

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Belajar**

Menurut Muhibbin (2002:87), pendidikan dibangun di atas landasan belajar. Belajar, seperti yang didefinisikan oleh Wasty (2003:104), adalah tindakan menciptakan atau mengubah perilaku melalui paparan stimulus. Belajar mental, menurut Slameto (2010:2), adalah proses modifikasi perilaku akibat kontak dengan lingkungan dalam rangka pemenuhan kebutuhan hidup.

Menurut Eveline & Hartini (2010:3), “belajar” merupakan fenomena multifaset yang terjadi pada setiap individu sejak usia dini (atau mungkin sebelum lahir) hingga kematian. Menurut Zainal (2012:6), istilah “belajar” mengacu pada perubahan perilaku yang diperoleh melalui pengalaman dan berlangsung dalam jangka waktu yang lama.

Setelah mendengar dari berbagai otoritas tentang topik belajar, bisa dikatakan kalau bahwa belajar mengacu pada proses memodifikasi perilaku seseorang berdasarkan informasi baru. Belajar bukan hanya akumulasi fakta; melainkan, itu adalah proses dinamis yang melibatkan berbagai strategi untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar menyebabkan pergeseran dalam bagaimana seorang individu berperilaku.

Belajar adalah proses mengumpulkan pengetahuan yang secara permanen mengubah kemampuan seseorang untuk merespons, dan latihan

adalah satu-satunya cara untuk mencapainya. Karena pembelajaran terjadi pada tingkat pribadi, itu tidak dapat diamati secara eksternal. Tidak ada tindakan, tidak peduli seberapa kecil, dilakukan dalam kehidupan biasa tanpa beberapa elemen pemrosesan mental atau emosional. Keduanya secara kolektif bereaksi dengan berbagai tindakan. Tujuan dari subkategori pendidikan ini adalah untuk menetapkan kriteria yang digunakan guru untuk mengevaluasi kemajuan siswa menuju tujuan pembelajaran.

## **2. Implementasi**

Berikut ini adalah definisi dari beberapa kata implementasi menurut beberapa ahli.

Haryati dkk (2015: 131) mendefinisikan bahwa “Implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan”. Menurut Irawan (2018:67), implementasi adalah cara yang ditempuh suatu kebijakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Mereka yang bertanggung jawab untuk melaksanakan kebijakan terlibat dalam berbagai tugas. Untuk menentukan apakah rencana tersebut perlu ditelaah, perlu dinilai efektif atau tidaknya suatu peraturan atau kebijakan, sebagaimana dijelaskan oleh Rahmat (2017:37).

Definisi implementasi ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Ningrum (2014:45) yaitu sebuah tindakan yang menggambarkan pelaksanaan rencana yang matang. Biasanya, tindakan diambil pada implementasi setelah rencana selesai. Kata implementasi bisa berarti penerapan atau aplikasi dalam istilah awam. Harsono (Haerul, 2016: 25)

menjelaskan bahwa “Implementasi adalah suatu proses untuk melaksanakan kebijakan menjadi tindakan kebijakan dari politik ke dalam administrasi. Pengembangan kebijakan dalam rangka penyempurnaan suatu program”. Perihal itu dikemukakan Wahab (Haerul, 2016: 25) menegaskan secara umum istilah “Implementasi berarti pelaksanaan atau penerapan”. Istilah implementasi sebagai tindakan yang dilakukan untuk mewujudkan sesuatu. Menurut Haerul (2016:26), implementasi adalah proses mewujudkan rencana yang dibuat untuk mewujudkan tujuan organisasi. Menurut Taufik (2013: 136), memaparkan bahwa sebagai suatu hasil, implementasi adalah suatu tindakan yang sudah terprogram itu secara luar biasa.

Berdasarkan definisi ini, kita dapat menyimpulkan bahwa kegiatan, tindakan, dan tindakan di dalam suatu sistem adalah apa yang merupakan implementasi. Dengan kata lain, kata mekanisme menunjukkan bahwa pelaksanaan bukan sekedar kegiatan, melainkan tindakan yang direncanakan dengan cermat dan dilakukan menurut standar tertentu untuk memenuhi tujuan kegiatan. Menempatkan semua ini bersama-sama, kita dapat mengatakan bahwa realisasi penemuan adalah proses melalui mana hasil yang diinginkan tercapai.

### **3. Pembelajaran Daring**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Daring**

Pembelajaran dalam jaringan (daring) mengacu pada semua jenis pendidikan yang berlangsung sepenuhnya online, dengan menggunakan sarana komunikasi elektronik. Dengan demikian, dalam e-learning, siswa

tidak hanya dapat belajar melalui internet, tetapi juga dari media lain seperti video dan audio. Koneksi online semakin ditekankan dalam e-learning. Sederhananya, pendidikan online (atau "e-learning") adalah proses memperoleh pengetahuan melalui Internet. Rusman (2013: 335).

Komponen online yang berbeda, seperti materi online, e-course interaktif, e-simulasi, dan bantuan kerja, dapat digunakan untuk membentuk pendekatan online, seperti yang dijelaskan oleh Kartika (2018:27). Istilah "pembelajaran online" mengacu pada setiap upaya pendidikan yang menggunakan komputer yang terhubung ke internet. Siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun nyaman bagi mereka berkat pendidikan online.

Google Classroom, konferensi video, telepon atau obrolan langsung, Zoom, dan grup whatsapp hanyalah beberapa cara di mana guru dan siswa dapat berkomunikasi. Jenis instruksi ini mutakhir karena mengatasi masalah siswa yang memiliki akses ke berbagai sumber daya. Menurut Astini (2020:2), program pertemuan Google Classroom dan Zoom adalah alat yang paling berguna untuk pengajaran online di sekolah menengah, sedangkan aplikasi grup WhatsApp adalah alat yang paling berguna untuk siswa sekolah dasar dan menengah. Orang tua dan instruktur harus tetap terlibat dalam pendidikan online anak-anak mereka.

Pengertian pembelajaran daring oleh Yanti dkk (2020: 62) mendefinisikan kalau "Pembelajaran daring merupakan suatu pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan media atau jasa

bantuan perangkat elektronika berupa audio, video, perangkat komputer ataupun kombinasi ketiganya. Pembelajaran daring yaitu program penyelenggaraan kelas belajar untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas melalui jaringan internet. Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun berbayar". Pembelajaran yang terjadi melalui internet, intranet, ekstranet, atau jaringan komputer yang terhubung langsung semuanya dianggap pembelajaran online. Menggunakan jaringan komputer atau internet, pembelajaran online adalah strategi pengajaran di mana instruktur memilih metode pengajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa dan hasil kursus yang diinginkan. Agar siswa dapat menyimpan informasi dan tumbuh sebagai pembelajar, model pembelajaran yang efektif harus dibuat dengan cermat. Pentingnya model pembelajaran tidak dapat dilebih-lebihkan karena digunakan sebagai kerangka kerja untuk mengajar siswa.

Menurut Sudarsana dkk. (2020:4), pembelajaran online memiliki banyak keunggulan dibandingkan pengajaran di secara konvensional. E-learning, atau pembelajaran melalui sarana elektronik, adalah suatu teknik pembelajaran daring dengan menggunakan jaringan internet. Menurut Trisnadewi (2020:39), pembelajaran online adalah proses memperoleh pengetahuan, membangun pemahaman, dan belajar dari pengalaman seseorang melalui penggunaan internet untuk mendapatkan akses ke materi, berinteraksi dengan materi, guru, dan siswa lain, dan

menerima mendukung selama proses pembelajaran. Instruksi berbasis komputer, atau pembelajaran online, mengacu pada konten instruksional yang disampaikan melalui Internet. Pembelajaran online mengacu pada semua jenis instruksi yang terjadi antara seorang guru dan kelas mereka menggunakan komputer atau perangkat elektronik jaringan lainnya.

#### b. Komponen Pembelajaran Daring

Seperti yang dijelaskan Trisnadewi (2020:40), banyak faktor yang harus didukung untuk mendorong adopsi pembelajaran online, di antaranya yaitu:

##### 1) Infrastruktur

Dalam konteks pendidikan online, "infrastruktur" mengacu pada semua komponen perangkat keras, seperti telepon, komputer, dan tablet, yang diperlukan untuk memfasilitasi pengajaran dan penilaian.

##### 2) Sistem dan Aplikasi

Sistem terdiri dari beberapa bagian yang bekerja bersama guna menggapai sesuatu. "Aplikasi" yang dibuat sistem adalah program yang memproses data sesuai dengan parameter bahasa pemrograman tertentu. Internet, Whatsapp, Google Classroom, Zoom, Google Meet, Webex, dan sistem serta aplikasi lain digunakan untuk pembelajaran online.

##### 3) Konten

Biasanya digunakan untuk merujuk pada data yang tersedia

melalui berbagai bentuk media atau barang teknologi. Istilah konten digunakan untuk menggambarkan informasi atau pelajaran yang dikembangkan pendidik untuk kelas.

#### 4) Operator

Operator mengacu pada orang-orang yang bertanggung jawab untuk memanfaatkan infrastruktur, memelihara sistem dan aplikasi, dan memproduksi konten. Pembelajaran online dapat dikelola oleh guru, siswa, atau kombinasi keduanya.

#### c. Manfaat Pembelajaran Daring

Winaya (2020) mencantumkan empat keunggulan pembelajaran *online* sebagai alasan untuk merangkulnya:

- 1) Meningkatkan jumlah keterlibatan siswa-guru atau tutor-siswa;
- 2) Mengizinkan pembelajaran dan percakapan berlangsung kapanpun dan dimanapun yang paling nyaman;
- 3) Sejumlah besar siswa dapat berpartisipasi;
- 4) Membantu dengan pengumpulan dan pengarsipan sumber daya pendidikan.

#### d. Kendala Pembelajaran Daring

Koneksi internet yang lambat mungkin menjadi masalah saat belajar online. Oleh karena itu, seringkali siswa kesulitan mengumpulkan tugas karena sinyal yang terbatas dan/atau menantang. Ketika ini terjadi, pendidikan online terhambat oleh kecepatan transfer data yang terbatas. Ketika siswa belajar online, ada kalanya mereka menggunakan jumlah yang tidak proporsional dari uang saku internet mereka. Jumlah data yang dibutuhkan untuk menggunakan internet telah meningkat secara dramatis, dan banyak keluarga tidak mampu untuk mengikutinya.

Menurut Gusty dkk. (2020:108), beberapa masalah, seperti guru yang tidak menyelesaikan satu unit dan menggantinya dengan unit lain, dapat berkembang saat menggunakan sistem pembelajaran online ini. Ini adalah keluhan umum di antara siswa, yang merasa terbebani oleh guru mereka. Banyak siswa online mengungkapkan frustrasi atas berapa banyak pekerjaan rumah yang diberikan oleh instruktur mereka. Secara alami, waktu dan upaya yang diinvestasikan dalam pembelajaran oleh siswa harus diperhitungkan dan dievaluasi. Ingatlah bahwa tidak semua pembelajaran di kelas melibatkan penyelesaian tugas atau pemecahan masalah. Jika instruktur ingin menaikkan taruhan dan meningkatkan kesulitan, mereka dapat menetapkan aktivitas seperti melakukan eksperimen dan menganalisis hasilnya.

Beberapa hambatan meluasnya penggunaan e-learning dibahas Oktawirawan (2020:541). Masih ada tempat di dunia di mana konektivitas internet yang buruk membuat pendidikan online hampir tidak mungkin. Beberapa mahasiswa yang sudah terbebani secara finansial mungkin merasa penggunaan kuota internet menjadi beban. Tidak semua instruktur dapat memberikan kursus yang lengkap dan berkualitas tinggi menggunakan media online. Saat mengerjakan tugas sekolah secara online, siswa mungkin merasa kewalahan dengan banyaknya tugas yang diberikan oleh guru mereka. Tidak hanya jumlahnya yang banyak, tugas-tugas yang diberikan guru juga dianggap membosankan dan waktu pengerjaannya terbatas sehingga membuat

siswa menjadi bingung.

Oktawirawan (2020: 542) mengklaim bahwa siswa mengalami kecemasan karena kombinasi waktu yang tidak mencukupi untuk menyelesaikan tugas dan kegagalan untuk memahami materi yang ada. Sulit bagi siswa untuk menyelesaikan tugas ketika mereka tidak memiliki pemahaman yang kuat tentang konten. Pendidikan online sangat dipengaruhi oleh masalah akses ke internet. Jika sulit bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran online karena mereka tidak mampu melebihi batas data mereka, itu dapat menyebabkan kecemasan. Siswa khawatir tentang berbagai masalah teknologi karena keadaan jaringan yang tidak stabil. Tidak menyerahkan pekerjaan tepat waktu, datang terlambat ke kelas, dan kesulitan memahami kuliah profesor adalah contoh hambatan teknologi negatif. Karena perbedaan individu dalam keakraban dan kenyamanan dengan berbagai bentuk teknologi, beberapa siswa mungkin berjuang untuk mengikuti diskusi dan bacaan kelas. Tantangan ini diperparah untuk siswa di tempat-tempat dengan koneksi internet terbatas.

e. Indikator Pembelajaran Daring

Menurut Hamdani dan Priatna (2020:4), ada sejumlah metrik berbeda yang dapat digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan inisiatif e-learning, yaitu:

1) Kenyamanan Pembelajaran Masa Pandemi;

Kenyamanan pada pembelajaran online sangat penting. Tidak

ada lingkungan belajar yang kondusif jika siswa tidak merasa nyaman. Agar kerjasama penuh antara guru-murid dapat diciptakan, penting bagi guru dan siswa untuk merasakan tingkat kenyamanan ini.

## 2) Kemampuan Literasi Digital Guru;

Kemampuan Literasi digital mengacu pada keakraban dan fasilitas dengan berbagai sumber informasi digital, termasuk aksesibilitas, organisasi, dan penggunaannya. Pendidik profesional di negara-negara di mana Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen berlaku harus mahir dalam pencarian informasi digital dan keabsahan penyajian informasi..

## 3) Tingkat Adaptasi Peserta Didik terhadap Pembelajaran;

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan memuji pendidikan online sebagai metode memasukkan teknologi baru ke dalam pendidikan. Menggunakan gadget anak-anak jauh lebih sedikit dari kurva belajar. Terlebih lagi, institusi akademik saat ini harus berurusan dengan Generasi Z. Secara keseluruhan, generasi ini telah tumbuh di dunia di mana mereka memiliki akses yang konstan dan pengetahuan yang mendalam tentang perangkat dan teknologi digital. Oleh karena itu, penggunaan teknologi adalah sesuatu yang mungkin lebih mudah disesuaikan oleh anak-anak. Kemajuan teknis ini membuka jalan bagi kelancaran transisi generasi berikutnya ke Era Industri 4.0. Faktanya, tidak semua anak dapat terus belajar online karena berbagai batasan. Ketidakmampuan untuk membeli pulsa atau

mempertahankan sinyal yang kuat hanyalah dua contoh dari banyak masalah yang disebabkan oleh kurangnya akses ke media digital dan infrastruktur yang diperlukan untuk menggunakan perangkat seluler. Di sisi lain, sebagian besar siswa telah memiliki beberapa paparan pendidikan online.

4) Kecukupan Perangkat;

Untuk berpartisipasi dalam pembelajaran online memerlukan akses ke internet dan perangkat, seperti komputer atau ponsel cerdas. Namun, tidak jarang dosen maupun siswa tidak memiliki kebutuhan pokok yang diperlukan agar proses pembelajaran tetap berjalan lancar.

5) Koneksi Internet;

Karena semua pembelajaran online harus diakses melalui internet, dan karena tidak ada interaksi langsung antara siswa dan guru tanpa koneksi internet, sangat penting untuk memiliki konektivitas internet yang andal.

6) Biaya Pembelajaran Daring;

Bahkan jika tidak ada biaya pengiriman yang terkait dengan pendidikan online, beberapa orang mengatakan bahwa itu masih terlalu mahal untuk diterapkan karena waktu dan uang yang dibutuhkan untuk menyiapkan infrastruktur yang diperlukan dan membeli koneksi internet dan layanan internet yang diperlukan sampai Harga listrik naik setiap bulan.

#### 7) Tingkat Kenyamanan Aplikasi;

Aplikasi mengacu pada media melalui mana pengetahuan ditransmisikan dari instruktur kepada siswa; tanpa "aplikasi" yang dapat diakses, siswa cenderung tidak sepenuhnya memahami pentingnya informasi yang dikirimkan. Ada berbagai macam pilihan untuk menggunakan aplikasi yang tersedia, tetapi sekali lagi, literasi digital yang kompeten sangat penting. Ini mungkin terjadi karena pengguna yang tidak ahli secara teknologi mungkin salah mengira bahwa aplikasi tersebut sulit digunakan.

#### 8) Komitmen Daring Pasca Pandemi

Sebagian besar pendidik masih bergantung pada pendidikan internet bahkan setelah epidemi mereda. Ini dapat memiliki efek yang menguntungkan karena pendidikan online berfungsi sebagai suplemen untuk pengajaran di kelas, memastikan bahwa siswa memasuki kelas dengan beberapa keakraban dengan topik yang akan dibahas.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring tentunya harus memiliki aspek indikator seperti di atas. Indikator tersebut dapat digunakan untuk mengukur bagaimana kesiapan sekolah dalam menghadapi proses pembelajaran secara daring.

### **4. Keaktifan Peserta Didik**

#### a. Pengertian Keaktifan Peserta Didik

Komponen penting bagi siswa adalah Keaktifan peserta didik. Mendapatkan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.

Untuk mempengaruhi perubahan perilaku pada siswa, Pour et al. (2018:38) mendefinisikan Keaktifan peserta didik sebagai proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa untuk aktif berinteraksi dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Tindakan yang dilakukan siswa saat belajar mengungkapkan tingkat motivasi mereka.

Pembelajaran terjadi ketika siswa terlibat dalam Keaktifan peserta didik, yang dapat berbentuk kegiatan sendiri atau kelompok, tetapi selalu didasarkan pada rencana pelajaran guru. Keterlibatan siswa di kelas memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan kognitif, afektif, dan sosial mereka. Siswa dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar dengan menciptakan lingkungan kelas yang ramah, seperti yang dicatat oleh Wibowo (2016: 130), dan mereka termotivasi untuk belajar baik melalui cara aktif maupun pasif. Karya atau usaha yang dicurahkan siswa dalam pendidikannya itulah yang disebut Hardini (2015:124) sebagai Keaktifan peserta didik.

Kesimpulannya, Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran mengacu pada kegiatan atau keterlibatan siswa, seperti menawarkan pendapat, menanyai siswa atau guru lain, dan mendiskusikan hasil pekerjaannya dengan pengajar yang berguna buat dirinya dan pula buat orang lain.

#### b. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Peserta Didik

Minat intrinsik siswa dalam belajar telah terbukti tidak hanya membantu mereka belajar lebih efektif, tetapi juga meningkatkan

kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah mereka. Guru dapat berperan dalam meningkatkan motivasi siswa dengan menciptakan sistem pembelajaran terstruktur yang menarik dan efektif. Wibowo (2016: 131) mencantumkan hal-hal berikut sebagai contoh tindakan guru yang dapat berdampak pada siswa::

- 1) Membawa keterlibatan siswa dalam belajar dengan menginspirasi atau menghibur mereka untuk melakukannya;
- 2) Tujuan kursus (keterampilan dasar siswa) dan bagaimana mereka akan dicapai;
- 3) Yakinkan mereka bahwa mereka memiliki potensi untuk belajar;
- 4) Beri mereka sesuatu untuk dipikirkan (pertanyaan, tema, dan konsep);
- 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari;
- 6) Menimbulkan kegiatan, partisipasi siswa di aktivitas pembelajaran;
- 7) Memberi *feedback*;
- 8) Mengadakan tagihan ke siswa berbentuk tes hingga kemampuan siswa selalu terpantau serta terukur;
- 9) Mengambil kesimpulan tiap materi ke akhir pembelajaran.

Adapun faktor yang memberi pengaruh keaktifan belajar menurut Hardini (2015: 124) menyebutkan ada lima hal yang memberi pengaruh keaktifan belajar, yaitu:

- 1) Stimuli belajar;
- 2) Perhatian serta motivasi;

- 3) Respon yang dipelajarinya;
- 4) Penguatan;
- 5) Pemakaian serta pemindahan.

Partisipasi siswa di pembelajaran bisa meningkatkan serta meningkatkan motivasi. Aktivitas dipengaruhi oleh berbagai faktor, dan bahkan jika pembelajaran menjadi menyenangkan atau memotivasi siswa, dan aktivitas dapat meningkat, cara untuk menaikkan aktivitas adalah mengidentifikasi kondisi siswa yang kurang terlibat di pembelajaran.

c. Indikator Keaktifan Peserta Didik

Inisiatif memegang peranan penting dalam setiap proses pengajaran. Dengan siswa berinisiatif di pembelajaran, hingga siswa lebih mudah punya minat serta semangat tinggi di proses mengikuti kegiatan mengajar. Motivasi siswa tercermin dari perilaku serta perasaan antusias selama proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam belajar bisa diketahui dari betapa senangnya mereka dalam melakukan dan mengikuti proses pembelajaran. Indikator keaktifan siswa oleh Kharis (2019: 176) yakni:

- 1) siswa mencatat ataupun mendengar pemberitahuan;
- 2) Memberi perhatian uraian materi guru;
- 3) Mencatat tugas dan langsung menyelesaikan tugasnya;
- 4) Berdiskusi di kelompok belajarnya;

5) Melibatkan diri membuat kesimpulan belajar.

Berdasarkan indikator tersebut, bisa diuraikan siswa aktif jika: 1) Siswa mencatat ataupun cuma mendengar pengumuman, artinya jika selama proses pembelajaran kegiatan belajar siswa berjalan dengan baik, terutama mencatat ataupun Cuma mendengar penjabaran materi yang diajarkan guru tak harus lagi mendorong siswa melakukannya. 2) Siswa sangat memberi perhatian hal yang dijelaskan guru, artinya jika siswa sedang dalam kegiatan pembelajaran, jika siswa fokus pada penjelasan guru dan tidak mengganggu penjelasan guru, maka siswa tersebut dikatakan aktif. siswa dalam proses belajarnya. 3) Siswa mencatat dan mengerjakan pekerjaan rumah atas tugas-tugas yang diberikan guru, artinya jika ada tugas yang harus dicatat siswa dapat dikatakan aktif, dan siswa langsung mengerjakannya tanpa ada paksaan dari guru. langsung dilakukan oleh siswa tanpa menunda pekerjaan mereka, tugas yang harus dilakukan. 4) Diskusi kelompok siswa, yaitu ketika siswa terlibat dalam kegiatan diskusi kelompok, jika siswa berprestasi dalam kelompok dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya, maka siswa dikatakan aktif. Lebih baik lagi jika siswa tidak harus selalu didampingi oleh guru selama kegiatan diskusi kelompok. 5) Berpartisipasi atau berpartisipasi dalam proses tanya jawab, dimana siswa diperbolehkan bertanya jika dapat mengartikulasikan topik yang dipelajarinya, yaitu jika ada materi yang tidak dipahaminya, maka aktivitas siswa dapat berjalan seperti biasa. Siswa lebih cenderung bertanya serta menjawab pertanyaan guru,

umumnya saat diminta oleh pertanyaan guru.

## 5. Empat Pilar Pendidikan

### a. Pengertian Empat Pilar Pendidikan

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi sudah mengakibatkan perubahan prinsip belajar manusia. Perkembangan ini mendorong UNESCO membuat 4 pilar pendidikan guna menyiapkan pembelajaran bagi era abad 21. Empat Pilar itu meliputi *learn to know*, *learn to do*, *learn to be*, serta *learn to live together*.

#### 1) *Learning to Know*

*Learning to know* ialah prinsip belajar ialah memahami. Prinsip pembelajaran ini wajib disesuaikan supaya siswa termotivasi serta membuat suasana yang membuat mereka ingin tahu serta memahami hal baru. Jadi pembelajaran wajib memunculkan sikap “rasa ingin tahu” di kalangan siswa, membuat siswa mau belajar mendalam. Pilar pertama ini ialah pintu awal masuknya ilmu, hingga inisiatif siswa sangat penting. Ini ialah elemen penting keberhasilan proses pembelajaran.

#### 2) *Learning to Do*

*Learning to Do*, memberi penekanan penting melakukan interaksi lewat lingkungan serta menyelesaikan masalah yang ada. Penguatan pilar ini membutuhkan soft skill dan hard skill. Karena pada hakikatnya pendidikan merupakan bagian penting dari

pembinaan SDM berkualitas, yang bisa memberi potensi yang maksimal guna menghadapi perkembangan zaman. Hard skills adalah penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kompetensi teknis berkaitan bidang ilmunya, soft skills ialah keterampilan selain keterampilan teknis.

### 3) *Learning to Be*

Pilar ketiga ialah upaya guru supaya siswa bisa menemukan jati dirinya sesuai kemampuannya, baik hardskill ataupun softskill. Mengenai proses pencarian jati diri, ada berbagai sumber yang memberi pengaruh pembentukan identitas diri remaja, yakni:

- a) Lingkungan sosial, yang dimana remaja tumbuh serta berkembang layaknya keluarga, tetangga serta teman sebaya.
- b) Kelompok acuan, yakni kelompok remaja misalnya kelompok agama ataupun dengan minat sama yang mana lewat kelompok itu remaja bisa mendapat nilai serta peran yang bisa jadi acuan untuk dirinya.
- c) Tokoh idola, yakni orang yang artinya misalnya sahabat, guru, kakak, ataupun orang yang dikagumi.

### 4) *Learning to Live Together*

Pilar paling akhir mengantarkan siswa memahami serta menyadari mereka ialah bagian dari lingkungan. Saat siswa sadar dirinya ialah bagian masyarakat, bakal memunculkan toleransi serta tanggung jawab saat melaksanakan tugasnya.

## b. Indikator Empat Pilar Pendidikan

Prasetyono & Trisnawati (2018: 78) menjelaskan bahwa indikator empat pilar pendidikan UNESCO dijabarkan sebagai berikut:

### 1) *Learning to Know*

- a) Mendapat serta menguasai materi yang banyak
- b) Mencari data dari lingkungan sekitar serta sumber lain
- c) Bisa memahami materi ajar
- d) Melakukan pengembangan serta merespon sumber informasi baru
- e) Melakukan pengembangan rasa ingin tahu
- f) Memberi manfaat beragam sumber pelajaran

### 2) *Learning to Do*

- a) Menghubungkan pembelajaran sesuai kompetensi
- b) Implementasi pengetahuan dengan keterampilan
- c) Mengaplikasikan pemahaman dengan kreatif lewat tindakan harian
- d) Menaikkan keterampilan pada penyelesaian masalah
- e) Berkreasi memakai pengetahuan yang sudah didapat

### 3) *Learning to Live Together*

- a) Menjalankan nilai kebersamaan di kelas
- b) Bisa toleransi dengan siswa lain
- c) Saling menghargai apabila ada perbedaan pendapat

### 4) *Learning to Be*

- a) Mengenal kekurangan serta kelebihan sendiri
- b) Memperlihatkan sikap percaya diri

- c) Memperlihatkan kemampuan belajar mandiri menurut potensi
- d) Belajar mandiri
- e) Belajar bertanggung jawab hingga bisa menggapai tujuan
- f) Bisa mengembangkan kepribadian hingga bisa menjalankan hal besar serta bisa dipertanggungjawabkan

Berdasarkan indikator di atas, maka peneliti menyimpulkan indikator 4 pilar pendidikan dalam penelitian ini yakni:

- 1) *Learning to Know* (Belajar untuk Mengetahui)
  - a) Mencari informasi dari sekitar
  - b) Melakukan pengembangan rasa ingin tahu
  - c) Mengambil manfaat beragam sumber pelajaran
- 2) *Learning to Do* (Belajar untuk menjalankan Sesuatu)
  - a) Menghubungkan pembelajaran dengan kompetensi
  - b) Meningkatkan keterampilan dalam pemecahan masalah
- 3) *Learning to Live Together* (Belajar untuk Hidup Bersama)
  - a) Menjalankan nilai kebersamaan di kelas
  - b) Bisa toleransi dengan peserta didik lain
- 4) *Learning to Be* (Belajar untuk jadi Sesuatu)
  - a) Menunjukkan sikap percaya diri
  - b) Belajar mandiri
  - c) Belajar jadi orang bertanggung jawab hingga bisa menggapaitujuan

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian oleh Ahmad Kharis (2019: 176) dengan judul “*Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Berbasis IT pada Tematik*”. Motivasi penelitian ini adalah rendahnya motivasi siswa SD Negeri Bener 01 dalam proses pembelajaran. Penelitian ini punya tujuan menaikkan pola pembelajaran motivasional di proses pembelajaran siswa SDN Bener 01 Kelas 4 dengan menerapkan gambar dan gambar berbasis IT. Penelitian ini memakai metode observasi kelas. Hasil penelitian memperlihatkan penaikan keaktifan siswa karena siswa paham konsep pembelajaran mata pelajaran lewat gambar dan langkah di pembelajaran gambar, serta siswa lebih aktif ikut pembelajaran. Langkah model pembelajaran *picture and picture* ialah: (1) menyampaikan kompetensi yang mau digapai yakni guru mengkomunikasikan kompetensi yang ingin digapai di pembelajaran, (2) menyajikan dalam bentuk materi pengantar, yang mana kegiatan merupakan penjelasan tentang materi yang diberikan oleh guru, (3) Menampilkan gambar berkaitan materi pembelajaran, yakni guru menunjukkan gambar yang bakal dirakit, (4) guru bertanya kepada siswa urut gambar alasan/alasan, yaitu meminta siswa untuk menjelaskan atau menjelaskan urutan gambar yang dibuatnya Kegiatan alasan, (5) Menanamkan konsep sesuai kompetensi yang akan dicapai, yaitu guru berdasarkan konsep yang diberikan atau menjelaskan kompetensi guru berusaha untuk mencapai, (6) Meringkas/meringkas materi, yaitu siswa bekerja dengan pembelajaran yang dilakukan. Penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah untuk

mendesripsikan aktivitas siswa kelas 4 SD dalam 4 pilar pendidikan pelaksanaan pembelajaran online di SD Muhammadiyah Cipete Banyumas.

Penelitian oleh Risky Oktavian dan Riantina Fitra Aldya (2020: 130) dengan judul “*Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0*”. Penelitian ini punya tujuan mencari tahu efektivitas pembelajaran online menekankan integrasi dengan lingkungan melalui beragam jurnal terkait dengan variabel penelitian yang dikumpulkan, dengan menggunakan metode berupa jurnal meta-analisis, dilihat lewat beragam aspek era pendidikan 4.0 dan kemudian ditinjau dan dianalisis.mendapatkan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jika pembelajaran online dapat memenuhi unsur dasar dalam pembelajaran yaitu wacana, adaptabilitas, interaktivitas dan refleksi sangat efektif apabila dipadukan dengan lingkungan belajar hingga bisa jadi pembelajaran online. Mengintegrasikan dengan lingkungan ataupun membentuk bagian dari ekosistem pembelajaran digital karena beradaptasi dengan gaya belajar siswa, fleksibilitas serta pengalaman belajar, memungkinkan mereka untuk menciptakan perasaan positif. Penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah mendeskripsikan aktivitas siswa kelas 4 SD dalam 4 pilar pendidikan pelaksanaan pembelajaran online di SD Muhammadiyah Cipete Banyumas.

Penelitian oleh Rahmad Sugiarto yang berjudul “*The Utilization of Google Classroom in Implementing Distance Learning in Islamic High School Al Azhar 9 of Yogyakarta During Covid -19 Pandemic*” dalam *Atlantis Press: Advance in Social Science, Education and Humanities Research* volume 452

halaman 100-105. Studi ini menunjukkan bahwa program studi memiliki dampak yang kuat pada tingkat pemahaman siswa, dan dalam studi yang dipersiapkan secara baik ini, pemakaian pembelajaran tradisional serta Google Classroom merubah level pemahaman siswa pada materi serta pembelajaran aktif yang jadi sarana belajar di kelas.

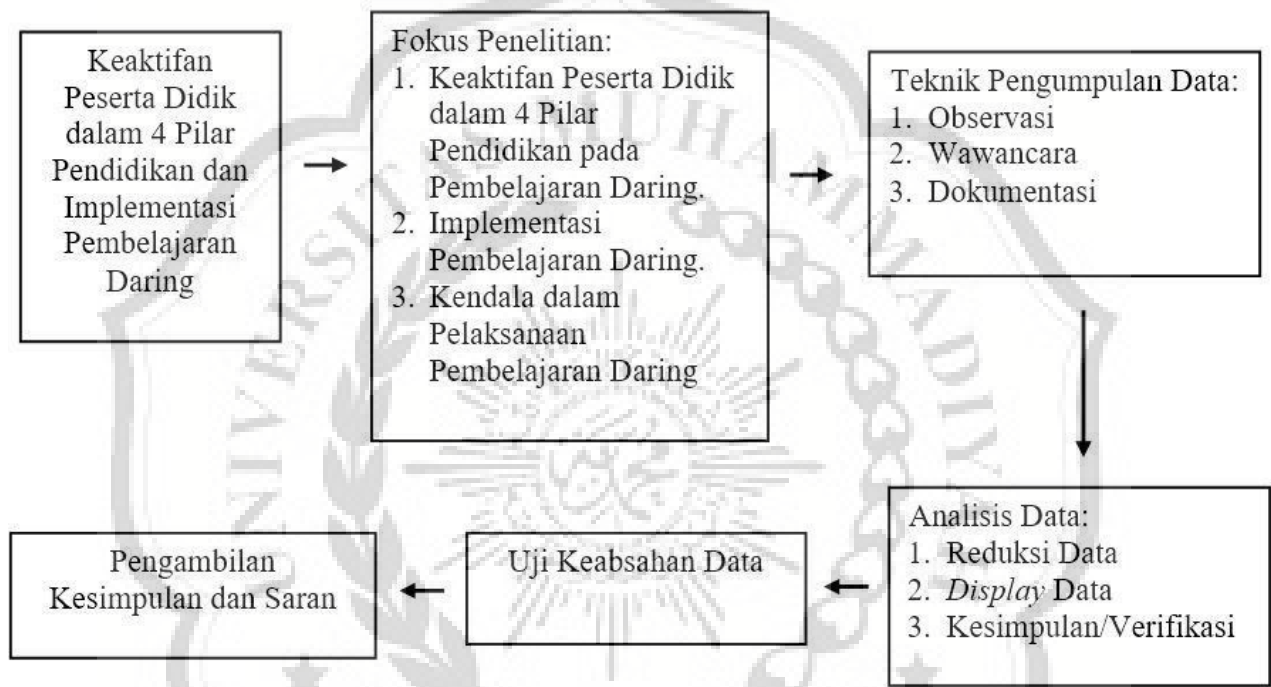
Penelitian oleh Kor, Hakan dkk dengan judul “*Comparison of the Proficiency Level of the Course Materials (Animations, Videos, Simulations, E-Books) Used In Distance Education*” dalam *Procedia - Social and Behavioral Sciences* Vol. 01 No. 01 halaman 54 – 60 tahun 2014. Dalam artikel yang dilakukan di Turki, kemahiran dalam materi khusus yang digunakan dalam pendidikan jarak jauh adalah baik. Ini diperlihatkan memakai LMS (Learning Management System) bagi tiap universitas, dan anggaran yang besar dipakai menjalankan pendidikan jarak jauh yang efektif serta efisien. Materi yang dipakai pusat pendidikan jarak jauh sering disediakan berupa file PDF serta video. Terlihat di proses penyusunan buku teks, animasi, simulasi serta latihan interaktif lebih jarang dipakai. Ini disebabkan lebih mudah menyiapkan materi dalam bentuk PDF dan video. Penelitian ini terkait apa yang bakal peneliti lakukan di proses penerapan pembelajaran online.

### **C. Kerangka Pikir**

SD Muhammadiyah Cipete sudah terbiasa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran daring. Peneliti memfokuskan penelitian pada keaktifan peserta didik dalam 4 pilar pendidikan pada pembelajaran daring, implementasi pembelajaran daring, serta kendala pelaksanaan pembelajaran daring.

Penelitian ini punya tujuan mendeskripsikan keaktifan siswa di kelas 4 dalam 4 pilar pendidikan pada implementasi pembelajaran daring di SD Muhammadiyah Cipete Banyumas.

Skema kerangka pikir ditunjukkan pada gambar di bawah ini :



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian