

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Whatsapp Group

1. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹³ Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Berikut beberapa manfaat media pembelajaran antara lain:

- a. Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkret (nyata).
- b. Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya.
- c. Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang.

¹³ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003, h.3

- d. Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau obyek.
- e. Menarik perhatian siswa, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas belajar siswa.
- f. Membantu siswa belajar secara individual, kelompok, atau klasikal.
- g. Materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat.
- h. Mempermudah dan mempercepat guru menyajikan materi pembelajaran sehingga siswa mudah mengerti.
- i. Mengatasi ruang, waktu dan indera.¹⁴

3. Fungsi Media Pembelajaran

Ada dua fungsi utama media pembelajaran yang perlu kita ketahui. Fungsi pertama media adalah sebagai alat bantu pembelajaran, dan fungsi kedua adalah sebagai media sumber belajar. Kedua fungsi utama tersebut dapat ditelaah dalam ulasan di bawah ini.

a. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran

Tentunya kita tahu bahwa setiap materi ajar memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud antara lain

¹⁴ Prof. Dr. H. Asnawir dan Drs. M. Basyiruddin Usman, M.Pd. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002, h. 11

berupa globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Materi ajar dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa. Tanpa bantuan media, maka materi ajar menjadi sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa. Hal ini akan semakin terasa apabila materi ajar tersebut abstrak dan rumit/kompleks.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti, kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

b. Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik tersebut berasal. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan, sebagai salah satu sumber belajar, ikut membantu guru dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat memperkaya wawasan peserta didik.¹⁵

Menurut Levie dan Lentz (1982), itu karena media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi yaitu:

¹⁵ Sudarbuwan Danum. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 1995, h. 103

1. Fungsi atensi, yaitu dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi dan pelajaran.
2. Fungsi afektif, yaitu dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
3. Fungsi kognitif, yaitu memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi/pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi compensations, yaitu dapat mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.¹⁶

4. Ciri-ciri Media Pembelajaran

a. Ciri fiksatif (*fixative property*).

Ciri ini menggambarkan kemampuan merekam, menyimpulkan, melestarikan, dan mengkonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Cara ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Media yang dikembangkan seperti photography, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Maka media ini memungkinkan suatu rekaman kejadian yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

¹⁶ Prof. Dr. H. Wina Sanjaya, M.Pd. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 201, h. 204.

b. Ciri manipulatif (*manipulative property*).

Suatu kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar atau time-lapse recording. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau potongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tertentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka kearah yang tidak diinginkan.

Praktiknya seperti bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografer di samping itu juga dapat diperlambat menayangkan kembali hasil rekaman video. Selain itu juga bisa diputar mundur.

Misalnya pula, proses loncat galah atau reaksi kimia dapat diamati melalui bantuan kemampuan manipulatif dari media. Demikian pula, suatu aksi gerakan dapat direkam dengan foto kamera untuk foto. Pada rekaman gambar hidup (video, motion film) kejadian dapat diputar mundur.

c. Ciri distributif (*distributive property*).

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditranspormasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian ini. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara

bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.¹⁷

5. Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran

Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai pengirim informasi dan penerima informasi harus komunikatif, khususnya untuk obyek secara visualisasi. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, khususnya konsep yang berkaitan dengan alam semesta lebih banyak menonjol visualnya, sehingga apabila seseorang hanya mengetahui kata yang mewakili suatu obyek, tetapi tidak mengetahui obyeknya disebut verbalisme. Masing-masing media mempunyai keistimewaan menurut karakteristik siswa. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa akan lebih membantu keberhasilan pengajar dalam pembelajaran. Secara rinci fungsi media memungkinkan siswa menyaksikan obyek yang ada tetapi sulit untuk dilihat dengan kasat mata melalui perantara gambar, potret, *slide*, dan sejenisnya mengakibatkan siswa memperoleh gambaran yang nyata.

Dari penjelasan diatas, disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu media yang mampu menampilkan serangkaian peristiwa secara nyata terjadi dalam waktu lama dan dapat disajikan dalam waktu singkat dan suatu

¹⁷ Drs. Syaiful Bahri Djamarah dan Drs. Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006, h. 121-124.

peristiwa yang digambarkan harus mampu mentransfer keadaan sebenarnya, sehingga tidak menimbulkan adanya verbalisme.

Proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik jika siswa berinteraksi dengan semua alat inderanya. Guru berupaya menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan siswa. Siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Penyampaian suatu konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung didalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan siswa untuk mengamati saja.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada siswa, dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sebagai contoh yaitu media pembelajaran komputer interaktif.¹⁸

¹⁸ Dr. Arief S. Sadiman, M.Sc, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1984, h. 197.

6. Pengertian *Whatsapp*

WhatsApp adalah aplikasi chatting yang berguna untuk berkirim pesan teks, gambar, suara, lokasi dan bahkan video.¹⁹ *WhatsApp* bekerja secara multi-platfrom. Keberadaan *WhatsApp* sebagai media sosial dinilai “murah meriah”. Dikatakan demikian, karena hanya dengan “meng-instal” aplikasi *whatsaap*, banyak fasilitas yang telah tersedia. Dengan hanya modal dasar sebuah smart phone. Semua orang familiar dengan benda yang satu itu.²⁰

7. Cara Menggunakan *WhatsApp*

- a. Unduh aplikasi *WhatsApp*: Download aplikasi *WhatsApp* dari website nya secara gratis di Google Play Store atau Apple App Store.
- b. Buka aplikasi *WhatsApp*Messenger: ketuk ikon *WhatsApp* pada layar utama telepon
- c. Setelah itu maka akan dihadapkan pada halaman “selamat datang” dengan informasi mengenai *WhatsApp* yang mendukung cross platform. Tap pada agree and continue atau OK.
- d. Tinjau Ketentuan Layanan: baca ketentuan layanan dan Kebijakan Privasi, lalu ketuk Setuju atau OK dan Lanjutkan untuk menerima ketentuan.
- e. Daftar: pilih Negara dari daftar tarik turun untuk menambahkan kode Negara, lalu masukkan nomor telepon anda tanpa menggunakan 0 atau dalam format nomor telepon internasional karena *WhatsApp* menggunakan nomor telepon pengguna untuk mendaftarkan pengguna dalam database-nya.

¹⁹ Jubilee Enterprise, *Chatting tanpa batas menggunakan WhatsApp* (Jakarta: Elek Media Komputindo, 2012), h. 1.

²⁰ Fahmi Gunawan, dkk. *Religion Society dan Social Media* (Sleman: Penerbit Deepublish, 2018), h. 62.

- f. Aplikasi kemudian akan mengirimkan kode konfirmasi via Short Message Service (SMS) yang mengharuskan pengguna untuk mengisi kode konfirmasi tersebut ke langkah selanjutnya.
- g. Selanjutnya adalah proses pemberian nama dan foto profil. Bisa menggunakan nama lengkap atau inisial, dan untuk foto profil pengguna dapat mengambilnya di Gallery.
- h. Setelah itu, pengguna sudah dapat menggunakan WhatsApp.
- i. Izinkan akses ke kontak dan foto: kotak dari buku alamat telepon anda dapat ditambahkan ke aplikasi WhatsApp.
- j. Aplikasi WhatsApp akan secara otomatis mendata phonebook untuk menunjukkan siapa saja yang sudah menggunakan WhatsApp. Untuk mengetahui itu, tekan pada tab contact. Mereka yang menggunakan WhatsApp akan memiliki status disamping nama mereka.
- k. Mulai chat: ketuk ikon menulis lalu cari kontak untuk memulai chat. Kemudian ketik pesan di bidang teks atau mulailah perbincangan dengan teman-teman pengguna yang menggunakan WhatsApp dengan meng-klik nama tersebut.
- l. Pengguna juga dapat mengundang teman untuk menggunakan WhatsApp aplikasi dengan “invite friend”.
- m. Buat grup: pengguna dapat membuat grup dengan hingga 256 peserta.²¹

²¹ Carona Elianur, “Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp Sebagai Sarana Diskusi Antara Pengawas dan Guru Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal As-Salam*, Vol. 01 No. 02 (Mei-Agustus, 2017), h. 3-4.

Berikut ini adalah langkah-langkah membuat grup di WhatsApp, yaitu:

1. Buka WhatsApp dan kunjungi layar daftar chatting.
 2. Dibagian atas layar chatting, ketuk tombol “Grup Baru” dengan catatan pengguna harus memiliki sebuah chat sebelum membuat sebuah Chat Grup baru.
 3. Tambahkan peserta grub dengan memilih atau mengetik nama kontak. Sesudah selesai menambahkan kontak, Ketuk “Berikutnya”.
 4. Tambahkan ikon untuk grup dengan mengetuk kotak foto yang kosong. Ini di tampilkan di samping grup di daftar chatting pengguna.
 5. Tambahkan sebuah subjek atau nama grup.
 6. Ketuk Buat setelah pengguna selesai.
8. Fitur-fitur *Whatsapp*

Beberapa fitur-fitur dari aplikasi WhatsApp adalah:

- a. *Contact*: pengguna dapat mengirim dan menerima detail nomor kontak yang terdapat dari buku telepon.
- b. *Emoji*: terdapat bahasa gambar atau ikon-ikon yang dapat ditampilkan, seperti ekspresi manusia, profesi, hewan, pohon, bunga, daun, cuaca, buah, makanan, minuman, perkakas, alat musik, macam-macam mobil, gedung, bendera dan lain-lain.
- c. Fasilitas dokumen: pengguna dapat menerima dan membagikan dokumen dalam bentuk *file*. Mengirim PDF, dokumen, *spreadsheet*, *slideshow*, dan lain-lain tanpa repot menggunakan *email* atau aplikasi berbagi file. Pengguna dapat mengirim dokumen dengan ukuran hingga 100 MB.

- d. Audio: pengguna dapat membagikan *file* berupa suara.
- e. Status pesan: jika terdapat jam merah menunjukkan bahwa proses loading. Centang satu menunjukkan pesan terkirim ke jaringan. Centang dua menunjukkan jika pesan sudah terkirim ke teman chat. Centang dua berwarna biru menunjukkan bahwa pesan telah dibaca oleh penerima pesan.
- f. Status: berfungsi untuk pemberitahuan kepada kontak lainnya, bahwa pengguna tersebut bersedia, atau tidak bersedia dalam melakukan obrolan.
- g. Pesan: dengan memanfaatkan koneksi internet, fitur ini berguna untuk berkirim pesan kepada pengguna lain.
- h. *Chat Group*: Seorang pengguna dapat membuat grup yang terdiri dari nomor ponsel yang sudah terdaftar pada WhatsApp untuk memudahkan berkomunikasi.
- i. Panggilan suara dan video: pengguna dapat melakukan panggilan suara dan video (video call) ke seluruh dunia menggunakan koneksi internet telepon, bukan dengan menit panggilan paket seluler pengguna, jadi pengguna tidak perlu khawatir dengan biaya panggilan yang mahal.
- j. Aplikasi *WhatsApp Bussines*: adalah aplikasi yang dapat diunduh secara gratis dan didesain khusus untuk pemilik bisnis kecil. Pengguna dapat membuat katalog untuk menampilkan produk dan layanan pengguna. Dapat terhubung dengan pelanggan pengguna menjadi mudah dengan menggunakan fitur-fitur untuk mengotomasi, menyortir, dan menjawab pesan secara cepat. WhatsApp juga dapat membantu bisnis menengah dan

besar menyediakan dukungan pelanggan dan mengirim notifikasi penting ke pelanggan pengguna.

- k. Dapat mengganti foto profil, tulisan status, mencadangkan pesan, mengganti nomor dan menjaga keamanan akun serta dapat mengatur privasi dalam menggunakan WhatsApp pada fitur pengaturan.²²

9. Kelebihan *Whatsapp* Sebagai Media Pembelajaran

1. Tidak harus login terlebih dahulu untuk mengakses WhatsApp jika nomor ponsel sudah terdaftar.
2. Langsung terhubung dengan kontak pengguna WhatsApp lainnya.
3. Pengguna dapat bertukar kontak dengan pengguna lainnya.
4. Dapat membagikan lokasi terkini.
5. Dapat mengirim pesan ke banyak orang (*broadcast*).
6. Aplikasi ini tidak menguras kuota terlalu banyak.
7. Guru dan siswa dapat berdiskusi dan bertanya jawab dengan lebih rileks.
8. Dapat melihat siapa saja yang sudah membaca dan siapa yang tidak aktif.
9. Guru dapat mengirimkan dokumen, foto, audio ataupun video sebagai materi pembelajaran kepada siswa melalui grup WhatsApp.
10. Guru dan siswa dapat melihat dan mengulang materi pembelajaran melalui HP dengan mudah.
11. Guru dan siswa dapat berkomunikasi kapan saja dan di mana saja.

²² Yuyun Linda Wahyuni, "Efektifitas Komunikasi Melalui Aplikasi WhatsApp (Studi Terhadap Grup KPI Angkatan 2012)," (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2016), h. 17.

10. Kekurangan *Whatsapp* Sebagai Media Pembelajaran

1. Pengguna harus terhubung dengan layanan internet untuk menggunakan aplikasi ini, jika tidak terhubung akan menghambat proses pembelajaran secara daring.
2. Komunikasi hanya dengan chat saja, kapasitas orang terbatas jika ingin bertatap muka secara virtual (*video call*)

B. Pembelajaran Daring

1. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring artinya adalah pembelajaran yang dilakukan secara *online*, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan, dimana pengajar dan peserta didik tidak bertatap muka secara langsung.²³ Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara *online*, dan tes juga dilaksanakan secara *online*. Sistem pembelajaran melalui daring ini dibantu dengan beberapa aplikasi, seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, *Edmodo* dan *Zoom*.

Dalam pembelajaran daring guru tidak dibatasi oleh aturan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran online yang akan digunakan. Namun guru harus mengacu pada prinsip pembelajaran daring. Melalui pembelajaran

²³ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah* (Jawa Tengah: CV Sarnu Untung, 2020), h. 2.

daring materi belajar dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Disamping itu, materi belajar dapat diperkaya dengan berbagai sumber pembelajaran termasuk multimedia. Pembelajaran online dilakukan dengan memanfaatkan teknologi khususnya internet. Pembelajaran online dilakukan dengan sistem belajar jarak jauh, dimana Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) tidak dilakukan secara tatap muka. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media, baik media cetak (modul) maupun non cetak (audio/video), komputer/internet, siaran radio dan televisi.²⁴

2. Prinsip-Prinsip Dalam Pembelajaran Daring

Prinsip pembelajaran daring adalah terselenggaranya proses pembelajaran yang berorientasi pada interaksi dan kegiatan pembelajaran, jadi bukan hanya pemberian tugas-tugas belajar kepada siswa.

Perancangan sistem pembelajaran daring mengacu kepada beberapa prinsip seperti:

a. Interaksi

Dalam lingkungan belajar, interaksi berarti kapasitas berbicara baik antar peserta maupun antara peserta dengan instruktur. Interaksi membedakan antara pembelajaran berbasis daring learning dengan pembelajaran berbasis komputer (Computer-Based Instruksion). Hal ini berarti bahwa mereka yang terlibat dalam pembelajaran berbasis daring

²⁴ Mona, N. (2020). Konsep Isolasi Dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasi Efek Contagious (Kasus Penyebaran Virus Corona Di Indonesia). *Jurnal Sosial Humaniora Terapan Universitas Indonesia*, h. 2.

learning tidak berkomunikasi dengan mesin, melainkan dengan orang lain (baik peserta maupun tutor) yang kemungkinan tidak berada pada lokasi dengan waktu yang sama. Interaksi tidak hanya menyediakan hubungan antar manusia, tetapi menyediakan 23 keterhubungan isi, dimana setiap orang dapat membantu antara satu dengan yang lain untuk memahami isi materi dengan berkomunikasi. Hal tersebut menciptakan lapisan belajar terdalam yang tidak bisa diciptakan oleh pengembangan media.

b. Ketergunaan

Ketergunaan yang dimaksud disini adalah bagaimana bisa pembelajaran yang berbasis daring learning diaktualisasikan. Terdapat dua elemen penting dalam prinsip ketergunaan yaitu konsistensi dan kesederhanaan, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan baik dalam proses pembelajaran maupun navigasi konten (materi dan aktivitas belajar lain).²⁵

3. Ketentuan Pembelajaran Daring

Ketentuan pembelaran daring telah di atur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Batasan-batasan dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Adapun batasanya sebagai berikut:

- a. Siswa tidak terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas.

²⁵ Sobron dkk, "Presepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA," *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, Vol. 01 No. 02, (2019), h. 36.

- b. Pembelajaran dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.
- c. Difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenal Covid-19.
- d. Tugas dan aktivitas disesuaikan dengan minat dan kondisi siswa, serta mempertimbangkan kesenjangan akses dan fasilitas belajar di rumah.
- e. Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dari guru.²⁶

4. Dampak Pembelajaran Daring

Melakukan pembelajaran daring memiliki beberapa dampak positif dalam pembelajaran daring, antara lain:

- a. Meningkatkan interaksi belajar antara pembelajar dengan pengajar (*enhance interactivity*).
- b. Memungkinkan belajar dimana saja dan kapan saja (*time and place flexibility*).
- c. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*).
- d. Mempermudah penyimpanan dan penyempurnaan dalam belajar (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).
- e. Membangun Komunitas.

²⁶ Albert Efendi Pohan, Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah (Jawa Tengah: CV Sarnu Untung, 2020), h. 10-11.

5. Langkah-Langkah Melaksanakan Pembelajaran Daring

Kegiatan pertama yang harus dilakukan adalah membuat desain pembelajaran yang berguna untuk penguatan aturan sekaligus penetapan desain oleh guru. Komponen persiapan pembelajaran daring antara lain:

a) Penetapan Tujuan Pembelajaran

Sama dengan pembelajaran tatap muka, seorang pengajar harus menetapkan tujuan pembelajaran dengan situasi yang berbeda, pembelajaran daring tentunya materi, penugasan dan cara mengevaluasinya harus strategis.

b) Silabus

Perencanaan pembelajaran dapat dilihat di silabus. Silabus adalah suatu pembelajaran yang berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, sumber belajar, pengalaman belajar, alokasi waktu yang harus disesuaikan dengan situasi dan lingkungan.

c) Orientasi Pembelajaran Daring

Guru terlebih dahulu menyusun pengantar sebagai deskripsi singkat program pembelajaran, informasi-informasi penting bagi peserta didik, fasilitas yang digunakan, sumber belajar apa saja yang bisa digunakan.

d) Materi Pembelajaran

Materi yang disiapkan dalam bentuk ringkas yang penting saja yang disampaikan, bisa juga menggunakan dokumen tertentu. Sedangkan uraian materi *full text* disampaikan dalam bentuk yang lain yang mudah diakses peserta didik.

e) Kalender Kegiatan

Kalender kegiatan dapat digunakan sebagai patokan kegiatan pembelajaran secara daring, kapan mengawali kegiatan pembelajaran, kapan mengakhiri kegiatan pembelajaran, hari apa saja yang digunakan dalam pembelajaran, waktu pelaksanaan ujian dan kegiatan libur yang bisa dimanfaatkan oleh peserta didik.

f) Evaluasi dan Penilaian

Evaluasi digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran yang digunakan. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan autentic assessment, yang berorientasi pada pembelajaran mandiri. Bentuk evaluasi disesuaikan dengan materi dan platform yang digunakan dalam pembelajaran.²⁷

²⁷ Edi Irawan dkk, Pendidikan Tinggi di Masa Pandemi Transformasi, Adaptasi, dan Metamorfosis Menyongsong New Normal (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020), h. 20-22.