

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Pembelajaran

Menurut Citra,¹ Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pada umumnya dalam kegiatan pembelajaran terdiri dari pendidik dan peserta didik yang pada *online learning* disebut sebagai user. User atau pengguna adalah manusia yang menggunakan jaringan komputer termasuk internet. Pendidik atau dalam online learning, sering disebut juga instruktur adalah orang yang memberi bimbingan, pengarah, dan pengaruh untuk membuat orang lain belajar. Peserta didik atau pelajar adalah orang yang memerlukan bimbingan untuk mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran. Dalam *online learning* baik pendidik maupun peserta didik bisa berperan sebagai komunikator.

¹ Citra, (2013). Konsep Pembelajaran dalam. Di ambil pada 15 februari 2021, dari situs <https://widuri.raharja.info/index.php>

Admin atau kependekan dari administrator yaitu orang yang melakukan kegiatan administrasi yang meliputi kegiatan perencanaan, pengelolaan, dan pengendalian terhadap suatu pekerjaan. istilah ini diadopsi dalam online learning sehingga admin dalam *google sites* adalah user yang memiliki hak akses untuk melakukan create, read, update, delete, excution, dan menciptakan user lain serta memberikan hak akses kepada user tertentu pada suatu portal pembelajaran. dalam suatu portal pembelajaran admin bisa berdiri sendiri, artinya ia bertugas untuk melakukan fungsi pengelolaan sekaligus bertanggung jawab terhadap isi konten atau materi pembelajaran. selain admin dapat berfungsi sebagai support sistem saja yang bertugas untuk mengelola portal pembelajaran, namun isi konten menjadi tanggung jawab user lain sebagai komunikator.

Guest atau kamu merupakan *user* yang mempunyai hak akses sangat terbatas. umumnya guest disediakan untuk user yang ingin melihat-lihat konten pada suatu portal pembelajaran tertentu sehingga dapat menentukan apakah konten tersebut sesuai dengan kebutuhan belajarnya atau tidak. dalam beberapa portal pembelajaran guestdiberi izin untuk memiliki akses read-only, namun tak jarang guest diharuskan melakukan registrasi atau enrolmentterlebih dahulu untuk mendapatkan akses tersebut.

Sudjana dalam Rusman,¹ mengemukakan bahwa: Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk

¹ Rusman, (2017) *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. h.85.

menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik dan pendidik yang melakukan kegiatan membelajarkan. Tujuan belajar pada siswa ialah mencapai perkembangan optimal, yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru atau pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Dengan kata lain pembelajaran merupakan upaya menyeimbangkan keaktifan yang dimiliki peserta didik dan pendidik. Menurut Dian, apabila peserta didik aktif maka pendidik berada pada posisi pasif, sebaliknya jika peserta didik pasif maka pendidik harus aktif. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bertujuan yang dilakukan oleh guru secara sadar untuk membantu siswa dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Kegiatan tersebut bisa disebut sebagai proses belajar (*learning process*). Dalam interaksi tersebut terjadi komunikasi, dan menyalurkan informasi.²

² Dian, W. (2017). *E-learning Teori dan Aplikasi*. Bandung: Informatika. hal.8.

B. Metode Pembelajaran Berbasis Daring

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar dimasa pandemi ini, banyak sekali kendala yang dialami selama pembelajaran berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai secara maksimal. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, maka guru harus mengatasi kendala-kendala tersebut. Salah satu caranya dengan penggunaan media pembelajaran. Media berfungsi untuk menghubungkan informasi dari satu pihak ke pihak lain. Sedangkan dalam dunia pendidikan kata media disebut juga media pembelajaran.

Miarso berpendapat bahwa: Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Secara sederhana media dapat diartikan sebagai alat yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber informasi kepada penerima informasi.³ Pembelajaran sebagai suatu bentuk komunikasi membutuhkan media untuk membantu menyampaikan pesan-pesan belajar kepada peserta didik. Ada lima jenis dasar dari media pembelajaran:

³ Miarso. (2004). Definisi pengertian media pembelajaran Diambil 15 februari 2021, dari situs <http://www.definisi-pengertian.com>

a) Teks

Merupakan elemen dasar bagi menyampaikan suatu informasi yang memiliki berbagai jenis dan juga bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.

b) Audio

Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan. Membantu meningkatkan daya pendengaran terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio ini termasuk suara latar atau rekaman suara dan lainnya.

c) Visual

Media yang bisa memberikan rangsangan visual seperti gambar, sketsa, diagram, grafik kartu, poster, dan yang lainnya

d) Media proyeksi gerak

Termasuk di dalam film gerak, program tv, dan yang lainnya.

e) Benda-benda tiruan (miniatur)

Seperti benda tiga dimensi yang bisa disentuh dan juga diraba oleh siswa. Media ini dibuat guna mengatasi keterbatasan baik objek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik

2. Pengertian Pembelajaran Daring

Menurut Bilfaqih⁴ menyatakan bahwa: pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Awalnya pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan mengirimkan instruktur/pendidik ke luar sekolah untuk memberikan pengajaran secara tatap muka kepada peserta didik. Pada saat itu, bangunan persekolahan belum banyak tersedia dan masih terbatas di perkotaan saja. Namun pengertian ini sudah tidak digunakan lagi seiring dengan berkembangnya teknologi pendidikan yang semakin canggih. Berkaitan dengan itu, batasan pembelajaran jarak jauh mengalami perubahan.

Walaupun demikian sistem pembelajaran jarak jauh tetap berpijak pada karakteristik utamanya, yaitu pada keterpisahan secara fisik antara pendidik dan peserta didik. Ukuran interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik, atau instruktur menjadi indikator utama sistem ini. Selain alasan-alasan yang secara geografis membuat mereka terpisah, juga karena alasan dinamika yang terjadi dalam masyarakat, serta efisiensi dalam hal waktu dan biaya. Tetapi hal ini memberikan dampak, yaitu kontrol pendidik terhadap perilaku peserta didik dalam pembelajaran hampir tidak ada.

⁴ Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish. h.20.

Pendidik dapat mengetahui kemajuan belajar peserta didik dan hanya jika peserta didik memberikan respon terhadap tugas atau ujian yang diberikan kepadanya. Hal itu sejalan dengan pendapat Anggoro⁵ menyatakan bahwa: bahwa respon peserta didik merupakan satu-satunya alat bagi pendidik untuk mengukur keberhasilan peserta didik dan dalam hal ini pendidik tidak peduli bagaimana peserta didik belajar dan memberikan respon dengan benar. Akan tetapi, mekanisme sistem pembelajaran jarak jauh pada umumnya berpegang kepada beberapa asumsi, antara lain bahwa kejujuran adalah sesuatu yang tidak perlu dipermasalahkan.

Sebagian besar komunikasi antara pendidik dan peserta didik dilakukan melalui media seperti surat atau telepon. Sejumlah institusi pembelajaran jarak jauh didunia berupaya untuk menciptakan komunikasi yang efektif melalui berbagai cara, misalnya dengan mendesain bahan ajar (*learning materials*) sedemikian rupa sehingga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif. Upaya lain, yaitu menyediakan sarana tutorial bagi peserta didik dan memanfaatkan media tertentu yang dapat menjadi sarana interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Salah satu media yang paling terbaru adalah internet. Sarana internet ini selanjutnya mengembangkan model pembelajaran jarak jauh berbasis elektronis. Pembelajaran jarak jauh tepat dengan keadaan indonesia, wilayah yang tersebar dengan ribuan pulau. Oleh sebab itu keberadaannya diakomodasi dalam sistem Sistem Pendidikan Nasional yang disahkan pada bulan juli 2003 khususnya pasal 31

⁵ Anggoro,(2004). *Metode Penelitian*. Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka. h.15.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Sebagaimana telah dijelaskan terdahulu, pembelajaran jarak jauh tidak mengikat peserta didik dalam hal waktu belajar dan lama pendidikan. Dengan demikian pengelola pelaksanaan pembelajaran jarak jauh harus mampu membuat sistem pengendalian yang memacu intensitas dan intensifitas proses belajar. Dengan demikian keteraturan belajar peserta didik dapat dimonitoring. Selain itu kelengkapan infrastruktur dan penguasaan teknologi oleh peserta didik dan pendidik juga faktor lain yang perlu dikendalikan karena berkaitan langsung dengan efektifitas proses pembelajaran.

Pendidik dapat memberikan materi pelajarannya lewat sarana internet yang dapat diakses setiap saat dan dimana saja. Peserta didik juga tidak perlu harus selalu belajar dikelas untuk mendapatkan informasi mengenai materi yang ingin diperolehnya. Bahkan peserta didik dapat mengembangkan proses belajarnya dengan mencari referensi dan informasi dari sumber lain. Keampuan akses internet tidak hanya didasarkan pada kemampuan memiliki komputer yang dapat memasuki jaringan internet, melainkan juga dibutuhkan keterampilan menjelajah dunia maya tersebut dalam rangka memperoleh informasi yang dibutuhkan. Apabila seseorang tidak memiliki keterampilan menjelajah internet maka ia akan mengeluarkan dana yang cukup besar dan waktu yang lama untuk memperoleh situs informasi yang dibutuhkan. Pada posisi inilah *google sites* berfungsi mendekatkan seseorang dengan sumber informasi yang diperlukan.

C. Media Pembelajaran *Google Sites* dan Langkah-Langkahnya

1. Pengertian *Google Sites*

Google menciptakan *Google sites* yang merupakan salah satu yang bisa kita pilih untuk membuat situs pribadi ataupun komunitas tanpa mengeluarkan biaya. Supraba⁶ menyatakan bahwa: *Google Sites* adalah cara termudah untuk membuat informasi dan dapat diakses oleh orang yang membutuhkan akses cepat, akses *up-to-date*. Orang-orang dapat bekerja sama dalam Situs untuk menambahkan berkasfile lampiran, informasi dari aplikasi *Google* lainnya (seperti Google Docs, Google Calendar, YouTube dan Picasa), dan konten baru yang bebas bentuk. Dengan menggunakan *google sites* sebagai media pembelajaran, guru bisa memasukkan materi pembelajaran berbentuk teks, visual hingga video pembelajaran. Semua itu bisa kita masukkan ke dalam *google sites* dan dipublikasikan ke siswa. Selain itu guru juga bisa menyimpan dokumentasi semua kegiatan di kelas atau sekolah ke dalam *google sites*, dengan ruang yang hampir tak terbatas sehingga bisa menyimpan banyak dokumentasi sekolah. Selain itu *google sites* memberikan ruang bagi semua kalangan, tidak hanya siswa, wali murid ataupun pengguna lain bisa berinteraksi, memberikan komentar dan berkontribusi. Guru bisa mengajak siswa untuk berinteraksi dalam pembelajaran *online*, yang bisa dilaksanakan di luar jam pembelajaran bahkan di luar lingkungan sekolah.

⁶ Supraba, (2019).Pemanfaatan *Google Sites* dalam Pembelajaran. Di ambil pada 14 februari 2021,dari <https://suprabaikasari.mapel.xyz/>

Selain itu, *google sites* bisa dimanfaatkan sebagai mading online yang bisa dilihat oleh semua orang, dimana guru bisa meminta siswa membuat prakarya kemudian diunggah ke situs dan dishare, sehingga orang tua bisa melihat karya anak mereka dengan masuk ke *sites*. Guru sebagai pendidik di era digital, harus punya kemauan yang tinggi untuk belajar, belajar dalam dunia internet untuk menambah pengetahuan berharga, kemudian guru bisa menyimpannya ke dalam *google sites* sehingga bisa menambah pengetahuan siswa. Selain itu, diakhir materi atau pengetahuan yang kita sajikan. Menurut Dian⁷ menyatakan bahwa: Vidio yang telah di-*download* melalui youtube ataupun si buat sendiri juga dapat di *update* melalui *timeline*. Vidio akan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang proses kerja. Contohnya adalah proses keluarnya lava dari dapur magma. guru bisa menyelipkan video pembelajaran yang bisa dibuka siswa, sehingga pembelajaran daring menjadi lebih berwarna. Menurut Dian⁸ menyatakan bahwa: Menu pertama digunakan untuk membuat dan melakukan *editing form* kuesioner, seperti membuat daftar pertanyaan dan pilihan jawaban dengan *multiple choice*. guru juga bisa mengakhiri materi dengan sedikit memberikan post test ringan tentang materi yang guru sajikan dengan memadukan *google sites* dengan *google form*, dimana guru bisa otomatis mengunduh jawaban siswa melalui jendela respon *google form*.

⁷ Dian, W. (2017). *E-learning Teori dan Aplikasi*. Bandung: Informatika. h.128.

⁸ Ibid. h. 95.

Memanfaatkan *google sites*, guru bisa memberikan sajian materi pembelajaran yang menarik bagi siswa, dan juga sekaligus mengetes pemahaman siswa terhadap materi yang kita sajikan dengan memberikan *post test*. Adapun kendala yang biasa dialami oleh siswa yaitu keterbatasan sinyal dan kuota internet, hal tersebut segera bisa diatasi dengan mendapatkan bantuan kuota internet dari sekolah untuk siswa. Dengan adanya bantuan kuota internet untuk siswa diharapkan siswa bisa melaksanakan pembelajaran daring dengan lancar sehingga ketercapaian kegiatan belajar daring bisa dioptimalkan. Guru dan siswa hanya bisa berharap, semoga virus corona segera berlalu, sehingga bisa beraktifitas dengan rasa aman, jaga kesehatan dengan memperhatikan protokol hidup sehat, makan makanan yang sehat, jaga imunitas tubuh dengan selalu berbahagia, semangat sehat, *save health*, dan *stay at home*.

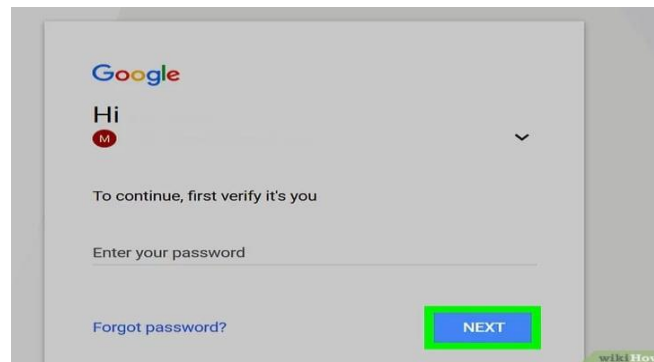
Google Sites merupakan suatu *tool* yang digunakan untuk menciptakan custom website. Mirip dengan *wiki*, kita dapat mengembangkan situs kita sendiri dalam membuat website dan isinya. Kemudian kita dapat memilih kepada siapa saja situs tersebut dibagikan. Kita dapat menentukan siapa pemiliknya, siapa yang kita izinkan untuk mengedit dan memperbaiki situs, dan siapa yang kita izinkan untuk melihat situs. Kita dapat membatasi siapa saja yang dapat melihat situs menjadi kelompok kecil dan pribadi atau kita dapat memilih untuk mempublikasikan supaya situs mudah diakses siapa saja di dunia. Karena situs anda disimpan di dunia maya, situs ini tersedia untuk perangkat apa saja yang dapat mengakses internet dan dapat diakses darimana saja yang memiliki koneksi internet tersedia.

2. Langkah-Langkah Penggunaan *Google Sites*

Menurut Dian⁹ menyatakan bahwa: langkah-langkah penggunaan *google sites* terbagi menjadi delapan langkah yaitu:

a) Akses *google sites*

Siapkan dulu akun Google agar dapat menggunakan Google Sites. Jika sudah punya, segera saja akses Google Sites dan log in dengan akun Anda.



b) Buat draft website

Setelah masuk ke Dashboard *Google Sites*, Anda akan menemukan beberapa pilihan template di bagian atas halaman. Dengan adanya template yang siap pakai, Anda bisa mendapatkan desain secara instan.

⁹ Dian, W. (2017). *E-learning Teori dan Aplikasi*. Bandung: Informatika. h.85.



c) Kenali editor *google sites*

Seperti yang dapat Anda lihat, editor yang dimiliki *Google Sites* cukup sederhana. Namun, mari kenali dulu bagian-bagian di halaman ini. Untuk memudahkan penjelasan, kami membagi halaman editor *Google Sites* menjadi tiga: Bagian tengah di halaman editor *Google Sites* ini menunjukkan *preview* website Anda. Hasil semua kustomisasi yang dilakukan akan terlihat di bagian ini.

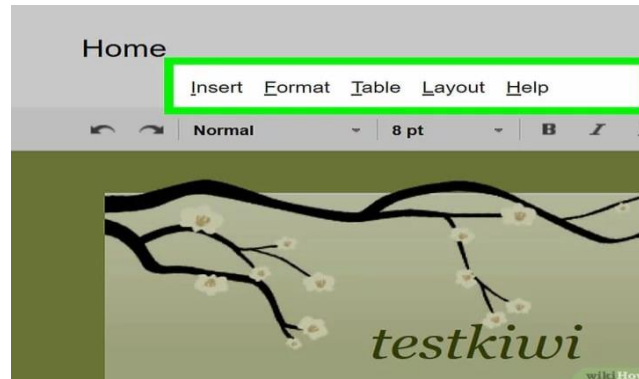
Di bagian atas, Anda dapat menemukan beberapa tombol, yaitu:

- 1) **Undo** — Membatalkan perubahan yang dilakukan.
- 2) **Redo** — Menggunakan kembali perubahan yang baru saja dilakukan.
- 3) **Preview** — Melihat versi *live* website Anda.
- 4) **Copy website link** — Mengkopi link draft website Anda untuk diberikan ke orang lain.
- 5) **Share with other people** — Berfungsi untuk menunjukkan draft website atau mengajak orang lain berkolaborasi di draft website yang dikerjakan.

- 6) **Setting** — Berisi beberapa pengaturan terkait desain website. Di sini Anda juga dapat menghubungkan website dengan akun Google Analytics.
- 7) **More** — Menu untuk menampilkan fungsi tambahan. Contohnya, *version history* untuk melihat catatan perubahan draft dan *duplicate site* untuk menggandakan draft website yang sedang dibuat.
- 8) **Publish** — Tombol untuk mempublikasikan website setelah draft selesai dibuat.

Terakhir, dibagian kanan, terdapat berbagai menu untuk melakukan kustomisasi website tiga kategori utama yang ditampilkan yaitu: **Insert**, **Pages**, dan **Themes**. Tab **Insert** berisi jenis-jenis konten yang dapat Anda masukkan ke halaman website. Misalnya, teks, gambar, tombol, *divider*, dan daftar isi. Selain itu, Anda juga dapat menyisipkan *widget* kalender, **Google Maps**, **YouTube**, dan dokumen-dokumen **Google Docs**.

d) Membuat desain wabsite



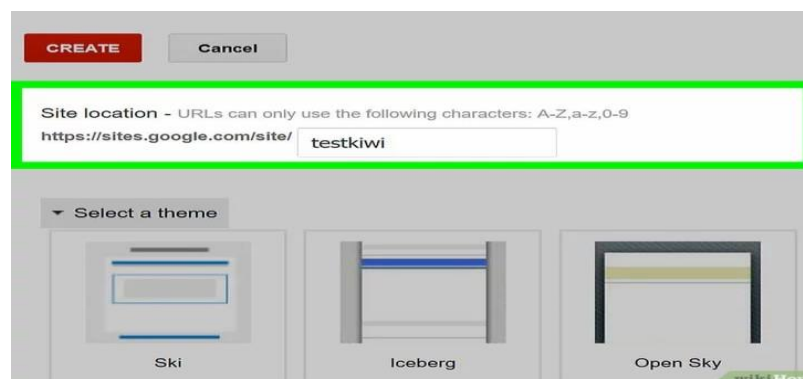
Pertama, klik teks judul diheader dan ganti dengan nama website Anda. Kemudian, klik Text Box di tab Insert untuk memasukkan kolom teks di bawah header. Anda dapat mengisinya dengan deskripsi singkat tentang tujuan website Anda. Ketika kolom teks diklik, Anda dapat mengubah format teks agar sesuai tampilan yang diinginkan. Opsi *formatting* yang ditawarkan mirip dengan yang ada di Microsoft Word atau Google Docs, termasuk adanya pilihan bold, italic, numbering, dan bullets. Selanjutnya, Anda bisa mulai membuat draft halaman website tersebut. Caranya, klik dan tarik template layout dari tab **insert**. Di dalam template ini, Anda juga dapat menyisipkan gambar dan teks. Jika ada elemen yang tidak dibutuhkan atau kurang sesuai, Anda dapat menghapusnya dengan mudah. Caranya, letakkan kursor di atasnya. Lalu, klik ikon tempat sampah di sebelah kiri elemen tersebut.

e) Mempublikasikan website



Apabila Anda sudah selesai dengan draft desain dan konten website, klik tombol **Publish**. Langkah berikutnya, cukup klik tombol **Publish**. Sebagai platform pembuatan website yang aman, domain yang Anda dapatkan dari *Google Sites* sudah menggunakan protokol HTTPS. Hal ini tentu penting untuk membangun kepercayaan dengan pengunjung dan membantu upaya SEO Anda. Sayangnya, domain yang Anda dapatkan sangat panjang dan tidak terlihat unik. Contohnya, sites.google.com/view/domainku.

f) Membeli domain



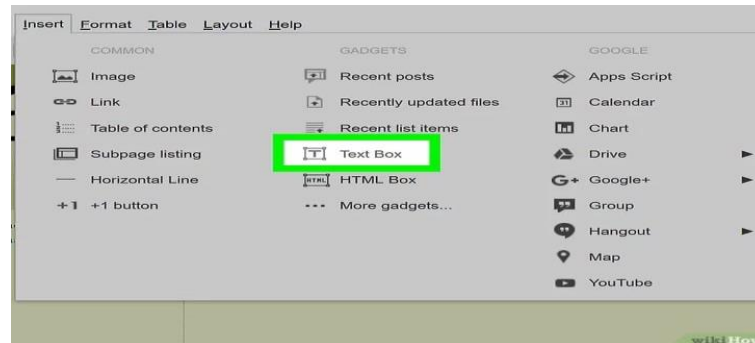
Harga sebuah domain tergantung di mana Anda membelinya. Di Niagahoster, Anda bisa mendapatkan domain dengan harga mulai dari Rp 14.000 per bulan. Selain murah, pilihan ekstensi yang ditawarkan juga beragam. Bukan hanya ekstensi populer seperti .com dan .net saja.

g) Menghubungkan domain dengan *google sites*



Untuk menghubungkan domain dengan Google Sites, klik tombol Settings dibaris paling atas halaman editor. Kemudian, Anda dapat mengetikkan domain yang barusan dibeli ke kolom yang tersedia. Jangan lupa tambahkan *www* didepan domain Anda, misalnya *www.royalatte.com*. Hal ini untuk menghindari kendala karena penggunaan *naked URL* atau top level domain. Setelah kolom tersebut diisi dengan domain Anda, dibawahnya akan muncul pesan yang meminta Anda untuk memverifikasi kepemilikannya. Klik *verify your ownership*.

h) Menambahkan TXT record



Pertama, log in keMember Area *Niagahoster*. Di halaman beranda, klik tab Domain. Temukan domain Anda, lalu klik tombol Kelola Domain. Pada kolom **record type**, pilih **TXT record**. Kemudian, masukkan record yang ada di halaman verifikasi domain tadi ke kolom **text data**. Tunggulah proses penyambungan terlebih dahulu hingga 24 jam. Jangan lupa untuk klik tombol verify di halaman verifikasi domain setelah domain terhubung dengan website *Google Sites* Anda. Sebagai alternatif, Anda juga dapat melakukan proses penyambungan domain dengan jenis DNS record lain, yaitu CNAME. Langkah-langkahnya sama persis dengan yang barusan Anda pelajari. Bedanya, Anda perlu mendapatkan informasi CNAME yang digunakan terlebih dahulu. Caranya, scroll ke bawah di halaman verifikasi domain dan klik Add CNAME record. Kembali ke DNS management di Member Area *Niagahoster*. Kali ini, pilih CNAME di kolom Record Type. Selanjutnya, masukkan kode dengan label CNAME Label/Host ke

kolom Hostname. Setelah Anda melakukan semua langkah-langkah di atas, tunggu hingga domain tersambung dan klik verify di halaman verifikasi domain. Setelah berhasil, situs yang Anda buat di *Google Sites* sudah menggunakan domain sendiri. Selanjutnya, Anda cukup masuk kembali ke editor *Google Sites* dan klik tombol Publish agar website dapat diakses secara online.

D. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring Menggunakan *Google Sites*

Kata daring berasal dari dua kata yaitu dalam dan jaringan. Syaripudin¹⁰ Pembelajaran daring learning sendiri dapat di fahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didiknya dan instrukturnya guru berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif sebagai media penghubung keduanya dan sebagai sumber daya yang diperlukan didalamnya. Pembelajaran daring atau yang lebih dikenal dengan nama online learning merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan internet ataupun jaringan.

Syaripudin menjelaskan bahwa: pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran yang mampu menjadikan siswa mandiri tidak bergantung pada orang lain. pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka

¹⁰ Syarifudin, A., S.(2020). Implementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya sosial distancing. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Inonesia. Tersedia pada: <https://journal.trunojoyo.ac.id/metalungua/article/view/7072>. Diakses pada 01 januari 2021. hal.5.

dan dilakukan melalui jaringan atau internet yang telah tersedia¹¹. Menurut Syaripudin menjelaskan bahwa: pembelajaran daring untuk saat ini dapat menjadi sebuah solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam atau keadaan seperti *social distancing*.¹² Kegiatan diaplikasikannya pembelajaran daring menjadikan kegiatan belajar mengajar dalam konteks tatap muka dihentikan sementara, dan diganti dengan sistem pembelajaran daring melalui aplikasi yang sudah tersedia.

Pembelajaran daring mengedepankan akan interaksi dan pemberian informasi yang mempermudah peserta didik meningkatkan kualitas belajar. Selain itu, pembelajaran berbasis daring mempermudah satu sama lain meningkatkan kehidupan yang nyata dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu sangat bermanfaat pembelajaran daring untuk kalangan pendidik dan peserta didik. Pembelajaran daring untuk saat ini telah menjadi populer karena itu populasi yang dirasakan untuk menyediakan layanan akses konten lebih fleksibel, sehingga memunculkan beberapa keuntungan dalam penerapannya. Berikut beberapa keuntungan dalam penerapan pembelajaran daring menurut Syaripudin, antara lain:

- a) Mengurangi biaya. Dengan menggunakan *google sites*, kita menghemat waktu dan uang untuk mencapai suatu tempat pembelajaran. Dengan *google sites* kita dapat mengakses dari berbagai lokasi dan tempat.

¹¹ Ibid. hal.33.

¹² Ibid. hal.31.

- b) Fleksibilitas waktu, tepat dan kecepatan pembelajaran. Dengan menggunakan *google sites*, pengajar dapat menentukan waktu untuk belajar dimanapun. Dan pelajar dapat belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing.
- c) Standarisasi dan efektifitas pembelajaran. *google sites* selalu memiliki kualitas sama setiap kali diakses dan tidak tergantung suasana hati pengajar. *google sites* dirancang agar pelajar dapat lebih mengerti dengan menggunakan simulasi dan animasi.

Pembelajaran daring dilakukan melalui berbagai aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran seperti *google classroom*, *whatsapp group*, *zoom*, *kaizala*, *google sites* dan masih banyak lagi. Pembelajaran daring ini akan membentuk pembelajaran yang menjadikan siswa mandiri dan tidak bergantung pada orang lain. hal ini karena siswa akan fokus pada gawai untuk menyelesaikan tugas ataupun mengikuti diskusi yang sedang berlangsung. Semua yang didiskusikan dalam proses belajar mengajar melalui daring penting untuk menuntaskan kompetensi yang akan dicapai. Oleh karena itu, melalui pelaksanaan pembelajaran daring ini siswa diharapkan mampu mengkonstruksi ilmu pengetahuan¹³.

¹³ Syarifudin, A., S.(2020). Implementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya sosial distancing. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Inonesia. Tersedia pada: <https://journal.trunojoyo.ac.id/metalungua/article/view/7072>. Diakses pada 01 januari 2021. hal.40.