

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pembelajaran

Pembelajaran atau dalam bahasa Inggris biasa diucapkan *learning* merupakan kata yang berasal dari *to learn* atau belajar. Ahmad, Susanto (2013: 18-19) kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru, jadi istilah pembelajaran adalah ringkas dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar. Secara psikologis pengertian pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya.

Suyono dan Hariyanto (2014:183) mengatakan bahwa pembelajaran identik dengan pengajaran, suatu kegiatan dimana guru mengajar atau membimbing anak-anak menuju proses pendewasaan diri. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pembelajaran erat kaitannya dengan pengajaran. Pengajaran sebagian bagian yang terintegral dalam pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan antara yang satu dengan yang lain. Dimana ada pembelajaran maka di situ pula terjadi proses pengajaran.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian

rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Gagne dan Briggs (1979:3). Istilah “pembelajaran” sama dengan “*instruction*” atau “pengajaran”. Pengajaran mempunyai arti cara mengajar atau mengajarkan. (Purwadinata, 1967:22). Dengan demikian pengajaran diartikan sama dengan perbuatan belajar (oleh siswa) dan Mengajar (oleh guru). Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. Kegiatan belajar adalah kegiatan primer, sedangkan mengajar adalah kegiatan sekunder yang dimaksudkan agar terjadi kegiatan secara optimal.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama.

Wina, Sanjaya (2008: 204) komponen-komponen sistem pembelajaran ada lima yaitu:

1. Tujuan, tujuan merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran. Mau dibawa kemana siswa, apa yang harus dimiliki oleh siswa. Semuanya tergantung pada tujuan yang ingin dicapai. Sesuai dengan standar isi, kurikulum yang berlaku untuk setiap satuan pendidikan adalah kurikulum berbasis kompetensi.
2. Isi/materi pelajaran merupakan komponen kedua dalam sistem pembelajaran. dalam konteks tertentu, materi pelajaran merupakan inti dalam proses pembelajaran, artinya sering terjadi proses pembelajaran diartikan sebagai proses

penyampaian materi. Hal ini bisa dibenarkan manakala tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran (*Subject Centered Teaching*).

3. Strategi/metode adalah komponen yang mempunyai fungsi yang sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan. Bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan melalui strategi yang tepat maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan.

4. Alat dan sumber, walaupun fungsinya sebagai alat bantu, tetapi memiliki peran yang tidak kalah pentingnya dengan komponen-komponen yang lain. Dalam kemajuan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi.

5. Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam sistem proses pembelajaran. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik bagi guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran, melalui evaluasi kita dapat melihat kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen sistem pembelajaran.

2.1.2 Daring/e-learning

Daring/*E-learning* merupakan singkatan dari “e” yang berarti “elektronik” dan “*learning*” yang berarti “pembelajaran”. *E-learning* merupakan pembelajaran yang berbasis media elektronik. Adapun menurut Sukmadinata (2012:206-207) pada *e-learning* tidak hanya singkatan dari elektronik saja, akan tetapi merupakan singkatan dari *experience* (pengalaman), *extended* (perpanjangan), dan *expended*

(perluasan).

Effendi dan Hartono (2005:6) menjelaskan bahwa *e-learning* merupakan semua kegiatan yang menggunakan media komputer dan atau internet. Chandrawati (2010) menyatakan bahwa, *e-learning (elektronik learning)* merupakan proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi. Brown dan Feasey (Darmawan, 2012:26) juga menjelaskan bahwa *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitas serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar. Sejalan dengan Rusman, Kurniawan & Riyana (2012:263) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa di akses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web atau yang dikenal juga “*web based learning*” merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*).

Menurut Romli (2012:34) Pengertian media daring secara umum adalah segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui internet berisikan teks, foto, video dan suara, sebagai sarana komunikasi secara daring, sedangkan pengertian khusus media daring dimaknai sebagai sebuah media dalam konteks komunikasi massa.

Menurut Munir (2009:171-172) manfaat *e-learning* dapat dilihat dari dua sudut, yaitu dari sudut peserta didik dan guru:

1. Sudut peserta didik

- a. Belajar di sekolah-sekolah kecil di daerah-daerah miskin untuk mengikuti mata pelajaran tertentu yang tidak dapat diberikan oleh sekolahnya.
- b. Mengikuti program pendidikan keluarga di rumah (*home schoolers*) untuk mempelajari materi yang tidak dapat diajarkan oleh orang tuanya, seperti bahasa asing dan keterampilan di bidang komputer.
- c. Merasa phobia dengan sekolah atau peserta didik yang di rawat di rumah sakit maupun di rumah, yang putus sekolah tapi berniat melanjutkan pendidikannya, maupun peserta didik yang berada di berbagai daerah atau bahkan yang berada di luar negeri, dan tidak tertampung di sekolah konvensional untuk mendapatkan pendidikan.

