada kelas maya dijalankan tanpa menuntut peserta didik untuk hadir di dalam kelas. Virtual class atau kelas maya sudah mulai dijadikan alternatif pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran ini tidak lagi terkait oleh ruang dan waktu. Akan tetapi virtual class tidak serta merta menggantikan pembelajaran konvensional karena masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan.

Melalui kelas maya peserta didik dapat melakukan pembelajaran di tempat masing-masing yang terkoneksi dengan internet. Pembelajaran kelas maya atau kelas virtual pada dasarnya sama dengan pembelajaran jarak jauh maupun daring yaitu sama-sama memanfaatkan peran teknologi dan pembelajaran dilaksanakan secara online, untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran kelas maya yang tidak ada tatap mukanya, maka pembelajaran dilengkapi dengan penggunaan media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengajar dan pembelajaran sehingga memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Berdasarkan pernyataan di atas pembelajaran kelas maya adalah pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet untuk proses pembelajaran. Pembelajaran kelas maya pada dasarnya sama dengan pembelajaran daring yaitu sama-sama memanfaatkan jaringan internet sebagai proses pembelajaran. melalui pembelajaran kelas maya peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja tanpa ada batasan ruang dan waktu.

b. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kelas Maya

Negara kita saat ini sedang menghadapi pandemi virus corona sehingga peserta didik di minta untuk belajar di rumah untuk menghindari terpaparnya COVID-19. Guru dan peserta didik harus melakukan pembelajaran secara online atau tidak tatap muka di kelas seperti biasanya. Kejadian seperti ini menuntut peserta didik dan guru

harus belajar dan melakukan pembelajaran secara online atau jarak jauh. Pembelajaran tetap harus berlangsung meski disaat terjadi pandemi COVID-19 agar generasi emas tidak ketinggalan dalam belajar dan tetap melakukan pembelajaran demi kemajuan generasi penerus sebagai ujung tombak kemajuan bangsa di masa yang akan datang.

Pada saat pembelajaran online maka komunikasi jarak jauh tidak lepas dengan penggunaan telepon genggam, tablet, atau laptop berikut koneksi internet yang dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran online atau pembelajaran kelas maya tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan. Menurut Pujiasih kelebihan dan kekurangan pembelajaran kelas maya yaitu:

Kelebihan pembelajaran kelas maya: peserta didik tidak lelah dan bisa santai dalam belajar, mendapat pengalaman baru saat belajar online, dapat belajar sambil bermain, menyenangkan dan menarik. Sedangkan kelemahan pembelajaran kelas maya yaitu: merasa bosan belajar di rumah, menghabiskan banyak kuota, lebih mengerti dengan penjelasan dari guru secara langsung, dan kesulitan memahami materi yang diajarkan jika tanpa penjelasan guru secara langsung

5. Pemahaman Materi

a. Pengertian Pemahaman

Tujuan pendidikan merupakan suatu komponen sistem pendidikan yang menempati kedudukan dan fungsi yang sentral. Artinya, seluruh kegiatan pendidikan yakni bimbingan pengejaran, dan/atau latihan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan, untuk mencapai tujuan

Pendidikan Nasional, diperlukan keberhasilan setelah diselenggarakannya proses atau kegiatan pendidikan. Proses Pendidikan di sekolah dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran. Inti pokok dari pembelajaran adalah peserta didik yang belajar. Belajar dalam arti adanya perubahan dan peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh prestasi belajar yang tinggi. Kemampuan kognitif peserta didik dapat dilihat dari sejauh mana tingkat pemahaman ataupun pengetahuan yang didapat peserta didik ketika melakukan pembelajaran dikelas. Kemampuan afektif dinilai dari tingkahlaku peserta didik terhadap guru maupun teman sebaya, sedangkan kemampuan Psikomotorik dilihat dari tingkat kemampuan peserta didik dalam mempersepsikan, merespon serta mempersepsikan diri ketika melaksanakan kegiatan yang bersifat praktik.

Keberhasilan pembelajaran tidak terlepas dari peran guru, kesuksesan dalam pembelajaran merupakan tantangan bagi setiap guru dan peserta didik. Guru dan peserta didik harus bekerja sama untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Pembelajaran kelas maya menuntut guru harus memiliki ide kreatif dalam menyampaikan pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Menurut Sudijono (dalam Rahayu dan Febriaty, 2016:98) pemahaman adalah

kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Memahami adalah

mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan.

Pendidikan yang ditempuh ketika Sekolah Dasar akan menjadi pondasi bagi proses belajar selanjutnya sehingga pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar harus dilaksanakan dengan optimal. Menurut Hidayati dkk (2019:46) menyatakan

Proses pembelajaran memiliki komponen-komponen yang saling berhubungan, diantaranya: (1) siswa, (2) guru, (3) media pembelajaran, (4) metode pembelajaran, (5) tujuan pembelajaran, (6) sumber belajar, (7) sarana prasarana dan (8) lingkungan.

Keberhasilan proses belajar dikatakan optimal apabila dalam semua komponen tersebut juga optimal salah satunya media pembelajaran. Berdasarkan pernyataan di atas komponen pembelajaran merupakan salah satu pondasi untuk mencapai keberhasilan pembelajaran, selain komponen pembelajaran pemahaman juga merupakan salah satu bentuk keberhasilan pembelajaran. Pemahaman adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengerti atau mengetahui sesuatu yang telah ia pelajari. Peserta didik dapat memahami hal-hal yang telah ia pelajari ketika guru memberikan pembelajaran dengan cara yang inovatif.

b. Media Pembelajaran dalam Pemahaman Materi

Di era digital saat ini proses pembelajaran menggunakan teknologi komputer sudah dilakukan namun belum menyeluruh, khususnya di jenjang Sekolah Dasar. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang

digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Menurut Gumrowi (dalam Sohibun & Ade, 2017: 121) Media sendiri adalah sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Media bisa diartikan sebagai perantara, guru dapat menggunakan media untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan guru untuk membantu peserta didik memahami materi adalah dengan memanfaatkan multimedia interaktif. Menurut Novitasari (2016:10) Multimedia interaktif merupakan gabungan gambar, video, animasi, dan suara dalam satu perangkat lunak (*software*) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung. Multimedia interaktif dapat menyajikan konsep dengan tampilan yang menarik akibat gabungan antara gambar, animasi, bahkan suara yang menarik, dengan tampilan seperti itu, rasa bosan yang dialami peserta didik karena pembelajaran yang monoton akan dapat berkurang, sehingga peserta didik akan lebih tertarik untuk memahami materi yang diberikan.

Media yang digunakan saat ini yang paling tepat adalah menggunakan video seperti video pembelajaran yang dapat dikirimkan kepada peserta didik via online seperti *WA Group* atau *Google Classroom*. Media tersebut dipilih karena kondisi saat ini yang tidak memungkinkan untuk belajar secara tatap muka. Menurut Praherdhiono (dalam Hidayati dkk, 2019:46) Media pembelajaran

merupakan komponen lingkungan belajar memberikan sumbangan terhadap kemampuan pengguna dalam mengakses material pembelajaran secara demokratis. Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, pebelajar akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki pebelajar.

Berdasarkan pernyataan di atas media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik, dengan adanya media pembelajaran dapat mengubah pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang bermakna. Media pembelajaran dapat membangkitkan keaktifan serta kreatifitas peserta didik dengan berbagai alat pembelajaran yang digunakan. Selain membangkitkan semangat belajar peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman materi, sebagai contoh media pembelajaran berupa video pembelajaran, video pembelajaran dapat terus menerus diputar walaupun tidak sedang dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga peserta didik akan lebih bisa memahami materi yang telah guru sampaikan.

c. Bentuk Penguatan Pemahaman Materi

Materi yang perlu dipahami adalah semua materi yang disampaikan guru, agar lebih mudah memahami materi maka ada bentuk penguatan yang diberikan guru kepada peserta didik. Bentuk penguatan materi yang dilakukan oleh guru yaitu dengan metode

tanya jawab. Guru meminta kepada peserta didik untuk menanyakan materi yang belum dipahami, ketika guru memberikan tugas dan peserta didik belum dapat memahami tugas tersebut maka peserta didik boleh meminta penjelasan dari guru melalui *video call* atau *via chat*. Menurut Soetomo (dalam Ahmad dkk 2017: 93) metode tanya jawab adalah suatu metode dimana guru menggunakan atau memberi pertanyaan kepada peserta didik dan peserta didik menjawab, atau sebaliknya peserta didik bertanya pada guru dan guru menjawab pertanyaan dari peserta didik.

Kegiatan tanya jawab dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik serta dapat digunakan sebagai pendorong untuk mengadakan penelusuran lebih lanjut. Melalui metode tanya jawab, jalan pikir peserta didik akan terbuka dalam merumuskan kalimat secara sistematis dengan Bahasa yang baik, serta dapat melihat daya nalar peserta didik itu sendiri. Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan dalam penerapannya. Menurut Yusuf (dalam Barsudin, Ratman & Gagaramusu, 2013:117) menyatakan kelebihan dan kekurangan metode Tanya jawab.

