

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata *medium* yang berarti perantara. Oleh karena itu secara harfiah media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan. Lebih lanjut Prawiradilaga (2015: 18) menjelaskan bahwa, yang bergerak dalam bidang teknologi komunikasi dan pendidikan, mendefinisikan media adalah “segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi”. Kata “segala bentuk” memberi makna bahwa yang dimaksud dengan media tidak terbatas pada jenis media tertentu saja, melainkan apapun yang dapat digunakan untuk menyalurkan atau memperjelas suatu pesan dapat disebut sebagai media.

★ Secara umum media diartikan sebagai “alat komunikasi yang membawa pesan dari sumber ke penerima”. Pengertian ini disampaikan Smaldino, dkk (2019) lebih mengarah pada pengertian media yang lebih khusus. Pengertian ini juga membatasi, bahwa apa yang disebut dengan media adalah alat yang bermuatan pesan, yang memungkinkan orang atau siswa dapat berinteraksi dengan pesan tersebut secara langsung. Media yang dimaksud adalah media yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, seperti modul pembelajaran, program kaset

audio, program televisi/video pembelajaran, program komputer (TIK berbasis *offline* dan *online*), dan sebagainya.

Pengertian media di atas hanya sebagian kecil dari sejumlah pengertian media yang ada. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai kesamaan dalam tujuannya yaitu “mengefektifkan proses penyampaian pesan”, sehingga pesan (materi pelajaran) dapat dimengerti dan diterima siswa dengan mudah.

Adapun media menurut (Muhsetyo, 2015: 23) adalah alat bantu pembelajaran yang secara sengaja dan terencana disiapkan atau disediakan guru untuk mempresentasikan dan menjelaskan bahan pelajaran, serta digunakan siswa untuk dapat terlibat langsung dengan pembelajaran tematik. Hal ini senada dengan pendapat Sutirman (2018: 15) yang menyebutkan media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Pendapat lain menyebutkan bahwa media adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, dan sebagainya. Sehingga menurut Sanaky (2015: 4) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud

pengajaran antara sumber dan penerima. Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2016:4), media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Dari pendapat ahli-ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang berupa sarana fisik yang disediakan guru secara terencana untuk mempresentasikan, menjelaskan, dan menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa agar terangsang untuk belajar.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran menurut Sanaky dalam Suryani, Setiawan, & Putra (2018:8) adalah untuk:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- 4) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun tujuan media menurut Smaldino dkk., (2018) adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Dwyer dalam Arsyad (2011) mengemukakan bahwa cara komunikasi memengaruhi daya ingat peserta didik. Komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan

hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal daya ingat peserta didik meningkat menjadi 72%, sedangkan dengan media visual dan komunikasi verbal daya ingat peserta didik mampu mencapai 85%. Hubungan daya ingat peserta didik dan berbagai cara komunikasinya, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. 1 Daya Ingat Peserta Didik dengan Komunikasi Verbal & Media

| Komunikasi Verbal | Media Visual | Daya Ingat (%) | |
|-------------------|--------------|----------------|--------|
| | | 3 Jam | 3 Hari |
| √ | | 70 | 10 |
| | √ | 72 | 20 |
| √ | √ | 85 | 65 |

Sumber: Arsyad (2016)

Berdasarkan pernyataan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media visual dan komunikasi harus digunakan secara seimbang agar mendapatkan hasil yang maksimal karena penggunaan media dapat meningkatkan daya ingat peserta didik serta media dapat meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

c. Fungsi Media pembelajaran

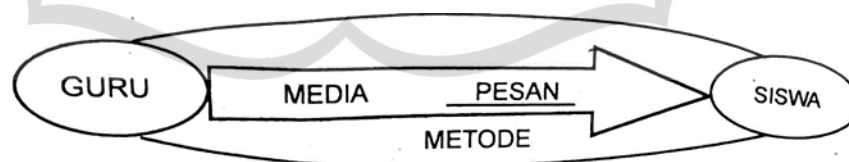
Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2016:15). Sedangkan menurut Hamalik (dalam Arsyad,2016) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan

keinginan dan minat yang baru membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru Suryani, Setiawan, & Putria (2018: 9) Adapun media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya.
- 2) Membuat tiruan dari objek sebenarnya.
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret.
- 4) Menyamakan persepsi.
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Pada proses pembelajaran menurut Daryanto (2016: 8) media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Adapun metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. dengan demikian fungsi media dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan melalui gambar seperti berikut.