2. Guru

- a. Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi.
- b. Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak.
- c. Mengontrol kegiatan belajar peserta didik. Bahkan guru juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama suatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang.
- d. Mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu, dan memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

Selain itu, manfaat dan tujuan *e-learning* sebagai sistem pembelajaran antara lain:

1. Meningkatkan kualitas belajar pembelajar.
2. Mengubah budaya mengajar pengajar.
3. Mengubah belajar pembelajar yang pasif kepada budaya belajar yang aktif, sehingga terbentuk *independent learning*.
4. Memperluas basis dan kesempatan belajar oleh masyarakat.
5. Mengembangkan dan memperluas produk dan layanan baru. (Sanaky, 2009: 204-205)

Menurut Siahaan (2002) setidaknya ada 3 (tiga) fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu:

1. Suplemen (tambahan)

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen, apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya operasional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

2. Komplemen (pelengkap)

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen, apabila materi *e-learning* diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi *e-learning* di programkan untuk menjadi

materi *enrichment* (pengayaan) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

Sebagai *enrichment*, apabila peserta didik dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka diberikan kesempatan untuk mengakses materi *e-learning* yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di kelas. Sebagai remedial, apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka di kelas. Tujuannya agar peserta didik semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

3. Substitusi (pengganti)

Tujuan dari *e-learning* sebagai pengganti kelas konvensional adalah agar peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahan sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari. Ada 3 (tiga) alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat diikuti peserta didik:

- a. Sepenuhnya secara tatap muka (konvensional).
- b. Sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau bahkan,
- c. Sepenuhnya melalui internet.

Menurut Munir (2009:173-174) faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memanfaatkan *e-learning* untuk pembelajaran jarak jauh adalah memilih internet untuk kegiatan pembelajaran. Memilih internet ini ada beberapa tahap antara lain:

1. Analisis kebutuhan (*need analysis*)

Pemanfaatan e-learning sangat tergantung pada pengguna dalam memandang atau menilai *e-learning* tersebut. Digunakannya teknologi tersebut jika *e-learning* itu sudah merupakan kebutuhan. Untuk menentukan apakah seseorang atau lembaga pendidikan membutuhkan atau tidak e-learning itu, maka diperlukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul, yaitu apakah fasilitas pendukungnya sudah memadai, apakah didukung oleh dana yang memadai, dan apakah ada dukungan dari pembuat kebijakan. Jika berdasarkan analisis kebutuhan itu diputuskan bahwa e-learning diperlukan, maka perlu membuat studi kelayakan (*feasibility study*). Ada beberapa komponen penilaian dalam studi kelayakan yang perlu dipertimbangkan, antara lain:

- a. Secara teknis, apakah jaringan internet bisa dipasang beserta infrastruktur pendukungnya, seperti jaringan komputer, instalasi listrik, saluran telepon, dan sebagainya.
- b. Sumber daya manusianya yang memiliki pengetahuan dan kemampuan atau ketetapan (*skill dan knowledge*) yang secara teknis bisa mengoperasikannya.
- c. Secara ekonomis apakah kegiatan yang dilakukan dengan *e-learning* ini menguntungkan atau tidak, apakah akan membutuhkan biaya yang besar atau kecil.
- c. Secara sosial, apakah sikap (*attitude*) masyarakat dapat menerimanya atau menolak terhadap penggunaan *e-learning* sebagai bagian dari teknologi dan komunikasi. Untuk itu perlu diciptakan sikap (*attitude*) yang positif terhadap e-

learning, khususnya. Dan teknologi informasi dan komunikasi pada umumnya, agar bias mengerti potensi dan dampaknya bagi pembelajar dan masyarakat.

2. Rancangan pembelajaran

Dalam menentukan rancangan pembelajaran perlu dipertimbangkan beberapa hal, antara lain:

- a. *Course content and learning unit analysis* (Analisis isi pembelajaran), seperti ruang lingkup (*scope*) dan urutan (*sequence*) materi pembelajaran, atau topik yang relevan.
- b. *Learner analysis* (analisis pembelajar), seperti: latar belakang pendidikan, usia, status pekerjaan, dan sebagainya.
- c. *Learning context analysis* (analisis berkaitan dengan pembelajaran), seperti: kompetensi pembelajaran yang akan dan ingin dibahas secara mendalam pada rancangan ini.
- d. *Intructional analysis* (analisis pembelajaran), seperti: materi pembelajaran yang akan dikelompokkan menurut kepentingannya, menyusun tugas-tugas dari yang mudah hingga yang sulit, dan seterusnya.
- e. *State instructional objectives* (tujuan pembelajaran) yang disusun berdasarkan hasil dari analisis pembelajaran.
- f. *Construct criterion test items* (penyusun tes) yang didasarkan dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- g. *Select instructional strategt* (strategi pemilihan pembelajaran) yang dapat ditetapkan berdasarkan fasilitas yang ada.

3. Tahap pengembangan

Pengembangan *e-learning* dilakukan mengikuti perkembangan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi yang tersedia. Selain itu, pengembangan *prototype* materi pembelajaran dan rancangan pembelajaran yang akan digunakan pun perlu di pertimbangkan dan di evaluasi secara terus menerus.

4. Pelaksanaan

Prototype yang sudah lengkap dapat dipindahkan ke jaringan komputer (LAN). Untuk itu pengujian terhadap *prototype* hendaknya terus menerus dilakukan. Dengan pengujian ini akan diketahui berbagai hambatan yang dihadapi, seperti berkaitan dengan *management course tool*, apakah materi pembelajarannya memenuhi standar materi pembelajaran mandiri (*self learning materials*).

5. Evaluasi

Sebelum dilakukan evaluasi, program terlebih dahulu diuji coba dengan mengambil beberapa sample orang. Dari uji coba ini baru dilakukan evaluasi. *Prototype* perlu dievaluasi dalam jangka waktu relative lama dan secara terus menerus untuk diketahui kelebihan dan kekurangannya. Proses dari kelima tahapan tadi di perlukan waktu yang relative lama dan dilakukan berulang kali, karena prosesnya terjadi secara terus menerus. Masukan dari pembelajar atau pihak lain sangat di perlukan untuk perbaikan program tersebut.

2.1.3 Pembelajaran Daring

Menurut Sanjaya (2020: 14) pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi atau jaringan internet dalam proses pembelajaran. Penelitian

yang dikemukakan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, E. (2017).

Menurut Michael (2013:27) pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan system elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran.

Pembelajaran daring ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan adanya wabah pandemi *covid-19*. Literatur dalam *e-learning* mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online. Hal ini dikarenakan faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik. (Nakayama M dan Yamamoto H, 2007 dalam Dewi 2020 :2).

Menurut Ashari pembelajaran daring (*online*) merupakan pembelajaran dengan penerapan metode pemberian tugas secara *online* bagi para siswa melalui whatsapp grup dipandang efektif dalam kondisi darurat seperti saat pandemi *covid-19* seperti sekarang ini. Banyak guru mengimplementasikan dengan berbagai beragam belajar dirumah, dari perbedaan belajar itu basisnya tetap pembelajaran secara *online*. Ada yang menggunakan konsep ceramah *online*, ada yang tetap mengajar dikelas seperti biasa tetapi divideokan kemudian dikirim ke aplikasi *whatsapp* siswa, ada juga yang memanfaatkan konten gratis dari berbagai sumber.(pikiran-

rakyat.com/pendidikan/pr-01353818 diakses pada 14 Juni 2020).

Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti *smarphone* atau telepon adroid, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013).Perguruan tinggi pada masa WFH perlu melaksanakan penguatan pembelajaran secara daring (Darmalaksana, 2020).Pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir (He, Xu, & Kruck, 2014).Pembelajaran daring dibutuhkan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E., 2019).

Penggunaan teknologi *mobile* mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011).Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring.Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology* (Enriquez, 2014; Sicat, 2015; Iftakhar, 2016), dan aplikasi pesan instan seperti *WhatsApp* (So, 2016).Pembelajaran secara daring bahkan dapat dilakukan melalui media social seperti Facebook dan Instagram (Kumar & Nanda, 2018).Pembelajaran daring menghubungkan peserta didik dengan sumber belajarnya (*database*, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/*synchronous* dan secara tidak langsung/*asynchronous*).Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran jarak jauh

yang memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet, CD-ROOM (Molinda, 2005). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran pembelajaran daring di Program studi pendidikan biologi FKIP Universitas Jambi semasa pandemi covid-19.

Dalam proses pembelajaran secara daring (*online*) ini memberikan banyak sekali dampak, mulai dari dampak positif hingga dampak negatif. (Apriliana, 2020) dampak positif dan negatif dari sistem pembelajaran daring yaitu:

1. Dampak Positif

- a. Waktu dan tempat lebih efektif karena siswa bisa langsung mengikuti proses belajar dirumah
- b. Menumbuhkan kesadaran pada siswa bahwa internet dapat digunakan untuk hal- hal yang produktif.
- c. Siswa dilatih untuk lebih menguasai teknologi informasi yang terus berkembang.

2. Dampak Negatif

- a. Sulit untuk mengontrol mana siswa yang serius mengikuti pelajaran dan mana yang tidak.
- b. Pembelajaran lebih minim karena tidak dimungkinkan adanya interaksi langsung dengansiswa.
- c. Akan kesulitan bagimereka yang tinggal di lokasi yang infrastruktur komunikasinya masih kurang baik dan tentu akan kesulitan mengakses internet.
- d. Tidak semua siswa memiliki dan mampu mengakses internet.

2.1.3.1 Faktor Penghambat Pembelajaran Daring.

Pembelajaran daring merupakan sesuatu yang baru bagi guru. Dengan adanya metode pembelajaran jarak jauh membuat para guru perlu waktu untuk beradaptasi dan mereka menghadapi perubahan baru yang secara tidak langsung akan mempengaruhi kualitas hasil belajar (Purwanto et al., 2020: 7). Faktor penghambat tersebut diantaranya belum semua peserta didik memiliki *handphone*. Faktor yang selanjutnya adalah rasa malas pada peserta didik pada saat mengerjakan tugas, meskipun sudah didukung dengan fasilitas yang menunjang pembelajaran. Faktor yang selanjutnya adalah masih banyak orang tua yang bekerja sehingga tidak dapat sepenuhnya membimbing peserta didik dalam pembelajaran. Ada beberapa cara untuk mengatasi hambatan tersebut, diantaranya adalah memberikan informasi di awal sebelum pembelajaran dilaksanakan agar pada saat pembelajaran semuanya sudah siap mengikuti pembelajaran. Selanjutnya adalah melakukan kerjasama dengan komite kelas terkait peserta didik yang belum memiliki *handphone* untuk dapat menanyakan kepada teman yang jarak rumahnya dekat agar dapat sama-sama mengikuti pembelajaran. Selain itu untuk orang tua yang sibuk bekerja guru memberikan pelonggaran dalam pengumpulan tugas.

Pembelajaran daring juga tidak lepas dari peran orang tua peserta didik, karena mengingat usia anak sekolah dasar yang masih perlu bimbingan dan juga pengawasan dalam pembelajaran. Orang tua selalu memberikan informasi baru mengenai perkembangan anaknya dalam pembelajaran daring. Dalam pembelajaran daring motivasi dari guru sangat diperlukan oleh peserta didik agar tetap semangat

mengikuti pembelajaran. Cara guru dalam memberikan motivasi adalah dengan memberikan tugas yang menarik dan menyenangkan serta seluruh guru membuat sebuah video untuk memberikan semangat kepada peserta didik meskipun harus melaksanakan pembelajaran dari rumah.

2.1.3.2 Faktor Pendukung Pembelajaran Daring.

Pembelajaran daring dapat terlaksana karena ada beberapa faktor pendukung, faktor pendukung tersebut diantaranya adalah *handphone*, pulsa, kuota dan jaringan internet yang stabil dan baik. *Handphone* menjadi faktor pendukung utama dalam pembelajaran daring karena tanpa adanya *handphone* pembelajaran daring tidak akan terlaksana. Purwanto et al. (2020: 7) juga mengungkapkan bahwa fasilitas ini sangat penting untuk kelancaran proses pembelajaran, seperti laptop, komputer ataupun *handphone* yang akan memudahkan guru untuk memberikan materi pembelajaran secara daring. Cara guru dalam memanfaatkan faktor pendukung dalam pembelajaran daring adalah memaksimalkan penggunaannya dengan cara mencari media pembelajaran berupa video serta terus mengikuti perkembangan atau kemajuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran daring yang dilaporkan oleh orang tua melalui grup *whatsapp*. Disamping itu, karena media untuk mengakses dan menyampaikan materi pembelajaran membutuhkan koneksi internet, dan diperlukan paket data. Hal tersebut sangat menunjang adanya pembelajaran daring. Selain menggunakan *handphone* dan jaringan internet, hal yang terpenting lainnya adalah buku mata pelajaran. Buku mata pelajaran adalah buku yang menjadi pedoman baik materi pembelajaran dalam rangka meningkatkan sisi rohani (iman dan takwa),

penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek), budi pekerti dan kepribadian (moral), dan potensi fisik dan kesehatan yang disusun berdasarkan standart nasional pendidikan (Sitepu, 2015).

2.2 Hasil Penelitian Relevan.

Upaya menghindari duplikasi atau pengulangan penulisan skripsi, penulis menyertakan telah pustaka yang berkaitan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan.

1. Nurul Lailatul Khusniyah & Lukam Hakim (2019) “Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring”. Kajian ini membahas dan menganalisi efektifitas pembelajaran berbasis daring terhadap kemampuan mahasiswa dalam memahami teks berbahasa inggris. Pembelajaran daring yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan *web blog*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan pemahaman mahasiswa terhadap teks berbahasa inggris antara sebelum dan sesudah penggunaan *web blog*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nurul Lailatul Khusniyah & Lukam Hakim terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian yang sedang peneliti lakukan. Persamaan penelitian yang ditulis oleh saudara Nurul Lailatul Khusniyah & Lukam Hakim ini adalah sama-sama membahas tentang pembelajaran daring. Perbedaannya adalah penelitian yang ditulis oleh saudara Nurul Lailatul Khusniyah & Lukam Hakim terfokus pada efektifitas pembelajaran berbasis daring, sedangkan penelitian yang sedang peneliti lakukan terfokus pada

pembelajaran daring. Kelebihan dari penelitian yang sedang peneliti lakukan yaitu lebih memfokuskan bagaimana pembelajaran daring tersebut dalam masa pandemi *covid-19* ini.

2. Wahyu Aji Fatma Dewi (2020) “Dampak *Covid-19* Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar”. Kajian ini membahas tentang implementasi pembelajaran daring dirumah pada siswa Sekolah Dasar akibat dari adanya pandemik *Covid-19*. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dampak *Covid-19* terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar dapat terlaksana dengan cukup baik apabila adanya kerjasama antara guru, siswa, dan orang tua dalam belajar di rumah. Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Aji Fatma Dewi dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan adalah sama-sama membahas tentang dampak pembelajaran daring pada siswa sekolah dasar, namun adapun perbedaan dari penelitian Wahyu Aji Fatma Dewi dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan yaitu lebih kepada mengimplementasikan pembelajaran daring pada siswa sekolah dasar. Kelebihan dari penelitian yang sedang peneliti lakukan yaitu lebih memfokuskan bagaimana dampak dari proses pembelajaran daring tersebut dalam masa pandemi *covid-19* ini.

3. Mirzon Daheri dkk (2020) “Efektifitas *WhatsApp* Sebagai Media Belajar Daring”. Kajian ini membahas tentang pembelajaran daring pada sekolah dasar banyak yang menggunakan media *WhatsApp*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring melalui *WhatsApp* pada sekolah

dasar cenderung tidak efektif. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Mirzon Daheri dkk dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang pembelajaran daring di sekolah dasar. Sedangkan, perbedaan dari penelitian Mirzon Daheri dkk dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan yaitu peneliti meneliti tentang proses pembelajaran daring pada siswa sekolah dasar di masa covid-19, sedangkan Mirzon Daheri dkk meneliti tentang efektifitas *whatsapp* sebagai media belajar daring. Kelebihan dari penelitian yang sedang peneliti lakukan yaitu lebih memfokuskan bagaimana proses pembelajaran daring tersebut dalam masa pandemi *covid-19* ini.

4. Acep Roni Hamdani dan Asep Priatna (2020) “Efektifitas Implementasi Pembelajaran Daring (*Full Online*) Dimasa Pandemi Covid-19 Pada Jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Subang”. Kajian ini membahas tentang adanya pembelajaran daring (*full online*) sebagai dampak dari *covid-19*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat efektifitas pembelajaran dari 8 indikator yang diteliti yaitu sekitar 66,97%. Persamaan penelitian yang dilakukan Acep Roni Hamdani dan Asep Priatna dengan peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang pembelajaran daring pada masa pandemi *covid-19* di sekolah dasar. Adapun perbedaan penelitian Acep Roni Hamdani dan Asep Priatna dengan peneliti yaitu peneliti meneliti tentang proses dari pembelajaran daring pada masa covid-19 sedangkan Acep Roni Hamdani dan Asep Priatna meneliti tentang efektifitas implementasi pembelajaran daring.

Kelebihan dari penelitian yang sedang peneliti lakukan yaitu lebih memfokuskan dalam proses dari pembelajaran daring tersebut dalam masa pandemi *covid-19* ini.