Beberapa kelebihan metode tanya jawab antara lain: 1) pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian peserta didik sekalipun ketika peserta didik sedang rebut, 2) metode ini dapat merangsang peserta didik untuk melatih dan mengembangkan daya pikir dan daya ingat, 3) mengembangkan keberanian dan keterampilan peserta didik dalam menjawab dan mengemukakan pendapat, 4) pertanyaan dapat mengurangi proses lupa, dan 5) pertanyaan dapat membangkitkan hasrat untuk

melakukan penyelidikan. Adapun kekitangan metode tanya jawab ini meliputi: 1) siswa dapat dicekam ketakutan (nervous) selama tanya jawab dilakukan, 2) tidak mungkin seluruh kelas dapat diberi giliran tanya jawab selama satu jam pelajaran, 3) waktu banyak terbuang, khususnya ketika peserta didik tidak bisa menjawab pertanyaan, 4) akan terdapat peserta didik yang tidak terlibat dalam proses berpikir atas pertanyaannya, dan 5) sukar diperoleh jawaban yang memuaskan.

Berdasarkan pernyataan di atas kegiatan tanya jawab memang dapat digunakan sebagai bentuk penguatan pemahaman materi, Tanya jawab dapat membuat peserta didik mengingat materi yang telah guru sampaikan. Adanya tanya jawab ini dapat membuka jalan pikiran peserta didik untuk merumuskan kalimat secara sistematis dengan kalimat yang baik, tetapi kegiatan tanya jawab juga memiliki kekurangan dan kelebihan seperti yang telah di jelaskan di atas.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2020) yang berjudul “*Lembar Kegiatan Literasi Sainifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19)*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak selalu hadir secara fisik atau secara bersama di sekolah, pelaksanaan pembelajaran dapat sepenuhnya jarak jauh (*hybrid*) atau campuran jarak jauh dengan kelas (*blended*). Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kombinasi (*mixed method*). Pendekatan ini dipilih karena ingin menyusun Lembar Kerja Siswa (LKS) berdasarkan kajian pustaka terkait karakteristik pembelajaran jarak jauh dan indikator literasi saintifik yang memuat topik COVID-19. Susunan tersebut kemudian dilihat keabsahan

dan keandalannya berdasarkan survei, kemudian diterapkan ke dalam pembelajaran untuk diulas lebih lanjut dari sisi pelaksanaan. Topik yang dipakai untuk setiap LKS terkait dengan COVID-19, berupa penjelasan tentang COVID-19, dampak kebijakan terhadap lingkungan sosial, tanggapan dari beberapa tokoh, serta cara masyarakat menanggapi. Hasil pelaksanaan menyampaikan bahwa LKS perlu mengalami evaluasi sebelum dapat dipakai lebih luas, pemakaian lebih luas dapat digunakan untuk keperluan praktik pembelajaran maupun replikasi riset. Riset ini memberi hasil berupa lembar kegiatan literasi saintifik untuk pembelajaran jarak jauh topik penyakit Coronavirus 2019 (COVID19) bagi siswa sekolah dasar, berdasarkan tahap inti pendekatan saintifik serta indikator literasi saintifik yang telah ditinjau dan dinilai oleh para pakar dan diterapkan dalam pembelajaran. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu mendeskripsikan proses pembelajaran kelas maya di kelas VI

Penelitian yang dilakukan oleh Rimbarizki dan Susilo (2017) yang berjudul "*Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Vokasi di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKMB) Poineer Karanganyar*". Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara mendalam, observasi partisipan dan dokumentasi. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa secara umum Standar Isi di PKBM Pioneer Karanganyar sudah terpenuhi. Standar isi di PKBM Pioneer Karanganyar mencakup adanya kurikulum KTSP, kerangka dasar kurikulum, struktur kurikulum, beban belajar, dan

kalender pendidikan sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005. Pada proses pembelajaran paket c vokasi memperhatikan keragaman karakteristik peserta didik, hal ini didukung dengan adanya kemudahan dalam menentukan jadwal tatap muka yang terbagi menjadi dua kelas meliputi kelas pagi (reguler) dan kelas sore (pekerja). Model pembelajaran daring kombinasi tidak hanya dilakukan dalam kelas tatap muka saja, disamping itu didukung dengan pembelajaran online secara mandiri. Pembelajaran online dilakukan dengan memberikan modul atau materi belajar dan juga soal-soal latihan yang dapat di download dalam laman tutorku.net. Peralihan dari model pembelajaran konvensional menjadi model pembelajaran daring kombinasi mendorong peserta didik untuk beradaptasi dan juga lebih mandiri dalam belajar. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah mendeskripsikan proses pembelajaran daring.

Penelitian yang dilakukan oleh Hartnett, George and Dron (2011) yang berjudul “Examining Motivation in Online Distance Learning Environments: Complex, Multifaceted, and Situation-Dependent”. Penelitian ini menggunakan data prosedur pengumpulan terdiri dari data kuesioner online, wawancara, dan pencapaian data. Temuan yang disajikan mengacu pada subset dari data yang dikumpulkan melalui kuesioner online yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dihasilkan dari interaksi yang kompleks antar individu dan lingkungan tempat mereka berada.

Penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah mendeskripsikan proses pembelajaran kelas maya di kelas VI. Pembelajaran kelas maya pada dasarnya sama dengan pembelajaran jarak jauh maupun daring yaitu sama-sama memanfaatkan peran teknologi dan pembelajaran dilakukan secara online dengan menggunakan media atau aplikasi yang mendukung.

C. Alur Pikir

Kerangka pikir pada gambar di bawah ini menunjukkan fokus penelitian. Pembelajaran bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan pembelajar untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah pembelajar itu sendiri. Keberhasilan pengajar memberikan pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya proses belajar pada pembelajar. Menurut Munir (2009:1) Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan kehidupan masyarakat yang berlangsung dari waktu ke waktu. Semakin berkembang ilmu pengetahuan maka proses pembelajaran juga akan semakin maju.

Pemanfaatan teknologi dalam sistem pembelajaran menimbulkan pembelajaran berbasis elektronik sebagai hasil teknologi. Salah satu aplikasi teknologi adalah teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi ini yang telah mengubah sistem pembelajaran pola konvensional atau tradisional menjadi pola bermedia, diantaranya media computer dengan *internetnya* yang memunculkan *e-learning*.

Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi akan berjalan efektif jika peran pengajar dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator pembelajaran atau memberikan kemudahan pembelajar untuk belajar bukan hanya sebagai pemberi informasi. Pengajar bukan satu-satunya sumber informasi disampaikan. Pengajar tidak hanya mengajar mentransfer ilmu pengetahuan, akan tetapi juga dapat belajar dari pembelajar.

Pada masa sekarang ini pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi sangat diperlukan, mengingat kondisi yang tidak memungkinkan untuk belajar secara tatap muka karena adanya pandemi Covid-19 yang sedang melanda hampir keseluruhan penjuru dunia. Pembelajaran kelas maya menjadi solusi yang sangat tepat dalam memperbaiki pendidikan dimasa pandemi. Menurut Rahmanda dkk (2018:2721-2722) Kelas maya atau virtual merupakan lingkungan belajar dan mengajar dimana peserta dapat berinteraksi, berkomunikasi, melihat dan mendiskusikan, presentasi, dan terlibat dengan file pendukung pembelajaran pada satu grup dan semuanya dijalankan dalam lingkungan online. Proses pembelajaran pada kelas maya dijalankan tanpa menuntut peserta didik untuk hadir di dalam kelas. Melalui kelas maya peserta didik dapat melakukan pembelajaran di tempat masing-masing yang terkoneksi dengan internet.

Untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran kelas maya yang tidak ada tatap mukanya, maka pembelajaran dilengkapi dengan penggunaan media yang memungkinkan terjadinya interaksi antar pengajar dan pembelajaran sehingga memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan

efisien. Peneliti mengkaji proses pembelajaran kelas maya di SD Muhammadiyah Sudagaran Wonosobo. Hal tersebut disajikan pada kerangka berpikir penelitian yang dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Alur Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas dibuat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Peran guru dalam proses pembelajaran kelas maya di kelas VI SD Muhammadiyah Sudagaran Wonosobo
 - a. Apa saja peran guru dalam pembelajaran kelas maya
 - b. Apakah peran guru tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik
2. Cara guru dalam memperkuat pemahaman materi
 - a. Dengan cara apa guru memperkuat pemahaman materi peserta didik

- b. Adakah media pembelajaran yang digunakan guru untuk memperkuat pemahaman materi peserta didik
3. Kendala dan solusi pembelajaran kelas maya
- a. Kendala seperti apakah yang dihadapi guru mauapaun peserta didik dalam menghadapi pembelajaran kelas maya
 - b. Solusi seperti apa yang di berikan untuk menghadapi kendala tersebut