Gambar 2.1. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Sumber: Daryanto (2016: 8)

Berdasarkan pernyataan di atas, bahwa guru yang merupakan sumber dan siswa berupa penerima saling membutuhkan. Keduanya dapat

berjalan secara efektif jika berjalan bergandengan. Maksud dari berjalan bergandengan adalah terdapat guru, siswa, dan media, karena jika salah satu dari ketiga tersebut tidak ada maka proses pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Hamalik (2014) adalah sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- 2) Menarik perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- 4) Memberi pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
- 6) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran (Ruryani dan Setiawan, 2018: 14).

e. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran oleh Daryanto (2016: 17-18) diklasifikasi berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Terdapat lima model klasifikasi yang dipaparkan oleh berbagai ahli, berikut klasifikasi penggolongannya:

- 1) Media digolongkan menjadi media rumit, mahal, dan sederhana oleh Schramm yang selanjutnya juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu:
 - a) Liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan faksimile.
 - b) Liputan terbatas pada ruang seperti film, video, slide, poster audio tape.
 - c) Media untuk belajar individual seperti buku, modul, program belajar dengan komputer atau telepon.

- 2) Media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok oleh Gagne, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.
- 3) Terdapat sembilan kelompok media menurut Allen, yaitu: visual diam, film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Allen melihat bahwa media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu, tetapi lemah untuk tujuan belajar yang lain.
- 4) Media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok oleh Gerlach dan Ely, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafik, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi.
- 5) Media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok menurut Ibrahim, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi; media tanpa proyeksi tiga dimensi; audio; proyeksi; televisi, video, dan komputer.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2016) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir.

- 1) Pilihan media tradisional
 - a) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi opaque, proyeksi overhead, *slides*, filmstrips.
 - b) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
 - c) Audio yaitu rekaman piringan,

pita kaset, *reel*, *cartridge*. d) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (*tape*). e) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video. f) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*). g) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan. h) Media realia yaitu model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).

2) Pilihan media teknologi mutakhir a) Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh. b) Media berbasis mikroprosesor yaitu *computer assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hipermedia, compact (video) disc.

Berdasarkan pendapat di atas media diklasifikasikan menjadi visual, audio, dan audio-visual dengan berbagai kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Klasifikasi tersebut memudahkan para guru dalam melakukan pemilihan media yang tepat untuk mencapai tujuan belajar yang ingin dicapai. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik siswa, maka akan sangat membantu keefisiensi dan keefektivitasan proses pembelajaran.

f. Jenis-jenis Media pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Munadi (2013: 55-57) ada empat jenis, yaitu:

1) Media Audio

Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara

semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya media audio ini menerima pesan verbal dan non verbal. Pesan verbal audio yakni bahasa lisan atau kata-kata, pesan nonverbal audio adalah seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain.

Jenis-jenis media yang termasuk media ini adalah program radio dan program media rekam (*software*), yang disalurkan melalui *hardware* seperti radio dan alat-alat perekam seperti *phonograph record*, audio tape yang menggunakan pita magnetik, dan *compact disks*. Program radio sangat sesuai untuk sarana dalam jangkauan yang luas dan dalam dunia pendidikan radio telah digunakan untuk pendidikan Jarak Jauh. Radio menjadi program media rekam yang sangat memungkinkan untuk sasaran dalam jangkauan terbatas, seperti dalam proses pembelajaran di kelas kecil maupun kelas besar.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media non-cetak. Pertama, media visual-verbal adalah media visual yang memuat pesan-pesan verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan). Kedua, media visual-nonverbal-grafis adalah media visual yang memuat pesan nonverbal yakni berupa simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis, seperti gambar (sketsa, lukisan, dan photo), grafik, diagram, bagan, dan peta. Ketiga,

media visual nonverbal-tiga dimensi adalah media visual yang memiliki tiga dimensi berupa model seperti miniatur, mock up, specimen, dan diorama.

Jenis media visual yang pertama dan kedua bisa dibuat dalam bentuk media cetak seperti buku, majalah, koran, modul, komik, poster dan atlas; bisa juga dibuat di atas papan visual seperti papan tulis dan papan pameran; dan bisa dibuat dalam bentuk tayangan, yakni melalui *projectable aids* atau alat yang mampu memproyeksikan pesan-pesan visual seperti *opaque projector*, *OHP* (*overhead projector*), *daring projector* (biasa disebut sebagai LCD atau Infocus).

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat layaknya media visual juga pesan verbal dan non verbal yang terdengar layaknya media audio di atas. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audio visual seperti film dokumenter, film drama, dan lain-lain. Semua program tersebut dapat disalurkan melalui peralatan seperti film, video, dan juga televisi dan dapat disambungkan pada alat proyeksi (*projectable aids*).

4) Multimedia

Multimedia yakni benda yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat. Termasuk dalam pengalaman berbaur adalah lingkungan nyata dan karyawan; sedangkan termasuk dalam pengalaman terlibat permainan dan simulasi, bermain peran dan forum teater.

Jadi, dari pernyataan di atas mengenai jenis-jenis media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa ke empat jenis media tersebut melibatkan beberapa panca indera dalam penangkapan pesan yang disampaikan. Audio yang melibatkan indera pendengaran, medianya berupa radio, perekam dan sebagainya. Visual yang melibatkan indera penglihatan, medianya berupa media cetak atau simbol-simbol gambar dan lain sebagainya.

Audio visual yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses, medianya berupa video, film, televisi atau alat yang dapat disambung dengan proyektor. Multimedia yang melibatkan berbagai macam indera dalam sebuah proses pembelajaran, medianya berupa melalui komputer, internet atau yang bersangkutan dengan teknologi.

2. Video Pendek

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat.

Media video merupakan salah satu jenis media audio-visual. Media audio-visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Arsyad (2016: 49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

Dari pengertian tersebut disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Manfaat media video menurut Prastowo (2017: 302), antara lain:

- a. memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik,
- b. memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat,
- c. menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu,
- d. memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan
- e. menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, keberadaan media video sangat tidak disangsikan lagi di dalam kelas. Dengan video siswa dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Siswa pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran.

Beberapa kelebihan penggunaan media video menurut Daryanto (2016: 79), antara lain:

- a. Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
- b. Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Kekurangannya media video menurut Daryanto (2016: 79), antara lain:

- a. Opposition pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- b. Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambaryang ada di dalamnya.
- c. Budget untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Pendapat lain terkait kelebihan dan kelemahan video disampaikan oleh Anderson (2017: 105), media video memiliki kelebihan, antara lain:

- a. Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.
- b. Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
- c. Dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan menempatkan monitor di setiap kelas.
- d. Dengan video siswa dapat belajar secara mandiri.

Selanjutnya untuk kelemahan atau keterbatasan penggunaan media video menurut Anderson (2017: 105), antara lain:

- a. Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
- b. Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
- c. Ketika akan digunakan, peralatan video harus sudah tersedia di tempatpenggunaan.
- d. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

Sebuah media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media video. Dalam penayangannya video tidak dapat berdiri sendiri, media video ini membutuhkan alat pendukung terutama layar monitor untuk memproyeksikan gambar maupun speaker aktif untuk menampilkan suara agar terdengar jelas. Sifat komunikasi dalam penggunaan media video hanya bersifat satu arah, siswa hanya memperhatikan media video, hal inilah yang perlu diperhatikan oleh guru.

Video memiliki fungsi dapat diulang-ulang maupun diberhentikan, maka dalam hal ini guru bisa mengajak berkomunikasi dengan siswa tentang isi/pesan dari video yang dilihat, maupun tanya jawab tentang video yang disimak. Jadi komunikasi tersebut tidak hanya satu arah.

Video pendek menurut Javandalasta 2015: 2) yaitu, sebuah karya video yang berdurasi kurang dari 60 menit. Berbeda dengan Youtube sebagai salah satu platform berbagai video, mendefinisikan video pendek adalah video dengan durasi di bawah 10 menit dan video panjang lebih dari 10 menit. Pada penelitian ini definisi yang dipakai mengacu pada youtube dengan pertimbangan pembagian waktu dalam pelaksanaan pembelajaran daring itu sendiri.

3. Pembelajaran Daring

a. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring dirumuskan oleh Williams (dalam Riyana, 2015: 15) sebagai *'a large collection of computers in networks that are*

... tied together so that many users can share their vast resources'.

Pengertian tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran daring meliputi aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa teks, pesan, grafis, video maupun audio. Pengertian pembelajaran daring bukan hanya berkaitan dengan perangkat keras saja, melainkan juga mencakup perangkat lunak berupa data yang dikirim dan disimpan yang sewaktu-waktu dapat diakses seperti jaringan (*networking*) atau internet.

Kemajuan lain yang berkaitan dengan pembelajaran daring sebagaimana yang dikemukakan oleh Kitao (dalam Aulia dkk., 2016: 32) adalah banyaknya komputer di seluruh dunia terkoneksi ke pembelajaran daring setiap harinya. Mengingat pembelajaran daring sebagai metode atau sarana komunikasi yang mampu memberikan manfaat besar bagi kepentingan para peneliti, pengajar, dan pembelajar, maka para pengajar perlu memahami karakteristik atau potensi pembelajaran daring agar dapat memanfaatkannya secara optimal untuk kepentingan pembelajaran para pembelajarnya (Munir, 2017: 6).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan perangkat keras seperti komputer dan lainnya untuk melangsungkan pembelajaran. Selain perangkat keras, pembelajaran daring juga berupa perangkat lunak yang berupa data yang dikirim dan

disimpan yang sewaktu-waktu dapat diakses seperti halnya internet. Banyak orang yang menggunakan pembelajaran daring dan terkoneksi dengan komputer karena pembelajaran daring ini memiliki fungsi sebagai metode atau sarana komunikasi dalam pembelajaran yang memberikan manfaat besar bagi penggunanya.

Pendidik atau pengajar harus mampu memahami karakteristik pembelajaran daring agar mampu mengedukasi kepada siswa dalam menggunakan komputer atau pembelajaran daring lainnya, sehingga siswa dapat memanfaatkannya secara optimal.

b. Fungsi Pembelajaran Daring

Media pembelajaran menurut Munir (2017: 10) memiliki tiga fungsi yang berhubungan dengan pembelajaran daring, yaitu:

1) Fungsi suplemen

Fungsi sebagai suplemen (tambahan) yaitu pembelajar mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Tidak ada kewajiban bagi pembelajar untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Walaupun materi pembelajaran elektronik berfungsi sebagai suplemen, namun jika memanfaatkannya tentu saja pembelajar akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan. Peran pengajar adalah selalu mendorong, menggugah, atau menganjurkan para pembelajarnya mengakses materi pembelajaran elektronik yang telah disediakan.

2) Fungsi komplemen

Fungsi sebagai komplemen (pelengkap), yaitu materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diteri pembelajar di dalam kelas. Materi pembelajar elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (penguatan) yang bersifat *enrichment* (pengayaan) atau *remedial* (pengulangan pembelajaran) bagi pembelajar di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

3) Fungsi substitusi

Pembelajar diberi beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran. Tujuannya untuk membantu mempermudah pembelajar mengelola kegiatan pembelajarannya sehingga dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainnya. Ada tiga alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih, yaitu mengikuti kegiatan pembelajaran yang disajikan secara konvensional (tatap muka) saja, atau sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui pembelajaran daring, atau sepenuhnya melalui pembelajaran daring.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring

Kelebihan pembelajaran daring adalah media yang menyenangkan, sehingga menimbulkan ketertarikan pembelajar pada program-program daring. Pembelajaran yang belajar dengan baik akan cepat memahami komputer yang diperlukan, dengan mengakses Web. Oleh karena itu, pembelajar dapat belajar di mana pun pada setiap waktu.

Pembelajaran daring menerapkan sistem pembelajaran yang tidak berlangsung dalam suatu tempat saja, sehingga tidak ada interaksi langsung secara tatap muka antara pengajar dan pembelajarnya. Interaksi antara pengajar dan pembelajar dapat dilakukan, baik dalam bentuk *real time* (waktu nyata) atau *a real time* (tidak nyata). Dengan interaksi ini menjadikan adanya interaksi antara pengajar dan pembelajar yang dapat menggantikan interaksi langsung secara tatap muka.

Interaksi ini sangat mungkin untuk dilakukan dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran supaya mudah dijangkau pembelajar dalam mendapatkan materi pembelajaran atau informasi-informasi lainnya melalui teknologi media komputer dengan internet (Munir, 2017: 6). Melalui media dalam pembelajaran ini dapat melibatkan pembelajar berperan aktif dan interaktif, tidak seperti dengan sistem pembelajaran konvensional melalui tatap muka yang dibatasi oleh waktu (Munir, 2017: 17)

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa pembelajaran daring ini mempunyai kelebihan, diantaranya yakni: (1) Media yang sangat menyenangkan sehingga pengguna akan tertarik dan sedikit kemungkinan orang yang menggunakan tidak mengalami kebosanan; (2) Pembelajaran daring ini juga mudah dan cepat untuk dipahami, tidak perlu memiliki waktu untuk memahaminya; (3) Dalam pembelajaran daring dapat mengakses Web, sehingga dalam menggunakannya sangat praktis, pengguna dapat menggunakan dimana pun; (4) Pembelajaran daring

menerapkan sistem pembelajaran langsung dan tidak langsung, jika tidak bisa belajar secara tatap muka atau langsung dapat melakukannya dengan pertemuan secara online. Dengan begitu, pembelajar dengan mudah mendapatkan materi pembelajaran atau informasi lainnya melalui internet;

(5) Dengan melalui media ini siswa bisa lebih aktif dan interaktif karena tidak dibatasi oleh waktu.

Kekurangan pembelajaran daring adalah banyak pengguna daring merasa perlu adanya pemandu sehingga pembelajar tidak tersesat atau dapat memanfaatkan kegunaan media daring secara baik. Dalam pembelajaran daring menjadikan manusia mengakses informasi yang tidak dibatasi oleh waktu, tempat dan jarak, sehingga jika pengguna tidak pintar dalam penggunaannya dapat menghabiskan waktu secara sia-sia atau bisa disebut kecanduan dalam menggunakan daring tersebut (Munir, 2017: 53).

★ Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pelajar atau pengguna media daring harus bisa memanfaatkan media daring dengan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran daring. Peserta didik juga diharapkan untuk bijak menggunakan segala fasilitas pembelajaran daring, untuk meminimalisir hal-hal yang tidak diinginkan yang membuat proses pembelajaran keluar dari substansinya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Sadikin & Hamidah (2020) yang berjudul “Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19”. Penelitian ini bertujuan untuk

memperoleh gambaran pelaksanaan pembelajaran daring di Prodi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jambi sebagai upaya menekan penyebaran covid-19 di Perguruan Tinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) mahasiswa telah memiliki fasilitas-fasilitas dasar yang dibutuhkan untuk mengikuti pembelajaran daring; (2) pembelajaran daring memiliki fleksibilitas dalam pelaksanaannya dan mampu mendorong munculnya kemandirian belajar dan motivasi untuk lebih aktif dalam belajar; dan (3) pembelajaran jarak jauh mendorong munculnya perilaku *social distancing* dan meminimalisir munculnya keramaian mahasiswa sehingga dianggap dapat mengurangi potensi penyebaran Covid-19 di lingkungan perguruan tinggi. Persamaan penelitian ada pada metode penelitian yang berupa kualitatif dan subjek penelitian berupa pembelajaran daring. Perbedaan penelitian ada pada objeknya.

2. Penelitian Batubara (2020) yang berjudul “Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona”. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kegiatan pembelajaran daring di masa pandemi virus corona dan respons mahasiswa terhadap penggunaan video tutorial tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran terdiri dari empat tahap, yaitu: persiapan, perekaman, penyelesaian akhir, dan implementasi. Persamaan penelitian ada pada metode penelitian yang berupa kualitatif dan subjek penelitian berupa pembelajaran daring menggunakan media video. Perbedaan penelitian ada pada objeknya.

3. Penelitian Mustakim & Saepul (2020) yang berjudul “Evektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran efektivitas pembelajaran daring menggunakan media *online* selama pandemi covid-19 pada mata pelajaran matematika. Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran matematika menggunakan media *online* efektif selama pandemi covid-19 pada mata pelajaran matematika. Meskipun ada juga peserta didik yang menganggap pembelajaran daring tidak efektif. Persamaan penelitian ada pada subjek penelitian berupa pembelajaran daring. Perbedaan penelitian ada pada objeknya dan metode penelitian yang berupa kualitatif dan eksperimen pada penelitian sebelumnya.
4. Penelitian Assidiqi & Sumarni (2020) yang berjudul “Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19”. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan platform digital yang sering digunakan dalam pembelajaran daring. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa Dari platform digital yang dapat mendukung pembelajaran daring terdapat empat platform digital yang sering digunakan yaitu whatsapp group, fasilitas google (google classroom, google form, google meet), dan zoom cloud meeting. Persamaan penelitian ada pada metode penelitian yang berupa kualitatif dan subjek penelitian berupa pembelajaran daring dan pemanfaatan media online. Perbedaan penelitian ada pada objeknya.

5. Penelitian Susiyanti & Nugraheni (2020) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Daring Dengan Bantuan Video Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19”. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui penerapan model pembelajaran daring dengan bantuan video pembelajaran di SDN Mangkang Kulon 1 pada masa pandemi covid-19”. Hasil dalam penelitian, menunjukkan bahwa Penggunaan video pembelajaran dirasa cukup membantu dalam penerapan pembelajaran daring, hal tersebut terbukti dari keantusiasan siswa yang ditandai dengan perolehan hasil belajar siswa kelas II SDN Mangkang Kulon 1. Persamaan penelitian ada pada metode penelitian yang berupa kualitatif dan subjek penelitian berupa pembelajaran daring dan media pembelajaran berupa video. Perbedaan penelitian ada pada objeknya.

C. Alur Pikir

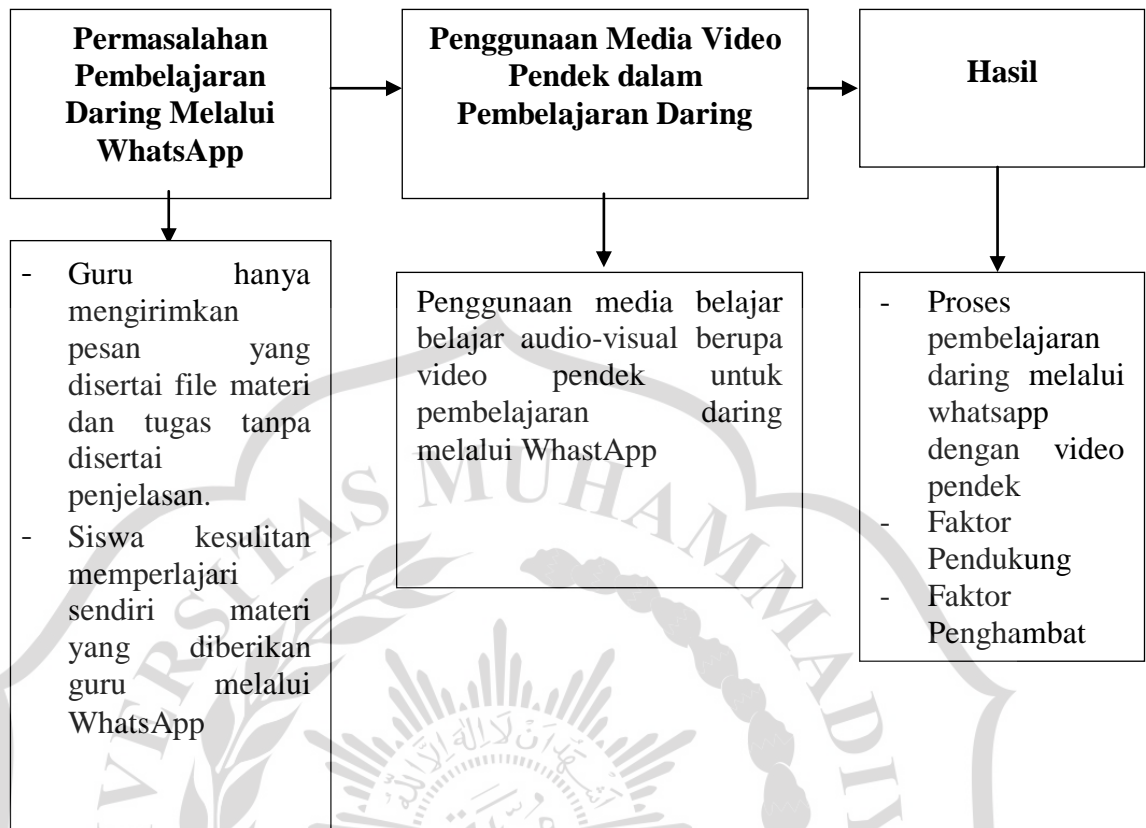
Mengacu pada hasil kajian teori dan penelitian yang relevan tentang pembelajaran daring melalui *WhatsApp* dengan video pendek di kelas 5 SD Negeri 2 Ketenger, diidentifikasi bahwa *WhatsApp* menjadi aplikasi yang dipilih pelaksanaan pembelajaran daring, alasannya karena *WhatsApp* menjadi aplikasi pesan instan paling populer di seluruh dunia. Sejauh ini pembelajaran daring melalui *WhatsApp* menurut pihak sekolah memang berjalan cukup baik namun tetap saja terdapat kendala dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan informasi wali kelas 5 SD N 2 Ketenger salah satu kendala yang masih terjadi adalah kesulitan dalam melakukan penilaian pada aspek afektif dan psikomotor. Sedangkan berdasarkan informasi dari salah

satu orang tua murid, masih mengalami kesulitan selama mendampingi anak dalam pembelajaran daring adalah penjelasan yang dikirimkan lewat *WhatsApp* masih sulit dipahami kurang detail.

Sebagai respon terhadap kendala yang dialami pada proses pembelajaran daring menggunakan media *WhatsApp* pihak sekolah menganjurkan kepada seluruh guru untuk menyertakan video pendek ketika memberikan materi dan tugas. Pembelajaran daring melalui *whatsapp* dengan menyertakan video pendek bertujuan membantu peserta didik dalam belajar dengan sistem jarak jauh, tanpa tatap muka langsung antara guru dan siswa. Pembelajaran daring tersebut guru mengirim suatu video berdurasi pendek yang berisi penjelasan terkait materi yang harus dipelajari dan arahan untuk mengerjakan suatu materi.

Sugiyono (2018) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berikut kerangka berpikir pada penelitian ini:



Gambar 2.2 Kerangka Pikir Penelitian