

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas memiliki arti berhasil atau tepat guna. Efektif merupakan kata dasar, sementara kata sifat dari efektif adalah efektivitas. Menurut Effendy (1989:14) efektivitas merupakan komunikasi yang prosesnya mencapai tujuan yang direncanakan sesuai dengan biaya yang dianggarkan, waktu yang ditetapkan dan jumlah personil yang ditentukan.

Menurut Mahmudi (2010:143) Efektivitas merupakan hubungan antara keluaran dengan tujuan atau sasaran yang harus dicapai. Dikatakan efektif apabila proses kegiatan mencapai tujuan atau sasaran akhir kebijakan. Efektivitas juga berhubungan dengan derajat keberhasilan suatu pembelajaran pada sektor pendidikan sehingga suatu kegiatan pembelajaran dikatakan efektif jika kegiatan tersebut mempunyai pengaruh besar terhadap kemampuan suatu bahan ajar yang di dalamnya memiliki materi yang sesuai serta dapat digunakan oleh siswa.

Berdasarkan beberapa definisi dari para ahli, peneliti dapat menarik kesimpulan efektivitas adalah suatu proses dalam mencapai suatu tujuan yang dapat di ukur seberapa jauh akibat dan dampak yang terjadi dalam mencapai tujuan tersebut.

Sementara itu menurut Gegne dalam Pribadi (2009:9) pembelajaran merupakan suatu serangkaian aktivitas yang disengaja diciptakan dengan maksud untuk menciptakan dan memudahkan aktivitas belajar individu. Menurut Sudjana (2010:136) Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan langkah-langkah tertentu agar mencapai hasil yang diharapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, guru melakukan beberapa tahap pelaksanaan pembelajaran antara lain:

- a) Membuka pelajaran
- b) Menyampaikan materi pembelajaran

c) Menutup Pembelajaran

Menurut Sudjana (2010:30) Proses pembelajaran memiliki empat persoalan utama yang harus dipenuhi untuk mencapai hasil yang diharapkan yaitu meliputi:

a) Tujuan

Tujuan merupakan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki siswa dalam menyelesaikan pengalaman dan kegiatan belajar. Hal-hal yang harus diperhatikan guru untuk mencapai tujuan antara lain:

- 1) Luas dan dalamnya bahan yang akan diajarkan
- 2) Waktu yang tersedia
- 3) Sarana belajar seperti buku pelajaran, alat bantu dan lain-lain.
- 4) Tingkat kesulitan bahan dan tingkat permasalahan siswa

b) Bahan

Hal yang perlu diperhatikan dalam menetapkan bahan pembelajaran antara lain:

- 1) Bahan harus sesuai dan menunjang tercapainya tujuan
- 2) Bahan yang ditulis dalam perencanaan mengajar terbatas pada konsep saja sehingga tidak perlu ditulis secara rinci
- 3) Menetapkan bahan pembelajaran harus sesuai dengan urutan tujuan
- 4) Urutan bahan hendaknya memperhatikan kesinambungan antara bahan yang satu dengan bahan yang lain
- 5) Bahan disusun dari yang sederhana menuju yang kompleks, dari yang mudah menuju yang sulit, dari yang konkrit menuju yang abstrak
- 6) Sifat bahan ada yang fakta dan ada yang konseptual.

c) Metode

Metode dan alat yang digunakan dalam pembelajaran dipilih secara efektif dan efisien sebagai jembatan untuk mencapai tujuan. Metode tersebut meliputi metode ceramah, metode demonstrasi, metode latihan, metode pemberian tugas.

d) Alat

Alat peraga digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif.

e) Penilaian

Untuk menetapkan apakah tujuan belajar telah tercapai maka dilakukan penilaian.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas suatu pembelajaran antara lain kemampuan guru dalam menggunakan metode. Metode dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor tujuan, peserta didik, situasi, fasilitas dan pengajar itu sendiri. Indikator efektivitas belajar adalah tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tercapai maksimal maka dapat dikatakan pembelajaran mencapai efektivitasnya. Tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat menyerap materi pelajaran dan mempraktikkannya kemudian dibuktikan dengan hasil belajar siswa. Terdapat indikator lain yang dapat mempengaruhi efektivitas menurut Slavin (2009:52) yaitu:

a. Mutu (*quality*)

Kualitas pembelajaran yaitu sejauh mana penyajian informasi yang dapat membantu siswa dalam memahami dan mempelajari bahan saat proses pembelajaran. Mutu pengajaran dapat dilihat dari proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Proses pembelajaran dapat terlihat dari kesesuaian antara aktivitas guru dan siswa dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan hasil pembelajaran terlihat dari ketuntasan belajar siswa. Hasil belajar dikatakan tuntas apabila terdapat minimal 85% jumlah siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

b. Ketepatan (*appropriateness*)

Tingkat pembelajaran yang tepat yaitu sejauh mana guru dapat mengetahui kesiapan siswa. Keterampilan dan pengetahuan merupakan syarat yang berkaitan dengan materi ajar yang diberikan. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan guru dalam memberikan masalah kontekstual

dalam lembar kerja siswa (LKS) dan masalah tersebut harus dekat dengan kehidupan sehari-hari.

c. Intensi (*intensive*)

Usaha memotivasi yaitu sejauh mana guru dapat memberikan motivasi siswa agar mau dan mampu mempelajari materi ajar dan semua semua tugas yang disajikan. Hal tersebut dapat dilihat dari kemampuan guru dalam memotivasi siswa untuk aktif belajar bersama baik ketika diskusi kelompok, maupun ketika diskusi kelas, hasil belajar, dan respon siswa terhadap pembelajaran.

d. Waktu (*time*)

Waktu yaitu banyaknya waktu yang dialokasikan kepada siswa dalam memahami materi ajar. Hal ini terlihat dari kemampuan guru dalam mengelola waktu sehingga guru dapat menyelesaikan materi ajar sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

## 2. Pembelajaran Daring

Dengan adanya kemajuan teknologi Informasi dan komunikasi membawa perubahan dan kemajuan diberbagai sektor terutama pada bidang pendidikan. Dengan mewabahnya *Covid-19* pada sekarang ini, peranan dari teknologi informasi dan komunikasi pada bidang pendidikan sangat penting dan mampu memberikan kemudahan. Pembelajaran daring dapat diselenggarakan secara masif dan peserta didik tidak terbatas selain itu pembelajaran daring dapat di akses kapanpun dan dimanapun sehingga tidak ada batasan waktu dalam memberikan penjelesan mengenai materi pembelajaran. Daring merupakan akronim dari “dalam jaringan” yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet.

Menurut Bilfaqif dan Qomarudin (2015:1) pembelajaran daring merupakan program yang menyelenggarakan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok atau individu target yang masif dan luas. Rusman (2012:23) pembelajaran daring merupakan segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan elektronik. Teknologi elektronik Yang

dapat digunakan misalnya internet, tape, video, televisi interaktif, kelas virtual, streaming video, pesan suara, email, teks online animasi, dan video streaming online.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan suatu pembelajaran yang membutuhkan jasa bantuan teknologi elektronika dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan dengan tatap muka langsung yang dapat memudahkan siswa dan guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar kapanpun dan dimanapun.

Pembelajaran daring memiliki karakteristik atau ciri-ciri seperti yang disebutkan oleh Tung dalam Mustofa, Chodzirin, dan Sayekti (2019:154) antara lain:

- a) Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia,
- b) Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti video conferencing, chat rooms, atau discussion forums,
- c) Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya,
- d) Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM untuk meningkatkan komunikasi belajar,
- e) Materi ajar relative mudah diperbaharui,
- f) Meningkatkan interaksi antara siswa dan fasilitator,
- g) Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal,
- h) Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet.

Menurut Hadisi dan Muna pembelajaran daring memiliki kelebihan dan kekurangan (2015:130-131) kelebihan pembelajaran daring yaitu:

- a) Biaya, pembelajaran daring mampu mengurangi biaya pelatihan karena tidak perlu mengeluarkan dana untuk peralatan kelas.
- b) Fleksibilitas waktu pembelajaran daring membuat siswa dapat menyesuaikan waktu belajar, karena dapat mengakses pelajaran kapanpun sesuai dengan waktu yang diinginkan.

- c) Fleksibilitas tempat pembelajaran daring membuat pelajar dapat mengakses materi pelajaran dimana saja, selama perangkat pembelajaran daring dapat mengakses materi pelajaran dimana saja karena terhubung dengan jaringan internet.
- d) Fleksibilitas kecepatan pembelajaran daring dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa,
- e) Ketersediaan *On-demand* dapat sewaktu-waktu diakses dari berbagai tempat yang terjangkau internet, maka dapat dianggap sebagai “buku saku” yang membantu menyelesaikan tugas atau pekerjaan setiap saat.

Kekurangan pembelajaran daring yaitu :

- a) Kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar-siswa itu sendiri yang mengakibatkan keterlambatan terbentuknya values dalam proses belajar-mengajar.
- b) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis.
- c) Proses belajar mengajar cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan.
- d) Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- e) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.

Dari penjelasan kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran daring di atas maka pembelajaran daring dapat mempermudah proses pembelajaran karena dapat dilakukan dimana saja, mudahnya mengakses materi, serta dapat melatih siswa lebih mandiri. Namun, pembelajaran daring juga memiliki kekurangan seperti tidak semua siswa mampu belajar secara mandiri serta memiliki motivasi belajar yang rendah maka akan sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian efektivitas pembelajaran daring terkait:

a) Perencanaan Pembelajaran Daring

Perencanaan pembelajaran daring meliputi kegiatan perumusan tujuan yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran, metode yang digunakan untuk menilai tujuan, bahan materi yang akan diberikan, cara menyampaikan dan persiapan media yang akan digunakan. Perencanaan pembelajaran guru dapat berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Untuk penilaian dokumen Rencana Pelaksanaan dapat dilakukan oleh kepala sekolah sebagai supervisor. Penskoran penilaian RPP dikategorikan menjadi empat yaitu:

- 1) Amat Baik (AB) =  $90 < AB \leq 100$
- 2) Baik (B) =  $80 < B \leq 90$
- 3) Cukup (C) =  $70 < C \leq 80$
- 4) Kurang (K) =  $\leq 70$

b) Pelaksanaan Pembelajaran Daring

Pelaksanaan pembelajaran daring meliputi kegiatan prapembelajaran, kegiatan inti (penguasaan materi pelajaran, pendekatan/strategi pembelajaran, pemanfaatan sumber belajar/ media pembelajaran, pembelajaran yang melibatkan siswa, penilaian proses dan hasil belajar, penggunaan bahasa). Dalam penelitian ini kegiatan pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan tiga aplikasi seperti WhatsApp, Google Classroom dan Google Meet dan untuk bahan ajar yang digunakan guru yaitu video dan *powerpoint*. Untuk penilaian pelaksanaan pembelajaran daring dilakukan oleh kepala sekolah dan respon siswa selama pembelajaran.

c) Hasil Belajar Pembelajaran Daring

Hasil belajar pembelajaran daring didapatkan dari hasil UTS dan UAS. Hasil belajar dikatakan tuntas apabila terdapat minimal 85% jumlah siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

### 3. Aplikasi Pembelajaran Daring dan Bahan Ajar

Aplikasi pembelajaran daring yang digunakan guru sangat beragam, sehingga guru memiliki kesempatan untuk memilih aplikasi pembelajaran mana saja yang diharapkan cocok dengan kondisi siswa. Beberapa aplikasi pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran daring yaitu:

#### 1) WhatsApp

Menurut laman resmi *WhatsApp*, *Whatsapp* merupakan aplikasi yang digunakan sebagai alternative untuk SMS. *Whatsapp* didirikan oleh Jan Koum dan Brian Acton yang semula bekerja di Yahoo selama 20 tahun. *Whatsapp* bergabung dengan Facebook pada tahun 2014 namun *whatsapp* beroperasi sebagai aplikasi yang fokus dalam membangun layanan bertukar pesan yang bekerja secara cepat dan dapat diakses oleh seluruh dunia. Penggunaan aplikasi *Whatsapp* yang mudah dan cepat membuat aplikasi ini menjadi aplikasi utama yang guru gunakan ketika pembelajaran daring. Fitur-fitur pada *Whatsapp* yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu *video call* dan *whatsapp grup*.

Menurut Miladiyah (2017:37) *WhatsApp* memiliki fitur-fitur yang dapat digunakan oleh para penggunanya yaitu:

- 1) Foto, yang diperoleh dari kamera, file manager dan media galeri.
- 2) Video, berupa gambar bergerak yang direkam.
- 3) Audio, pesan yang direkam dapat langsung dari video, file manager atau musik.
- 4) *Location*, berupa pesan keberadaan pengguna dengan bantuan fasilitas *Google Maps*.
- 5) *Contact*, dapat mengirim kontak yang tersedia dari buku telepon atau *phonebook*.
- 6) *View contact*, dapat melihat daftar nama kontak yang memiliki akun *WhatsApp*.
- 7) *Avatar*, adalah foto profil pengguna *WhatsApp*.
- 8) *Add conversation shortcut*, beberapa chatting dapat ditambahkan jalur pintas ke *homescreen*.

- 9) *Email conversation*, dapat mengirim semua obrolan melalui email.
- 10) *Group Chat*, pengguna bisa membuat kelompok percakapan.
- 11) *Copy/paste*, setiap kalimat perbincangan dapat digandakan.
- 12) *Smile icon*, pilihan emoticon ekspresi manusia, gedung, cuaca, hewan, alat musik, mobil, dan lain-lain.
- 13) *Search*, pengguna dapat mencari daftar kontak melalui fitur ini.
- 14) *Call/panggilan*, untuk melakukan panggilan suara dengan pengguna lain.
- 15) *Video call*, selain panggilan suara, pengguna juga dapat melakukan panggilan video.
- 16) *Block*, untuk memblokir nomor milik orang lain.
- 17) *Status*, memberikan informasi kepada akontak lainnya bahwa pengguna tersebut bersedia atau tidak bersedia dalam melakukan obrolan.

Pendapat diatas didukung oleh Barhomi (2015:223) yang menyatakan bahwa manfaat yang terdapat di aplikasi *WhatsApp Messenger Group* menjadikan suatu diskusi pembelajaran menjadi efektif, adapun manfaat tersebut yaitu:

- 1) *WhatsApp Messenger Group* memberikan fasilitas pembelajaran secara kolaboratif dan kolaboratif secara online antara guru dan peserta didik ataupun sesama peserta didik baik di rumah maupun di sekolah.
- 2) *WhatsApp Messenger Group* merupakan aplikasi gratis yang mudah digunakan.
- 3) *WhatsApp Messenger Group* memberikan kemudahan untuk menyebarluaskan pengumuman maupun mempublikasikan karya dalam grup.
- 4) *WhatsApp Messenger Group* dapat digunakan untuk berbagi komentar, tulisan, gambar, video, suara, dan dokumen.
- 5) Informasi dan pengetahuan dapat dengan mudah dibuat dan disebarluaskan melalui berbagai fitur *WhatsApp Messenger Group*.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Whatsapp* merupakan layanan bertukar pesan cepat yang memiliki fitur *Whatsapp* grup dan *video call* untuk mempermudah penyebaran informasi dan proses pembelajaran. Dengan adanya keberadaan *WhatsApp* yang akan memudahkan kegiatan komunikasi baik jarak dekat maupun jarak jauh yang sangat praktis. Menurut Afnibar (2020:72-73) *WhatsApp* memiliki manfaat melakukan obrolan *online*, bertukar foto, berbagi file dan lain-lain, dengan kehadiran fitur-fitur yang beragam dan menarik hal tersebut menjadi kelebihan yang akan menarik pengguna.

Sedangkan itu menurut Yensy (2020:70) *WhatsApp* juga memiliki kekurangan diantara banyaknya kelebihan yang ditawarkan. Kekurangan tersebut yaitu:

- 1) Keberadaan lokasi yang berbeda akan membawa pengaruh yang berbeda juga terhadap kekuatan sinyal.
  - 2) Banyaknya chat yang masuk di *WhatsApp* Group akan mengakibatkan penuhnya memori Hp, sehingga koneksi internet menjadi lambat.
  - 3) *Chat* yang menumpuk, akan sulit diakses karena harus *scroll* ke atas agar bisa mengikuti jalannya diskusi berlangsung.
- 2) *Google Classroom*

Menurut laman resmi *Google Classroom*, *Google Classroom* adalah alat gratis yang dapat membantu pendidik untuk mengelola dan menilai kemajuan siswa secara efisien, sekaligus dapat meningkatkan hubungan peserta didik dari sekolah, dari rumah, atau dari mana saja. Menurut Corbyn (2019:13) *google classroom* di rilis pada tanggal 12 Agustus 2014 sebagai keistimewaan dari *Google Apps for Education* merupakan aplikasi ruang kelas yang diciptakan oleh *google*. Sarana yang dimiliki oleh *google classroom* merupakan media pembelajaran campuran dalam lingkup pendidikan yang diharapkan memudahkan pengajar dalam

membuat, membagikan dan menggolongkan setiap tugas tanpa kertas (*paperless*).

Fitur-fitur yang dimiliki Google Classroom yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran daring yaitu:

- 1) Membuat kelas baru
- 2) Menambahkan materi atau bahan ajar
- 3) Membuat penugasan dan penilaian
- 4) Memindahkan, mengcopy, menghapus/mengarsipkan kelas

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *google classroom* merupakan aplikasi ruang kelas online yang dapat membantu seorang pendidik dalam melakukan proses pembelajaran dan mempermudah dalam membuat, membagikan, menggolongkan tugas serta memberikan tanggapan secara langsung tanpa menggunakan kertas dimanapun dan kapanpun.

Menurut Vico (2020:2) sebagai media salah satu media pembelajaran daring *Google Classroom* memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu untuk kelebihan yang dimiliki *Google Classroom* memiliki *user friendly* dan fitur yang sederhana yang akan membuat motivasi belajar siswa lebih baik. Sedangkan untuk kekurangan yaitu dibutuhkan jaringan internet yang stabil hal tersebut cukup membebani siswa untuk menggunakan data internet pribadi karena faktor keuangan.

### 3) Google Meet

*Google Meet* merupakan aplikasi *video conference* yang diciptakan oleh *Google*. Menurut Bambang Warsita (2011:112) *google meet* adalah aplikasi yang menunjang kebutuhan komunikasi yang dapat diakses di manapun dan kapanpun dengan banyak orang tanpa harus bertemu secara langsung. Menurut Juniartini dan Rasna (2020:134) *google meet* merupakan *video conference* yang memungkinkan penggunaannya untuk mengadakan rapat saat dalam perjalanan, melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan kelas pelatihan virtual, wawancara jarak jauh. Fitur yang dimiliki oleh *google meet* memiliki

kualitas video tinggi dan mampu melakukan panggilan dengan 250 orang. Pengguna *Google Meet* dapat mengakses melalui *Browser Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, atau Safari*. Penggunaan aplikasi melalui smartphone dengan mengunduh di *Playstore* atau *Appstore*. Berikut ini beberapa fitur yang ada pada *Google Meet*:

- 1) Menyediakan panggilan audio-video multi arah dengan resolusi 720p
- 2) Tersedia enkripsi dari semua panggilan
- 3) Memiliki filter pembatalan kebisingan
- 4) Memiliki mode cahaya yang rendah
- 5) Dapat digunakan melalui web browser, android maupun IOS
- 6) Dapat terhubung secara langsung dari *Google, Kalender* dan *Google Kontak*
- 7) Menyediakan layanan *share screen* yang dapat digunakan untuk mempresentasikan dokumen, spreadsheet, gambar dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Google Meet* merupakan aplikasi *video conference* yang dibuat oleh *google* yang dapat digunakan untuk rapat, kegiatan belajar mengajar serta kegiatan lain yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

*Google Meet* sebagai media pembelajaran daring memiliki kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya, yaitu:

- 1) Dapat digunakan oleh 250 pengguna aktif dengan 100.000 doaim di dalamnya.
- 2) Mobile Friendly sehingga sangat mudah digunakan untuk pengguna yang pertama kali menggunakan *Google Meet*.
- 3) Memudahkan siswa dengan siswa, siswa dengan guru, guru dengan orang tua dalam berkomunikasi pada saat pandemic Covid-19.
- 4) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara langsung kepada siswa karena dalam *Google Meet* dilengkapi dengan fitur *Share Screen* yang dapat digunakan untuk membagikan materi dalam bentuk dokumen.

- 5) Menyediakan fitur *white board* yang dapat digunakan untuk memperjelas dan memudahkan pada saat guru menjelaskan materi ajar.
- 6) Salah satu bentuk media interaktif
- 7) Dapat digunakan secara efisien dan fleksibel
- 8) Siswa dapat secara langsung menyampaikan pikiran, gagasan, dan pertanyaan terkait materi yang disampaikan.
- 9) Dapat diakses secara gratis
- 10) Pembelajaran daring tidak monoton.

Selain memiliki kelebihan Google Meet juga memiliki kekurangan sebagai media pembelajaran:

- 1) Keterbatasan signal dan kuota internet yang membuat video dan suara tidak jelas terutama pada saat guru menjelaskan.
- 2) Kualitas gambar maupun dokumen yang ditampilkan di layar kurang jernih jika diperbesar.
- 3) Tidak semua fitur dapat digunakan secara gratis seperti paket 100 pengguna.

Bahan ajar berasal dari dua kata yakni bahan dan mengajar. Bahan ajar dapat diartikan sebagai segala bentuk. Menurut Ali Mudlofar (2012:128), bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Lestari (2013:1) mengungkapkan bahan ajar harus dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah suatu bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dirancang secara intruksional.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring saat ini maka dibutuhkan bahan ajar yang telah disesuaikan dengan media pembelajaran *online* yang

digunakan guru, hal tersebut dilakukan dengan harapan pembelajaran dapat berjalan efektif. Bahan ajar yang dapat digunakan saat pembelajaran daring yaitu:

#### 1) Video

Video merupakan media pembelajaran yang digolongkan sebagai jenis *Audio Visual Aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat atau didengar dan keduanya. Media video ini dapat menambah minat belajar siswa dalam belajar karena siswa akan menyimak sekaligus melihat gambar.

Menurut Azhar arsyad (2011:49) video adalah gambar dalam *frame*, dimana *frame* tersebut akan diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat menjadi gambar hidup. Menurut Mohammad Ayip (2003:65) video adalah bahan ajar yang dikemas menggunakan pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa video adalah media yang dapat dilihat dan didengar yang dapat menambah minat belajar siswa, video merupakan gambar dalam *frame* yang diproyeksikan melalui lensa proyektor yang nantinya akan terlihat menjadi gambar hidup.

#### 2) Powerpoint

*Microsoft Powerpoint* adalah aplikasi milik *Microsoft Office* yang menyediakan fasilitas slide yang dapat dimodifikasi agar dapat menarik perhatian serta dapat menampung pokok-pokok materi atau pembicaraan yang akan disampaikan kepada peserta. Menurut Daryanto (2010:163) *Microsoft powerpoint* merupakan software yang dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang

menarik. Media ini dapat dikatakan menarik digunakan sebagai alat presentasi karena memiliki kemampuan pengolah teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunanya.

Menurut Sanaky (2009:127-128) *Microsoft Powerpoint* adalah program aplikasi yang ditampilkan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD proyektor. Menurut Mardi dkk dalam Anang (2015:19) *Microsoft Powerpoint* adalah program aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *Powerpoint* merupakan program milik *Microsoft office* yang memiliki fitur menu yang digunakan sebagai alat presentasi karena memiliki kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar serta animasi-animasi yang dapat diolah oleh penggunannya, cara penggunaan program tersebut dengan ditampilkan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain:

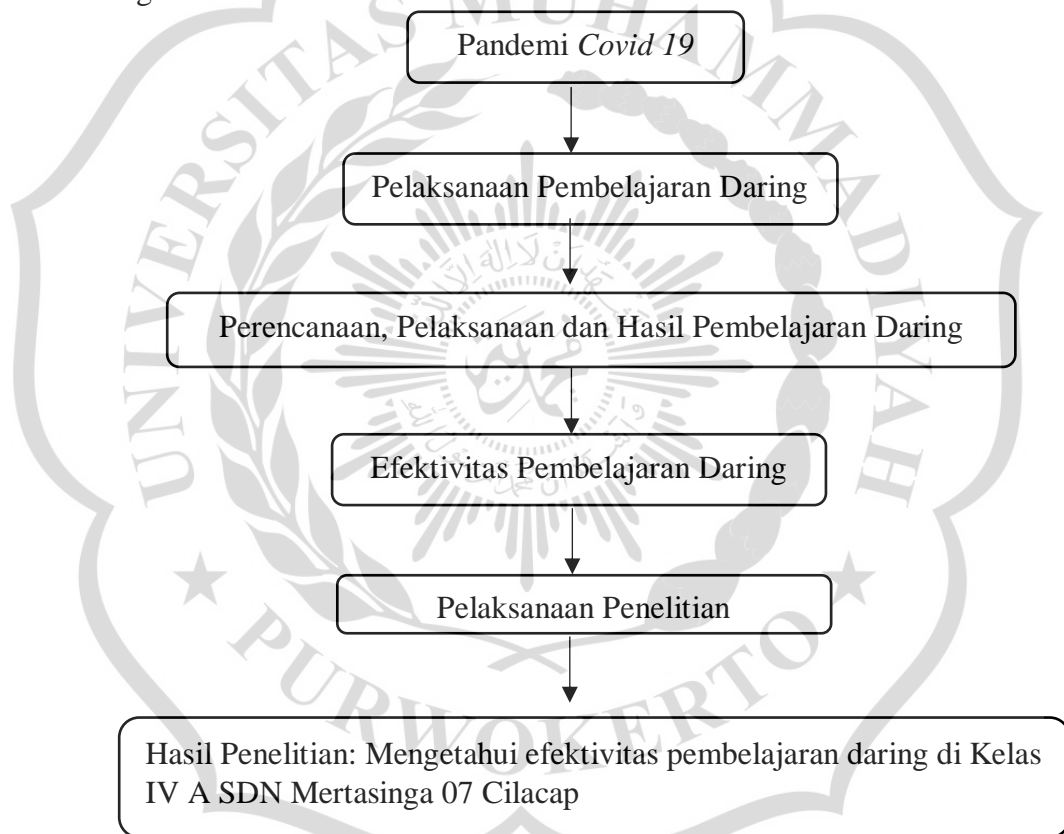
1. Hasil penelitian Mustakim (2020), yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media *Online* Selama Pandemi *Covid-19* pada Mata Pelajaran Matematika”, menunjukkan bahwa pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru matematika dapat berjalan efektif, dengan presentase sangat efektif sebanyak 23,3% dan menilai efektif sebanyak 46,7%. Media *online* yang digunakan Mustakim pada pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika yaitu *WhatsApp Grup*, *Youtube*, *Google Classroom*, *Instagram*, dan *Zoom*. Persamaan penelitian diatas dengan skripsi penulis yaitu mencari media pembelajaran *online* manakah yang memiliki ke efektifitasan tertinggi dalam pembelajaran daring. Perbedaan penelitian di atas yaitu Mutakim membandingkan tingkat efektifitas lima media online

dalam pembelajaran daring mata pelajaran matematika sedangkan dalam penelitian ini terdapat tiga media online (*WhatsApp Grup, Google Classroom, Google Meet*) beserta bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran daring.

2. Hasil penelitian Acep Rono Hamdani dan Asep Priatna (2020) yang berjudul “Efektifitas Implementasi Pembelajaran Daring (*Full Online*) Dimasa Pandemi *Covid-19* Pada Jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Subang”, menunjukkan bahwa tingkat efektifitas pembelajaran daring sekitar 66,97% dipengaruhi oleh delapan indikator yaitu kenyamanan pembelajaran masa pandemi, kemampuan literasi digital guru, tingkat adaptasi siswa terhadap pembelajaran, kecukupan perangkat, koneksi internet, biaya pembelajaran daring, tingkat kenyamanan aplikasi, dan komitmen daring pasca pandemic. Persamaan penelitian diatas dengan skripsi penulis yaitu mencari tingkat kenyamanan aplikasi pembelajaran online. Perbedaan penelitian diatas, Acep dan Asep mencari indikator apa saja yang mempengaruhi efektifitas pembelajaran daring sedangkan peneliti mengukur tingkat efektifitas pembelajaran daring berdasarkan proses pembelajaran, media pembelajaran online beserta bahan ajar yang digunakan.
3. Hasil penelitian Abdul Aziz, dkk (2020) yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Daring saat menghadapi Virus Corona”, menunjukan efektivitas pembelajaran daring di lapangan sebanyak 76,6% responden (180 orang) menyatakan kurang efektif dan efisien. Hal tersebut tergambar dari presentase respon peserta didik yang dominan 54,5% kurang menyukai dan 32,3% tidak menyukai pembelajaran daring, selain itu 19,2% dari mereka tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi, juga mereka memilih antara pembelajaran daring atau pembelajaran sekolah sebanyak 45,7% memilih lebih senang pembelajaran di sekolah. Persamaan penelitian diatas dengan skripsi penulis yaitu mencari efektivitas pembelajaran daring pada siswa kelas IV A. Perbedaan penelitian diatas, Abdul Aziz mencari perbandingan siswa yang menyukai pembelajaran daring atau pembelajaran sekolah.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan suatu intisari dari teori yang dikembangkan yang berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Dengan adanya pandemi Covid-19 semua kegiatan pembelajaran di sekolah dilaksanakan di rumah, maka dari itu guru menggunakan sistem pembelajaran daring. Dalam penelitian ini dilakukan analisis efektifitas pembelajaran daring dengan tujuan untuk melihat efektifitas pembelajaran daring dari segi perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran daring.



**Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir**