

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswanya, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa.

Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan belajar

tersebut. Pembelajaran juga merupakan suatu cara atau proses ataupun perbuatan yang dapat menjadikan seseorang belajar dengan kata lain pembelajaran adalah cara yang sengaja dirancang dan dilakukan agar peserta didik belajar. Menurut Surya (2015) “Pembelajaran ialah proses individu mengubah perilaku dalam upaya memenuhi kebutuhannya. Individu akan melakukan kegiatan belajar apabila ia menghadapi situasi kebutuhan dalam interaksi dengan lingkungannya” Jadi individu tersebut akan mengubah perilakunya melalui proses kegiatan pembelajaran untuk memenuhi kebutuhannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Sementara pengertian pembelajaran yang berbeda disampaikan oleh Huda (2015) “Pembelajaran dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman” selanjutnya menurut Gagne, dkk dalam Warista (2008) mengatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal”

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar dirancang dan dilaksanakan sedemikian rupa oleh pendidik yang merupakan kombinasi dari beberapa unsur yang saling keterkaitan atau mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu perubahan perilaku ke arah yang lebih baik pada diri peserta didik, perubahan pengetahuan dari yang tadinya tidak tau menjadi tau, dari yang

tadinya tidak bisa menjadi bisa dan dari yang tadinya tidak mengerti menjadi mengerti sebagai hasil dari belajar yang telah dicapai setelah mengikuti proses pembelajaran tersebut.

Ciri – ciri pembelajaran menurut Hudjono dalam Ibnu Trianto (2015) yaitu sebagai berikut :

- a. Menyediakan pengalaman belajar yang mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang dimiliki peserta didik sehingga belajar merupakan proses pembentukan pengetahuan.
- b. Menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar.
- c. Mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi realistik dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkret.
- d. Mengintegrasikan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dan kinerja sama antar peserta didik.
- e. Memanfaatkan berbagai media agar pembelajaran lebih menarik.

Berdasarkan ciri-ciri pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah melakukan pengalaman dengan melibatkan peserta didik secara langsung dengan menggunakan bantuan media pembelajaran yang mendukung jalannya pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal sesuai dengan yang diharapkan oleh guru dan peserta didik.

E-Learning atau virtual learning merupakan pembelajaran dengan menggunakan jasa atau bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. Virtual menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti secara

nyata. Sedangkan learning berasal dari bahasa Inggris yang artinya belajar. E learning mempunyai cakupan yang lebih luas dibandingkan dengan virtual learning. Virtual learning dalam pembelajaran hanya menggunakan internet / intranet LAN / WAN tidak termasuk CD-ROM.

Menurut Munir (2009) “E-learning merupakan salah satu media atau metode pembelajaran paling efektif yang mampu menjangkau tempat yang sangat luas, dengan biaya yang relatif murah” Untuk mengakses materi pembelajaran pada e – learning diperlukan komputer dalam jaringan internet atau intranet. Materi pembelajaran selalu ada kapan pun dan dimana pun dibutuhkan, sehingga dapat mengatasi kendala jarak ruang dan waktu. E – learning menuntut keaktifan peserta didik. Menurut e – learning, peserta didik dapat mencari dan mengambil informasi atau materi pembelajaran berdasarkan silabus atau kriteria yang telah ditetapkan pendidik atau pengelola pendidikan. Peserta didik akan memiliki kekayaan informasi, sebab dia dapat mengakses informasi dari mana saja yang berhubungan dengan materi pembelajarannya.

Hal lainnya dikemukakan oleh Rusman (2012) bahwa E learning merupakan segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik, yang dapat diaplikasikan dalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh. Pendapat lain yang mengemukakan E learning adalah Sutopo (2012) yaitu E learning adalah metode pembelajaran baru berupa perpaduan antara teknologi jaringan dan multimedia yang dikawinkan dengan pedagogi dan andragogi. Sementara menurut Soerjono, (2013) E learning merupakan pembelajaran yang memanfaatkan dukungan teknologi internet.

Dalam E learning pengajar tidak sekedar mengunggah materi pembelajaran yang bisa diakses secara online oleh peserta didik, tetapi pengajar juga melakukan evaluasi, menjalin komunikasi, berkolaborasi dan mengelola aspek – aspek pembelajaran lainnya. Hal senada dikemukakan oleh Riyanto dan Prasajo (2011) yang mengemukakan bahwa E learning adalah pembelajaran online berbasis internet dan intranet yang membutuhkan sebuah media untuk dapat menampilkan materi–materi kursus dan pertanyaan – pertanyaan dan juga membutuhkan fasilitas komunikasi untuk dapat saling bertukar informasi antar peserta dengan pengajar. Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis online (E–learning) adalah kegiatan pendidikan atau pembelajaran yang memanfaatkan teknologi jaringan dan multimedia dalam menyampaikan materi oleh pendidik kepada peserta didik sesuai dengan tujuan dan prosedur yang dibuat dengan maksimal. Pembelajaran online dapat dipadukan dan melengkapi pembelajaran konvensional yang telah berlangsung di sekolah.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran Zoom

Pemanfaatan media dalam pembelajaran, digunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi–materi yang bersifat abstrak, teoritis dan diperlukan visualisasi. Diharapkan materi yang abstrak dapat diwakilkan dengan tampilan pada presentasi. Hal ini dikarenakan penggunaan dapat memvisualisasikan materi lebih menarik dan menjadi lebih mudah dimengerti oleh siswa. Ada beberapa aplikasi yang bisa kita andalkan untuk media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat presentasi. Salah satu aplikasi terbaru yang memiliki tampilan fresh,

unik, menarik dan memiliki kecanggihan dalam memperbesar dan memperkecil tampilan adalah zooming.

Menerima materi ajar dengan menggunakan media pembelajaran zooming presentation dapat dilakukan secara linear maupun non linear yang memiliki kekhasan dalam mengeksplorasi materi ajar. Media pembelajaran prezzi desktop merupakan media pembelajaran zooming presentation dilengkapi dengan interaksi multimedia, sehingga dapat memadukan antara video, gambar maupun animasi. Menurut Setle Zooming presentation memungkinkan pengguna untuk memperbesar (zoom out) dan memperkecil (zoom in) konsep yang akan dijelaskan. Media pembelajaran zooming presentation dibuat menggunakan aplikasi prezzi desktop yang menampilkan presentasi dengan format berbeda dengan tampilan pada umumnya.

Menurut Wibawanto (2020) Salah satu aplikasi yang menyediakan fasilitas interaksi tatap muka pendidik dan peserta didik secara virtual melalui video conference dengan PC atau laptop atau smartphone adalah Zoom Cloud Meeting, aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan online dan kolaborasi seluler. Penggunaan meeting dalam aplikasi ini bisa menampung 1000 peserta bersama dalam satu pertemuan secara virtual. Aplikasi ini dapat di download secara gratis, tetapi tetap fungsional, fitur yang ada antara lain panggilan telephone, webinar, presentasi dan masih banyak lainnya. Aplikasi ini dinilai punya kualitas yang baik, dapat dibuktikan dengan perusahaan yang sudah masuk dalam fortune 500 sudah menggunakan layanan ini.

Salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam konsep pembelajaran berbasis online (daring) adalah zoom. Zoom merupakan aplikasi yang menyediakan layanan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan hingga kolaborasi seluler. Beberapa kelebihan yang dimiliki aplikasi zoom yaitu memungkinkan melakukan meeting sampai 100 partisipan, pengguna juga bisa mengirimkan teks saat rapat sedang berlangsung, pengguna dapat menjadwalkan meeting lewat fitur Schedule (jadwal), *Zoom Cloud Meeting* ini dapat bekerja pada perangkat *Android, Los, Windows dan Mac*. Sedangkan kekurangan dari zoom adalah kegiatan online hanya dapat berlangsung selama 40 menit. Adapun langkah – langkah penggunaan aplikasi *Zoom Cloud Meeting* jika menggunakan android adalah sebagai berikut:

1. Buka playstore.
2. Ketik *Zoom Cloud Meeting*.
3. Klik *Zoom Us*.
4. Install atau unduh aplikasi tersebut.
5. Setelah terunduh, pilih menu *Join A Meeting*.
6. Pilih menu *join*.
7. Input Kode Meeting / link.
8. Rapat atau video konferensi sudah bisa dimulai.

Tujuan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi zoom ini akan tercapai jika memperhatikan beberapa tips berikut ini yaitu:

1. Usahakan lokasi yang tenang sebelum mulai mengajar jarak jauh.
2. Pastikan akses internet cepat dan stabil atau sinyal wifi yang sangat baik.

3. Memastikan peserta didik masuk ke setiap sesi menggunakan nama lengkap.
4. Ajak peserta didik bergabung dengan sesi beberapa menit lebih awal untuk menguji koneksi audio dan video.
5. Gunakan headset (earbud) sebagai ganti speaker dan mikrofon karena speaker dan mikrofon menghasilkan terlalu banyak statis untuk orang lain.
6. Memastikan audio kecuali jika anda berbicara untuk mencegah suara latar yang tidak disengaja mengganggu jalannya pembelajaran.
7. Saat video diaktifkan, berbicaralah dengan kamera (dan bukan ke layar).

Pemanfaatan *video conference* pada pembelajaran jarak jauh akan sangat membantu anak sekolah dasar dalam belajar karena anak didik dan pendidik dapat berinteraksi walaupun di tempat yang berbeda. Untuk merangsang semua aspek perkembangan pada anak sekolah dasar tidak lepas dari media pembelajaran, hal ini dikarenakan anak sekolah dasar belajar dilakukan menggunakan media pembelajaran yang nyata dan dengan media pembelajaran ini anak sekolah dasar dapat berjalan secara efektif Zaini & Dewi (2017) Pemanfaatan *video conference* memiliki peran yang sangat baik, terlebih jika dilakukan secara tepat.

2.1.3 Kelebihan Media Pembelajaran Zoom

Kelebihan yang dimiliki media pembelajaran zoom ini antara lain adalah terdapat fitur Share Screen untuk dapat menampilkan Slide yang dapat dilihat oleh seluruh peserta didik yang hadir. Fitur share screen ini sangat mempermudah dalam melaksanakan presentasi pada saat kuliah online. Aplikasi zoom ini juga memberikan kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk menjadi pemimpin

(host) yang dapat dengan mudah memulai video dan menerima permintaan user yang ingin bergabung pada konferensi meeting yang sedang berlangsung.

Aplikasi zoom ini mendukung hingga 100 peserta dalam satu pertemuan. Selanjutnya peserta juga dapat melakukan chat ke semua user atau juga ke user lain secara private, bisa juga dipergunakan untuk berbagai arsip dan file terintegrasi yang dapat tersimpan sampai dengan 10 tahun lamanya. Fitur ini dapat dimanfaatkan pada sesi Tanya jawab yang diadakan oleh kelompok. Kemudian , terdapat fitur Recording Vidio Call yang memungkinkan semua diskusi dapat direkam dan disimpan oleh masing – masing akun cloud milik peserta dengan berbagai jenis format seperti MP4, M4A, bahkan M3U atau jika video rekaman akan dipublikasikan secara umum dapat diedit agar lebih baik.

Terdapat juga Fitur penjadwalan yang sangat berguna bagi dosen ataupun mahasiswa untuk memudahkan dalam mengatur jadwal pertemuan dalam pembelajaran jarak jauh, agar meeting dapat dilakukan secara lebih terjadwal. Jika latar belakang dirasa kurang menarik atau kurang cocok, zoom sendiri juga memiliki fitur virtual background yang dapat memudahkan pengguna dalam mengubah latar belakang yang dapat dipilih sesuai selera. Selain itu , tampilan video dan audio yang HD atau High *Definition* dan dapat mempertahankan kualitas video dan audio walaupun koneksi internet sedang tidak stabil. Keunggulan zoom yang terpenting adalah memberikan kemudahan akses secara gratis bagi penggunanya.

2.1.4 Media Zoom Cloud Meeting Sebagai Sarana Pembelajaran

Semenjak internet ada komunikasi sangat lancar, penyampaian pesan bisa tersampaikan dalam waktu yang relatif singkat. Internet merupakan media komunikasi yang memberikan kemudahannya pada penggunaan untuk melakukan komunikasi dengan orang sekitar. Internet merupakan media komunikasi yang memberikan kemudahan pada penggunanya untuk melakukan komunikasi dengan orang sekitar dan manusia dari belahan dunia lain.

Onno W. Purbo mengartikan bahwa internet dengan berbagai aplikasinya seperti Web, Volp, Email, pada dasarnya merupakan media yang digunakan untuk mengefesienkan proses komunikasi. Teknologi internet hadir sebagai media multifungsi, terlebih dalam dunia pendidikan. Komunikasi melalui internet dilakukan secara interpersonal atau secara massal yang dikenal one to many communication (mailinglist). Internet mampu hadir secara real time audio visual seperti pada metode konvensional dengan adanya aplikasi teleconference.

Dalam proses pembelajaran tentunya memerlukan teknologi, baik handphone, laptop atau komputer, teknologi pembelajaran terus berkembang. Namun pada prinsipnya teknologi dapat dikelompokkan menjadi dua: Teknologi based learning dan te based web learning. Tecnology based learning terdiri dari audio information technologies (radio, audio, tape, video text, video messanging). Sedangkan technology based learning pada dasarnya adalah data information technology (bulletin board ,internet, email, telecollaboration).

Internet dalam pembelajaran berfungsi untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara dosen dan mahasiswa, sesama mahasiswa, anggota kelompok atau mahasiswa dengan narasumber lainnya dan di antara fasilitas yang ada di

internet, terdapat aplikasi e-learning yaitu aplikasi yang menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar online. E-learning tidak bisa dilepaskan dari peran internet. Saat ini banyak pendidik atau pengajar yang menggunakan e-learning berbasis web, hal ini bertujuan untuk pendidikan jarak jauh. Adapun aplikasi yang digunakan untuk berbagai macam keperluan, baik keperluan kantor maupun keperluan pendidikan. Diantaranya:

1. *Go to meeting* : merupakan aplikasi yang mendukung untuk video call dan panggilan audio.
2. *Hangouts Meet* : merupakan layanan gratis dalam software Google G Suite. Aplikasi Ini mendukung 50 peserta dengan video dan kualitas di atas rata – rata.
3. *Skype* : merupakan aplikasi Microsoft. Mendukung panggilan video hingga 25 peserta dan gratis untuk semua pengguna.
4. *Zoom Cloud Meetings* : aplikasi yang mendukung hingga 100 partisipan dalam single meeting. Aplikasi ini hadir dengan video, panggilan audio dan text chatting.

Pemanfaatan aplikasi yang digunakan dalam belajar tahsin tilawah secara online adalah aplikasi Zoom Cloud Meetings. Aplikasi ini bukan saja mampu melakukan panggilan video satu lawan satu, melainkan juga dalam sebuah grup yang berangotakan sampai 100 orang. Aplikasi Zoom Cloud Meetings dapat di download langsung melalui google playstore yang ada di smartphone. Sedangkan jika menggunakan komputer atau laptop dapat di download melalui <https://zoom.us/download>. Perangkat lunak ini mendukung jaringan nirkabel 3 G

dan 4 G. Pemanfaatan internet juga berguna untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh.

Pembelajaran jarak jauh tepat dengan keadaan Indonesia, wilayah yang tersebar dengan Sistem Pendidikan Nasional yang disahkan pada bulan juli 2003, khususnya pasal 31 Undang- Undang nomor 20 tahun 2003. Sebagaimana telah dijelaskan terdahulu, pembelajaran melalui virtual tidak meningkat 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 penugasan teknologi oleh peserta didik dan pendidik juga faktor lain yang perlu dikendalikan karena berkaitan langsung dengan efektivitas proses pembelajaran.

Menurut teori pendapat dari Eric Yuan yang diresmikan tahun 2011 yang kantor pusatnya berada di San Jose, California menyatakan bahwa Zoom Meeting sendiri merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk pembelajaran saja tetapi bisa digunakan untuk urusan perkantoran maupun urusan lainnya. Platform ini gratis jadi dapat digunakan oleh siapapun dengan batas waktu empat puluh menit dan tidak ada batasan waktu jika akun kita berbayar. Dalam aplikasi Zoom Meeting ini kita bisa berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat video. Oleh karena itu, memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran.

2.1.5 Efektivitas Media Pembelajaran

Menurut Ravianto (2014) efektivitas merupakan sebuah tolak ukur seberapa baik suatu pekerjaan dilakukan. Artinya suatu pekerjaan dianggap efektif jika diselesaikan sesuai dengan perencanaan, baik waktu, biaya maupun mutunya. Pengertian efektivitas sesuai dengan Permendagri Nomor 59 Tahun 2007 merupakan pencapaian hasil program dengan target yang telah ditetapkan, yaitu dengan cara membandingkan keluaran dengan hasil. Sedangkan secara efektivitas menunjukkan pada taraf tercapainya hasil atau dalam bahasa sederhana hal tersebut dapat dijelaskan bahwa efektivitas dari pemerintahan daerah adalah bila tujuan pemerintah daerah tersebut dapat dicapai sesuai dengan kebutuhan yang direncanakan. Alisman (2014) menyatakan bahwa efektivitas yaitu suatu keadaan tercapainya tujuan yang diharapkan atau dikehendaki melalui penyelesaian pekerjaan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan. Dimana ukuran berhasil tidaknya suatu organisasi adalah bila telah mencapai tujuan, maka dapat dikatakan organisasi tersebut telah berjalan efektif.

Dari pendapat di atas, maka efektivitas dapat diartikan sebagai sebuah pencapaian yang ingin dicapai oleh organisasi. Efektivitas berorientasi pada aspek tujuan suatu organisasi, jika tujuan tersebut tercapai, maka dapat dikatakan efektif. Efektivitas pembelajaran menurut Rohmawati (2015) adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik

antara siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan secara bersama, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan siswa. Jadi, efektivitas pembelajaran dapat diartikan sebagai tolak ukur keberhasilan dari sebuah proses pembelajaran antara siswa dengan siswa, atau siswa dengan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dari pengertian efektivitas media pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa efektivitas media pembelajaran adalah suatu usaha, sejauh mana usaha dalam pembelajaran dengan menggunakan alat bantu (media) dalam pencapaian suatu tujuan yang telah direncanakan.

Miarso (2004) berpendapat bahwa Efektivitas pembelajaran adalah salah satu standart yang digunakan untuk mencapai tujuan. Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur. Unsur tersebut diharapkan dapat mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih baik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran yang efektif hendaknya dapat memberikan kesempatan bagi siswa untu belajar dan melakukan aktivitas seluas-luasnya. Kesempatan tersebut diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari konsep pembelajaran secara mendalam. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang bersifat preskriptif. Bersifat preskriptif yang dimaksud adalah dalam suatu pembelajaran hendaknya bertujuan untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa.

John Carroll (2013) dalam bukunya yang berjudul “A Model of School Learning” John berpendapat bahwa efektivitas suatu pembelajaran tergantung pada 5 faktor yaitu” 1.) *Attitude*, 2.) *Ability to Understand Instruction*, 3.) *Perseverance*, 4.) *Opportunity*, 5.) *Quality of Instruction*. Dari faktor tersebut dapat diketahui bahwa efektif atau tidaknya suatu pembelajaran dapat terjadi apabila ada kemauan dalam diri siswa untuk belajar, kesiapan siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran serta kualitas materi yang disampaikan. Kegiatan pembelajaran yang efektif dibutuhkan siswa untuk membantu mengembangkan daya pikir siswa. Efektivitas pembelajaran digunakan sebagai tolak ukur dalam mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Kajian mengenai penelitian yang relevan merupakan kajian yang mendukung penelitian ini. Berdasarkan penelusuran terhadap pustaka yang ada, ditemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, antara lain:

1. Elsunarti melakukan riset dengan judul “ Efektivitas Pembelajaran Online Menggunakan Media Zoom Cloud Meeting Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa “ fakultas keguruan universitas islam negeri sultan syarif kasim riau pekanbaru 1441 H. / 2020 M. tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan dan menganalisis efektivitas pembelajaran online menggunakan media zoom cloud meeting terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, menganalisis bagaimana hubungan antara motivasi dan hasil belajar siswa kelas Va SD Negeri 37 Pekanbaru. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dilakukan di SD Negeri 37

Pekanbaru. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan penggunaan angket pembelajaran online, angket motivasi belajar dan dan soal tes hasil belajar siswa.

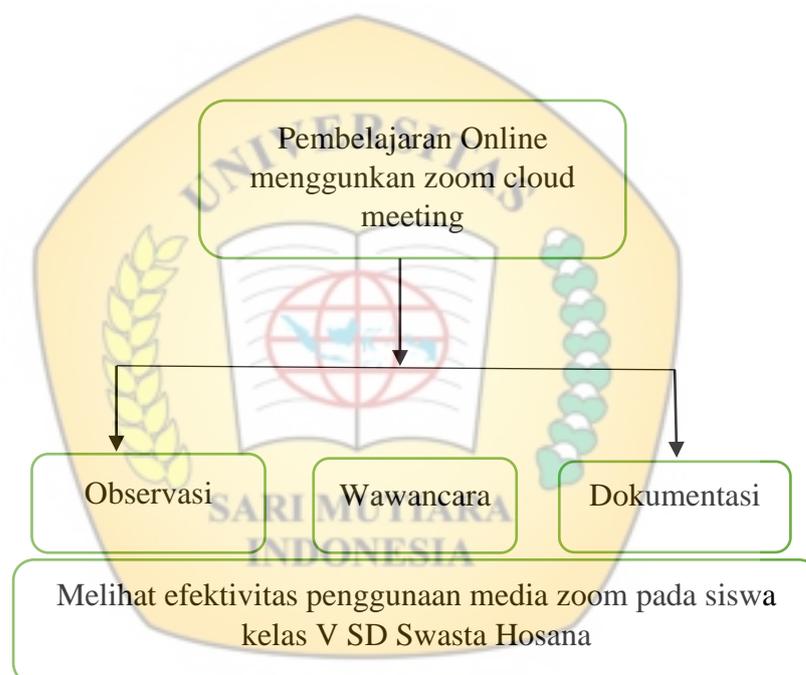
2. Yolandasari, Mega Berliana. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II A MI Unggulan MifahulHuda Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/ 2020. Skripsi, Salatiga: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Negeri Salatiga. Penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II A kurang efektif, kelebihan pembelajaran daring dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II A adalah waktu belajar fleksibel, siswa lebih dekat dengan orang tua, siswa tidak bergantung pada guru dan melatih kepercayaan diri siswa. Sedangkan kekurangan pelaksanaan pembelajaran daring adalah guru tidak dapat berinteraksi langsung dengan siswa, serta tidak stabilnya jaringan internet, bidang yang diperbaiki agar pembelajaran daring berjalan lebih baik adalah penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik seperti video animasi, slide show power point.

2.3 Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan di atas dan hasil penelitian yang relevan atau terikat dengan pembelajaran menggunakan internet atau lebih dikenal E – Learning pada masa apandemi covid 19 melibatkan peserta didik secara penuh dalam pembelajaran..guru bertindak sebagai fasilitator dan

motivator dalam pembelajaran menggunakan aplikasi zoom cloud meeting. Sehingga menciptakan peserta didik yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam E-Learning menggunakan aplikasi zoom cloud meeting, pembelajaran dilakukan sebagaimana di dalam kelas seperti biasanya, akan tetapi pada saat pembelajaran online ini siswa terlebih dahulu masuk ke kelas zoom dengan kode kelas yang telah diberikan oleh guru. Kemudian guru menyapa seluruh siswa sekaligus mengambil absen. Melakukan apersepsi. Dan memulai pembelajaran bahasa Indonesia.

Guru mempresentasikan materi menggunakan slide power point tentang mencari informasi dalam sebuah teks bacaan, menentukan ide pokok, kalimat utama dan kalimat penjelas. Setelah siswa memahami tentang materi guru memberikan pelatihan kepada para siswa berkenaan dengan materi yang telah disampaikan. Kemudian guru memberikan wacana atau kliping yang sesuai dengan materi atau topik pembelajaran. Setelah wacana dibagikan, siswa ditugaskan untuk membaca dan menemukan pokok pembahasan serta memberikan tanggapan dengan ditulis pada lembar kertas sehingga terbentuklah pengetahuan yang baru. Penelitian pada kelas eksperimen dilaksanakan dengan pembelajaran online (E-Learning menggunakan aplikasi zoom cloud meeting) dalam pembelajaran tematik diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, karena lebih berpusat pada peserta didik, sedangkan guru hanya memfasilitasi peserta didik dalam belajar. sesuai dengan teori yang telah dikemukakan sebelumnya, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.3 : Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian. Hipotesis akan ditolak jika salah atau palsu dan akan diterima jika fakta membenarkan. Penerimaan atau penolakan hipotesis ini tergantung ppada hasil fakta-fakta setelah diolah dan dianalisa.

Dengan demikian hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara dan kebenarannya akan diuji setelah data yang diteliti tersebut terkumpul.

