

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran Secara Daring

a. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran secara daring artinya pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jaringan social. (Dahiya,2012: 132) menyatakan bahwa "Pembelajaran daring adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun". Sedangkan menurut (Waller and Wilson, 2001). "Pembelajaran elektronik atau pembelajaran daring, yang kemudian dalam Instru Indonesia disebut dengan daring telah dimulai pada tahun 1970-an". Berbagai istilah digunakan untuk mengemukakan pendapat/gagasan tentang pembelajaran elektronik, antara lain adalah: *onlinelearning*, *internet-enabled learning*, *virtual learning*, atau *web-based learning*. Ada 3

(tiga) hal penting sebagai persyaratan kegiatan pembelajaran daring (Hartanto, 2016: 4), yaitu:

- 1) Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan, dalam hal ini dibatasi pada penggunaan internet.
- 2) Tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, misalnya *External Harddisk, Flaskdisk, CD-ROM*, atau bahan cetak.
- 3) Tersedianya dukungan layanan tutor atau pemandu yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan.

Media pembelajaran ini bukan hanya sebagai media pembelajaran namun juga bisa sebagai media informasi, hiburan dan pendidikan. (Daryanto, dalam Kusumarini 2020: 1). Menyatakan bahwa “pembelajaran daring merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah atau menunjang kegiatan pembelajaran tatap muka atau secara langsung”. Jika media pembelajaran pembelajaran daring dikemas dengan baik dan unik, media pembelajaran ini dapat menjadi media pembelajaran yang paling efisien dan dekat dengan peserta didik.

Media Pembelajaran berbasis pembelajaran daring ini menuntut peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan berbagai pendekatan yang sesuai agar peserta didik mampu termotivasi, mengarahkan dan mengatur dirinya sendiri dalam proses kegiatan pembelajaran. (Kusumarini, 2020: 1) menyatakan bahwa “Sistem pembelajaran daring ini, secara tidak langsung peserta didik juga dapat belajar perkembangan teknologi. Selain peserta didik, pendidik juga harus mampu meningkatkan atau mengembangkan pengetahuan teknologi dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran”.

Keunggulan dari media pembelajaran pembelajaran daring ini yaitu peserta didik dapat berinteraksi dengan pendidik maupun temannya dan dapat mengakses sendiri bahan belajarnya secara terbuka dan lebih luas. Peserta didik dapat berkomunikasi dengan pendidik kapan saja, dapat melalui grup belajar online maupun secara personal chat. Begitu juga dengan sebaliknya. Kegiatan pembelajaran menjadi sangat fleksibel atau dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, karena disesuaikan dengan ketersediaan waktu peserta didik dengan pendidiknya.

Kelemahan dari media pembelajaran pembelajaran daring yaitu jaringan internet yang kapasitasnya kurang optimal, sehingga sulitnya dan terbatasnya peserta didik maupun pendidik untuk mengakses atau mengikuti kegiatan pembelajaran. Masih banyak peserta didik yang belum memiliki fasilitas kegiatan pembelajaran yang cukup memadai, seperti laptop maupun handphone yang masih jadul atau tidak dapat mengakses teknologi masa kini, sehingga dapat menghambat proses belajar mengajar. Peserta didik dan pendidik masih kurang memahami bagaimana konsep media pembelajaran pembelajaran daring ini, sehingga peserta didik dan pendidik merasa kesulitan dalam melaksanakan atau mengaplikasikan media pembelajaran berbasis pembelajaran daring ke dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran pembelajaran daring membuat peserta didik akan menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat

memanfaatkan kemampuan atau perkembangan teknologi secara maksimal untuk mengakses informasi yang dibutuhkan. Peserta didik akan lebih menekankan suatu kompetensi dan juga memiliki motivasi yang besar untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik mempunyai tuntutan lebih besar untuk kegiatan pembelajaran dalam mendapatkan bahan materi atau informasi yang dibutuhkan.

b. Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19

Model pembelajaran dapat ditentukan oleh guru dengan memperhatikan tujuan dan materi pembelajaran yang akan diajarkan merujuk pada situasi dan kondisi yang terjadi di sekolah. (Jayul dan Edi, 2020: 190) menyatakan “Model pembelajaran yang digunakan di tengah merebaknya pandemi covid-19 ialah model pembelajaran dengan jarak jauh atau belajar dari rumah dengan menggunakan jaringan internet”. Sedangkan (Purwanto dkk, 2020: 3) mengungkapkan “Seluruh jenjang pendidikan dari sekolah dasar atau ibtidaiyah sampai perguruan tinggi, baik yang berada dibawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI maupun yang berada dibawah Kementerian Agama RI semuanya memperoleh dampak negatif karena pelajar, siswa dan mahasiswa dipaksa belajar dari rumah karena pembelajaran tatap muka ditiadakan untuk mencegah penularan Covid-19”. Salah satu metode pembelajaran yang prosesnya dapat dilaksanakan dari rumah ialah dengan menggunakan metode pembelajaran daring atau pembelajaran dalam jaringan (*online*).

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka, tetapi melalui platform yang telah tersedia. (Kuntarto, 2017: 101) mengemukakan “Pembelajaran daring yaitu program penyelenggaraan kelas belajar untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas melalui jaringan internet”. (Bilfaqih & Qomarudin, 2015: 5) menyatakan “Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video *steraming online*. Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun berbayar”. Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang manadalam pelaksanaannya menggunakan jaringan internet tanpa harus bertatap muka langsung antara pendidik dan peserta didik.

c. Media Aplikasi Pembelajaran Daring

Proses pembelajaran daring tidak dapat dilepaskan dari aplikasi atau 15nstru internet sebagai media untuk melakukannya. Pranoto, dkk (2009: 309) Berikut ini beberapa media aplikasi pembelajaran daring:

- 1) Interaksi melalui kelas *online* yang disediakan oleh guru, diantaranya:
 - a) Google Classroom, yaitu layanan web gratis, yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Tujuan utama Google

Classroom adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa.

- b) Rumah Belajar. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Republik Indonesia telah meluncurkan aplikasi belajar *online* gratis bernama Rumah Belajar. Belajar melalui aplikasi ini didukung dengan video, audio, gambar, hingga animasi interaktif. Jadi, kegiatan belajar tidak akan membosankan. Tersedia pula beragam fitur menarik, seperti Sumber Belajar, Laboratorium Maya, Kelas Maya, Peta Budaya, dan sebagainya. Aplikasi ini dapat diunduh di Google Playstore.
- c) Quipper. Materi yang diajarkan di aplikasi ini telah disesuaikan dengan kurikulum resmi dari pemerintah. Semua materi itu tersedia dalam bentuk video interaktif. Namun, untuk melihat video itu, pengguna harus berlangganan. Aplikasi Quipper dapat diunduh di Google Playstore untuk pengguna Android, dan App Store bagi pengguna iOS.
- d) Ruang Guru. Ruangguru merupakan salah satu bimbingan belajar online terlengkap di Indonesia yang telah hadir berbasis aplikasi. Aplikasi Ruangguru menyediakan beragam fitur bermanfaat untuk pembelajaran daring, antara lain: video belajar menggunakan animasi, Latihan soal serta pembahasannya, rangkuman modul bimbingan, dan *social learning* yakni setiap siswa bisa melakukan audio call untuk diskusi mengenai materi dengan para guru. Aplikasi Ruang Guru dapat diunduh di Google Playstore untuk pengguna Android, dan App Store bagi pengguna iOS.
- e) Zenius. Aplikasi ini sudah lama berkiprah dalam dunia pembelajaran daring. Bahkan, sekarang Zenius telah hadir berbasis aplikasi *smartphone*. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur menarik untuk belajar online, seperti Bank Soal, Ujian Berbasis Komputer, Analisis & Rekapitulasi, Video & Latihan Soal, dan Laporan Belajar. Aplikasi Zenius dapat diunduh di Google Playstore untuk pengguna Android, dan App Store bagi pengguna iOS.

2) Interaksi melalui media 16nstru, diantaranya:

- a) Facebook. Media 16nstru facebook dapat digunakan untuk pembelajaran daring dengan cara membuat grup. Di dalam grup tersebut setiap guru dan siswa dapat membagikan foto, video, maupun dokumen dalam proses pembelajaran daring.
- b) WhatsApp. WhatsApp merupakan aplikasi *chatting* yang dimiliki Facebook. WhatsApp dapat digunakan sebagai media pembelajaran daring dengan cara membuat grup kelas yang dapat dijadikan kelas *online*. Di dalam grup WhatsApp tersebut, guru dan siswa dapat melakukan tanya jawab dan

membagikan berbagai foto, video, serta dokumen yang menunjang proses pembelajaran daring.

c) Line. Fasilitas Line dapat digunakan sebagai media pembelajaran daring yakni dengan cara membuat *Official Account*. Melalui *Official Account* tersebut guru dapat membagikan berbagai materi kepada siswa secara daring. Baik materi berupa foto, video, *link website*, *link video* Yoitube, maupun dalam bentuk dokumen.

3) Interaksi melalui *video conference* yang disediakan oleh guru,

meliputi:

a) Zoom. Zoom adalah aplikasi *video conference* yang mulai banyak digunakan semenjak wabah Covid-19. Wajar saja, aplikasi ini terbilang cukup baik karena mampu menyelenggarakan *video conference* dengan kapasitas hingga 1.000 orang. Melalui Zoom, guru dan siswa dapat berinteraksi melalui panggilan video secara bersamaan.

b) Google Hangout Meet. Aplikasi ini telah terhubung dengan layanan Google lainnya sehingga mengundang seseorang untuk melakukan *video conference* jadi lebih mudah. Bahkan, undangan *meeting* di aplikasi Google Calendar pun sudah terkoneksi dengan Google Hangout Meet, sehingga Anda tidak perlu repot-repot mencari cara untuk bergabung pada *video conference*.

c) Skype. Aplikasi ini merupakan karya dari Microsoft. Konsepnya sama dengan Zomm dan Google Hangout Meet. Bedanya, Skype hanya mampu menampung 50 orang peserta *video conference*.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berbasis teknologi dengan berbagai macam aplikasi yang dapat diakses oleh para peserta didik dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. serta dalam pelaksanaan pembelajaran daring dibutuhkan perangkat teknologi untuk mengakses dimana saja dan kapan saja.

d. Manfaat Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring dapat membawa suasana baru dalam ragam pengembangan pembelajaran. Pemanfaatan pembelajaran daring

dengan baik dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan maksimal.

Manfaat pembelajaran daring menurut Pranoto, dkk (2009: 309) antara lain:

- 1) Penggunaan pembelajaran daring untuk menunjang pelaksanaan proses belajar dapat meningkatkan daya serap mahasiswa atas materi yang diajarkan.
- 2) Meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik.
- 3) Meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik.
- 4) Meningkatkan kemampuan belajar mandiri peserta didik.
- 5) Meningkatkan kualitas materi pendidik dan pelatihan.
- 6) Meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi, dimana dengan perangkat biasa sulit dilakukan.

Manfaat dari pembelajaran secara online memudahkan para peserta didik dan guru dsengan bantuan teknologi yang dapat dilaksanakan secara jarak jauh serta dapat meningkatkan patisipasi naktif bdari para peserta didik dengan pembelajaran yang baru.

e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring

1) Kelebihan

Pembelajaran daring memiliki kelebihan (Hayati, 2020: 5) sebagai berikut:

- a) Tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana pengajar dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.
- b) Pengajar dan siswa dapat menggunakan bahan ajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet.
- c) Siswa dapat belajar (*me-review*) bahan ajar setiap saat dan dimana saja apabila diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
- d) Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet.

- e) Baik pengajar maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak.
- f) Berubahnya peran siswa dari yang pasif menjadi aktif.
- g) Relatif lebih efisien. Misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari Perguruan Tinggi atau sekolah konvensional dapat mengaksesnya.

2) Kekurangan

Pembelajaran daring juga tidak terlepas dari kekurangan (Hayati, 2020: 6), yaitu sebagai berikut:

- a) Kurangnya interaksi antara pengajar dan siswa atau bahkan antara siswa itu sendiri, bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar mengajar.
- b) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong aspek bisnis atau komersial.
- c) Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan.
- d) Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini dituntut untuk menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT (*Information Communication Technology*).
- e) Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- f) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, dan komputer).

Pembelajaran secara daring memiliki kelebihan dan kekurangan, dengan pembelajaran daring dapat memudahkan para peserta didik belajar kapan saja dan dimana saja mereka dapat mengakses pembelajaran, dan dapat memudahkan peserta didik berinteraksi tanpa keterbatasan ruang. Sedangkan kekurangannya Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong aspek bisnis atau komersial.

2. Metode Daring dalam Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran daring atau secara *online* dapat diselenggarakan dalam berbagai cara berikut (Hartanto, 2016: 11):

- 1) Proses pembelajaran secara konvensional (lebih banyak *face to face meeting*) dengan tambahan pembelajaran melalui media interaktif komputer melalui internet atau menggunakan grafik interaktif komputer.
- 2) Menggunakan metode campuran, yakni sebagian besar proses pembelajaran dilakukan melalui komputer, namun tetap juga memerlukan *face to face meeting* untuk kepentingan tutorial atau mendiskusikan bahan ajar.
- 3) Metode pembelajaran yang secara keseluruhan hanya dilakukan secara *online*, metode ini sama sekali tidak ditemukan *face to face meeting*.

Model pembelajaran yang dikembangkan melalui daring menekankan pada *resource based learning*, yang juga dikenal dengan *learner-centered learning*. Dengan model ini, peserta didik mampu mendapatkan bahan ajar dari tempatnya masing-masing (melalui *personal computer* di rumah masing-masing atau di manapun). Keuntungan model pembelajaran seperti ini adalah tingkat kemandirian peserta didik menjadi lebih baik dan kemampuan teknik komunikasi mereka yang menunjukkan kemajuan yang mengembirakan. Dengan model ini, komunikasi antar peserta didik dengan staf pengajar berlangsung secara bersamaan atau sendiri-sendiri melalui dukungan jaringan komputer.

Model pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan menggunakan daring berakibat pada perubahan budaya belajar dalam konteks pembelajarannya. Setidaknya ada empat komponen penting dalam

membangun budaya belajar menggunakan model edaring di sekolah, keempat komponen itu meliputi:

- 1) Peserta didik dituntut secara mandiri dalam belajar dengan berbagai pendekatan yang sesuai agar siswa mampu mengarahkan, memotivasi, mengatur dirinya sendiri dalam pembelajaran.
- 2) Pendidik mampu mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan, memfasilitasi dalam pembelajaran, memahami belajar dan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
- 3) Tersedianya infrastruktur yang memadai.
- 4) Adanya administrator yang kreatif serta penyiapan infrastruktur dalam memfasilitasi pembelajaran.

Pengaplikasian pembelajaran daring, bukan hanya peserta didik yang dituntut untuk menguasai keahlian tertentu, namun seorang pendidik juga dituntut memiliki beberapa kompetensi yang harus dikuasai agar program pembelajaran daring yang dijalankannya bisa berjalan dengan baik. Ada tiga kompetensi dasar yang harus dimiliki pendidik untuk menyelenggarakan model pembelajaran daring, yaitu:

- 1) Kemampuan untuk membuat desain instruksional (*instructional design*).
- 2) Penguasaan teknologi dalam pembelajaran yakni pemanfaatan internet sebagai sumber pembelajaran dalam rangka mendapatkan materi ajar yang *up to date* dan berkualitas.
- 3) Penguasaan materi pembelajaran (*subject matter*) sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki.

Jika semua komponen penunjang tersebut dapat terpenuhi, kemungkinan besar proses pembelajaran secara daring dapat diterapkan secara efektif.

3. Indikator Pembelajaran Efektif

Peran utama dalam pengajaran adalah menciptakan model aktivitas pengajaran kuat dan instrum. Intinya adalah aktivitas pengajaran sebagai penataan lingkungan, pengaturan ruang kelas, yang didalamnya para pelajar dapat berinteraksi dan belajar mengetahui bagaimana caranya belajar. Berkaitan dengan efektivitas pengajaran, untuk mencapai pembelajaran aktif, satu aspek penting adalah masalah metode yang digunakan guru dalam menciptakan suasana aktif. (Yusuf, 2018: 15) menyatakan bahwa “Proses pembelajaran dengan dominan metode ceramah, guru mendominasi pembicaraan sementara peserta didik terpaksa atau bahkan dipaksa untuk duduk, mendengar dan mencatat hal ini sangat tidak dianjurkan. Pembelajaran diupayakan agar terpusat pada peserta didik”.

Pembelajaran akan berjalan efektif jika pengalaman, bahan-bahan, dan hasil-hasil yang diharapkan sesuai dengan tingkat kematangan peserta didik serta latar belakang mereka. (Rosyada, 2004:100) mengemukakan “Proses belajar akan berjalan baik jika peserta didik bias melihat hasil yang positif untuk dirinya dan memperoleh kemajuan-kemajuan jika ia menguasai dan menyelesaikan proses belajarnya”. (Daradjat, 1995: 197) mengemukakan Bentuk perubahan dari hasil belajar meliputi tiga aspek, yaitu: (1) aspek kognitif meliputi perubahan-perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan keterampilan atau kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut; (2) aspek efektif meliputi perubahan- perubahan dalam segi sikap mental,

perasaan dan kesadaran; dan (3) aspek psikomotor meliputi perubahan-perubahan dalam segi bentuk-bentuk tindakan motorik.

Pembelajaran yang dilakukan maka diharapkan salah satu aspek terjadi perubahan pada peserta didik. Namun kenyataan yang terjadi bahwa tidak sedikit dari pelaksanaan pembelajaran lebih banyak peserta didik yang tak terjadi perubahan ke arah yang lebih baik. Hal ini menggambarkan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum efektif. Untuk mengukur keefektifan peserta didik dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan kuisioner. Rumusan indikator kuisioner efektivitas pembelajaran sebagai berikut: (1) pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, (2) proses komunikatif, (3) respon peserta didik, (4) aktivitas belajar, (5) hasil belajar.

Ukuran keberhasilan efektivitas dalam proses belajar mengajar atau pembelajaran berdasarkan penelitian Yusuf (2018: 16), Pembelajaran dinyatakan efektif bila semua indikator kuisioner dalam katagori minimal baik atau mencapai $\geq 75\%$. Jika salah satu dari indikator belum tergolong baik, maka belum dapat dinyatakan efektif.

B. Penelitian yang Relevan

1. Wiryanto (2020). Proses pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar di Tengah Pandemi Covid-19. Pembelajaran matematika memerlukan benda konkrit dan penjelasan dari guru. Adanya wabah virus corona ini menjadikan pembelajaran harus serba online, tidak terkecuali matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan

proses belajar matematika selama pandemi virus corona ini berlangsung dan memaparkan dampak dari adanya *daring* selama pandemi virus corona. Hasil dari penelitian ini adalah proses pembelajaran matematika dilakukan secara *daring* di berbagai sekolah dan ada pula yang masih mengharuskan untuk orang tuanya mengambil tugas anaknya ke sekolah. Berbagai dampak dirasakan oleh guru, peserta didik, maupun orang tua selama pembelajaran *daring* di tengah pandemi ini, ada yang positif maupun yang negatif.

2. Henry Aditia Rigianti. 2020. Kendala Pembelajaran *Daring* Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kendala yang dialami guru selama pembelajaran *daring* yaitu aplikasi pembelajaran, jaringan internet dan gawai, pengelolaan pembelajaran, penilaian, dan pengawasan.
3. Wahyu (2020). Dampak *Covid-19* Terhadap Implementasi Pembelajaran *Daring* Di Sekolah Dasar. Hasil dalam penelitian, menunjukkan bahwa dampak *Covid-19* terhadap implementasi pembelajaran *daring* di sekolah dasar dapat terlaksanakan dengan cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil data 3 artikel dan 6 berita yang menunjukkan bahwa dampak *Covid-19* terhadap implementasi pembelajaran *daring* di SD dapat terlaksana dengan cukup baik apabila adanya kerjasama antara guru, peserta didik dan orang tua dalam belajar di rumah.
4. Gikas & Grant (2013:18) yang menjelaskan “*Mobile IT in higher education states that students are driving the adoption of mobile computing devices,*

such as cellphones, smartphones, and tablet computers”. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa pada tataran pelaksanaannya pembelajaran *daring* memerlukan dukungan perangkat-perangkat seperti *smartphone*, laptop, atau komputer, yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja.

5. Kumar & Nanda (2018). Pelaksanaan pembelajaran secara *daring* dapat dilakukan melalui media sosial seperti Facebook dan Instagram. Pembelajaran *daring* menghubungkan peserta didik dengan sumber belajarnya (database, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/*synchronous* dan secara tidak langsung/*asynchronous*).
6. Enriquez (2014). Jenis media yang dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara *daring*, misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology*, dan aplikasi pesan instan seperti *WhatsApp*.

Berdasarkan enam penelitian relevan yang telah diuraikan, secara garis besar dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Selama pembelajaran *daring* ditemukan adanya kendala yang muncul yaitu perangkat pembelajaran (*smartphone*, laptop, atau komputer) aplikasi pembelajaran (*Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology*, dan aplikasi pesan instan seperti *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*), jaringan internet, gawai, pengelolaan pembelajaran, penilaian, dan pengawasan

2. Pembelajaran *daring* di SD dapat terlaksana dengan cukup baik apabila adanya kerjasama antara guru, peserta didik dan orang tua dalam belajar di rumah

Berdasarkan beberapa jenis penelitian relevan dari pembelajaran daring yang telah diuraikan, kontribusi secara ilmiah dari penelitian pembelajaran daring di SD Negeri 3 Karangtalun Kidul dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut.

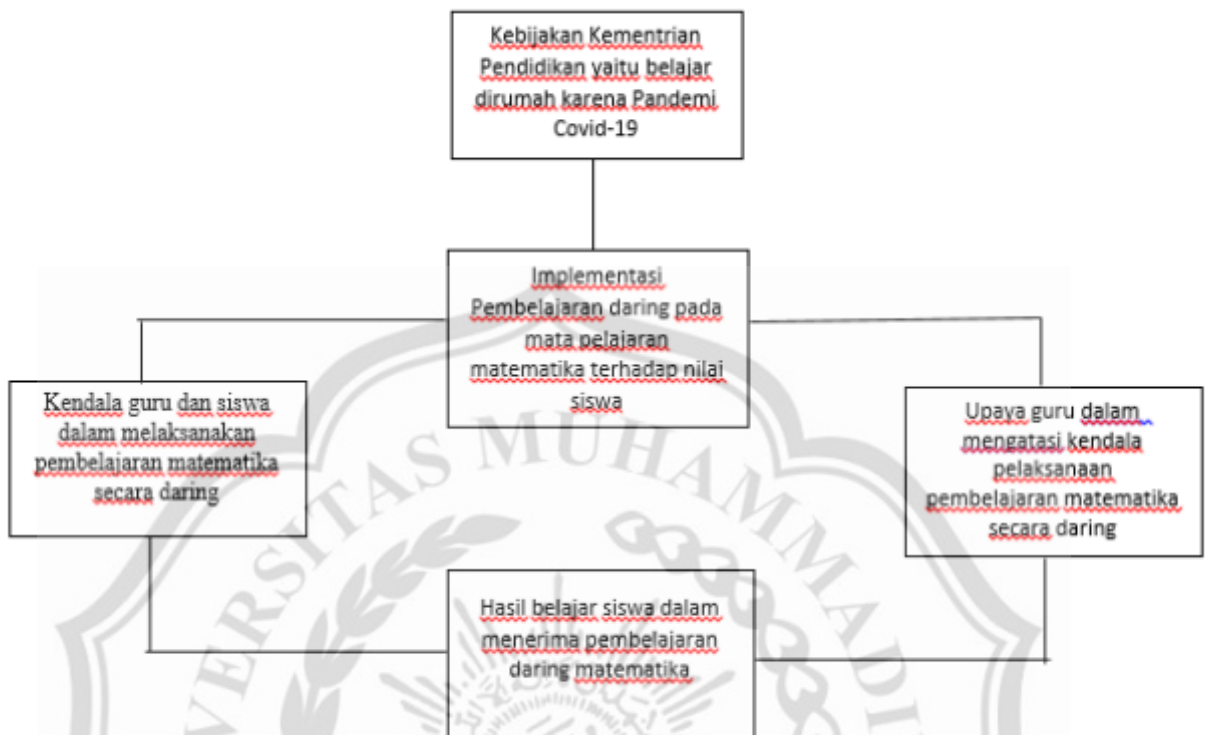
1. Memberi deskripsi secara rinci tentang pelaksanaan pembelajaran secara daring saat pandemic Covid-19. Hal ini menjadi perbedaan dengan penelitian sebelumnya karena pelaksanaan pembelajaran belum dijelaskan secara rinci.
2. Memberi gambaran hambatan yang muncul saat pelaksanaan pembelajaran daring khususnya di jenjang sekolah dasar.
3. Memberikan solusi berdasarkan hambatan yang muncul saat pelaksanaan pembelajaran daring khususnya di jenjang sekolah dasar.

C. Kerangka Pemikiran

Pandemi Covid-19 yang merebak ke Indonesia menjadikan pemerintah mengeluarkan banyak kebijakan baru, termasuk dunia 26nstrument. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan memutuskan bahwa pembelajaran secara tatap muka di kelas ditiadakan selama 26nstrume Covid-19 dan diganti dengan model pembelajaran jarak jauh secara daring (*online*) di rumah masing-masing.

Kebijakan ini tentunya masih perlu diadaptasi oleh guru, siswa serta orang tua siswa karena kebijakan ini menjadi hal yang baru bagi mereka. Tentunya banyak hambatan dan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran daring tersebut. Meskipun pembelajaran daring masih perlu diadaptasi, pembelajaran ini tetap mempunyai sisi kelebihan dan kekurangannya.

Terkait dengan pembelajaran secara daring, metode pembelajaran daring perlu dipertanyakan karena metode pembelajaran ini belum pernah diterapkan sebelumnya, apalagi pada tingkat 27nstrument Sekolah Dasar. Tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran daring memiliki pengaruh terhadap nilai siswa, tak terkecuali dalam mata pelajaran Matematika pada siswa kelas IV SD N 3 Karangtalun Kidul. Semakin tinggi tingkat keberhasilan pembelajaran Matematika secara daring, menjadikan perolehan nilai siswa juga semakin tinggi. Sebaliknya, semakin rendah tingkat efektivitas pembelajaran matematika secara daring, menyebabkan perolehan nilai siswa semakin rendah. Berikut ini adalah gambaran kerangka pemikira



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir