

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Pengertian Kemampuan Guru

Kemampuan adalah suatu pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kemampuan identik sama dengan kompetensi atau keahlian. Kompetensi adalah seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggung jawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas di bidang pekerjaan tertentu.

Muhibbin mengemukakan bahwa kompetensi guru merupakan kemampuan dan kewenangan guru dalam menjalankan profesi keguruan. Kompetensi guru merupakan gambaran kualitatif tentang hakekat perilaku guru yang penuh arti. Kompetensi guru berkaitan dengan profesionalisme guru. Guru yang professional adalah guru yang kompeten (berkemampuan). Kompetensi guru penting dalam hubungan dengan kegiatan dan hasil belajar siswa. Proses belajar dan hasil belajar para siswa bukan saja ditentukan oleh sekolah, pola, struktur, dan isi kurikulumnya, akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru yang mengajar dan membimbing mereka.

Dengan banyaknya lulusan baru yang memenuhi pasar tenaga kerja, para majikan cenderung mencari calon karyawan yang memiliki kemampuan bagus dan pengalaman kerja. Bergantung kepada sektor karir dan profesi yang anda

pilih, ada keterampilan, kemampuan, dan pengetahuan yang sangat spesifik yang dibutuhkan untuk melakukan pekerjaan tersebut

2.1.1 Guru Yang Terampil

Terampil dapat dikatakan mampu, cekatan, cakap, atau sanggup dalam menjalankan tugas apa yang harus dilakukan. Dengan demikian terampil mengajar berarti memiliki kesanggupan, atau kemampuan dalam menjalankan tugas sebagai pengajar. Anggap saja guru memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, tetapi belum meningkatkan keterampilannya. Alasan itu membuat peningkatan mutu pendidikan terhadap para muridnya tentu dapat terhambat. Setiap guru dituntut untuk terus mengasah keterampilannya dalam mengajar

Guru harus mampu memberi kesan pada caranya membuka dan menutup pembelajaran. Fakta yang ada, siswa susah diajak dalam suasana belajar. Misalnya siswa tertidur, siswa berbicara dengan temannya, mencoret-coret kertas atau meja, dan lain-lain. Banyak hal buruk yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Ini merupakan tantangan seorang guru. Maka dari itu perlu keterampilan guru menciptakan suasana yang tenang agar siswa mendengar materi yang disampaikan. Guru yang membosankan adalah guru yang tidak mengembangkan kemampuan mengajarnya serta menjadikan metode mengajar sebagai metode yang abadi.

2.1.2 Kompetensi Guru

Guru harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk

mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional (Mulyasa,2003:53). Seseorang yang memiliki kompetensi, yaitu selalu berorientasi pada hasil, memperhatikan prosedur dalam mengidentifikasi dan menilai hasil proses pembelajaran, memiliki pengalaman, memiliki pengetahuan formal dan informal serta berperilaku terhadap kemajuan.

Untuk menjadi seorang guru harus memiliki kompetensi dasar. Kompetensi dasar seorang guru merupakan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar yang di refleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sebagai seorang guru. PP Nomor : 32 Tahun 2013 tentang standar nasional pendidikan pasal 28 : 3, menyebutkan kompetensi guru sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan anak usia dini terdiri atas empat kompetensi, yaitu : (1) Kompetensi Pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran, (2) Kompetensi Kepribadian merupakan kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif, dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik, (3) Kompetensi Professional adalah kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam, (4) Kompetensi Sosial merupakan kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orangtua/wali peserta didik dan masyarakat luar.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologi, kata media berasal dari bahasa latin yaitu medius, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar.

Pada dasarnya media adalah sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses belajar-mengajar. Media pendidikan merupakan suatu bagian yang integral dari proses pendidikan disekolah dan mempunyai peranan yang sangat penting dan strategis dalam upaya membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. (Ruth Lautfer, 1999) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran yang telah dirumuskan.

Menurut National Education Association (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak, maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran.

Dengan demikian media pembelajaran merupakan suatu cara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan dan membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran tentunya membawa peran seorang guru untuk lebih inovatif dan produktif dalam menyajikan materi yang disampaikan kepada siswa di kelas. Menjadi seorang guru harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang dapat menjadi motivasi bagi siswa dan

komunikatif dalam pembelajaran dikelas. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Media pembelajaran memiliki jenis-jenis yang berbeda secara umum media bercirikan tiga unsur pokok, yaitu : suara, visual, dan gerak. Menurut (Rudy Brets) ada tujuh klasifikasi media, yaitu:

1. media audio visual gerak (film suara, pita video, film, tv)
2. media audio visual diam (film rangkai suara, halaman suara)
3. audio semi gerak (tulisan jauh bersuara)
4. media visual bergerak (film bisu)
5. media visual diam (halaman cetak, foto, microphone)
6. media audio (radio, telepon)
7. media cetak (buku, modul).

2.2.2 Tujuan dan Prinsip Penggunaan Media

- a. Tujuan keterampilan menggunakan media pembelajaran, yaitu
 1. Memperjelas penyajian pesan agar jangan terlalu verbalistis
 2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
 3. Memperlancar jalannya proses pembelajaran
 4. Menimbulkan kegairahan belajar
 5. Memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan dan kenyataan

6. Memberi kesempatan pada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Adapun tujuan dari media pembelajaran yaitu:

- 1) Mempermudah proses belajar-mengajar
 - 2) Meningkatkan efisiensi belajar-mengajar
 - 3) Menjaga relevansi dengan tujuan belajar
 - 4) Membantu konsentrasi siswa
 - 5) Komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar
 - 6) Wahana fisik yang mengandung materi instruksional
 - 7) Teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional
 - 8) Segala sesuatu yang dapat merangsang proses belajar siswa.
- b. Prinsip-prinsip keterampilan menggunakan media pembelajaran, yaitu:
- 1) Tepat guna, artinya media pembelajaran yang dipergunakan sesuai dengan kompetensi dasar
 - 2) Berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi siswa
 - 3) Bervariasi, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar.

2.2.3 Manfaat dan kegunaan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membantu pencapaian dalam keberhasilan belajar.(Danim: 1995) Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa . (Yusuf Hadi Miarso dkk) menyatakan bahwa alat/media itu mempunyai nilai-nilai

praktis yang berupa kemampuan antara lain: (1) membuat konkrit konsep yang abstrak, (2) membawa objek yang sukar didapat kedalam lingkungan belajar siswa, (3) menampilkan objek yang terlalu besar; (4) memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar siswa, (5) membangkitkan motivasi belajar, (6) menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.

Sedangkan Abu Bakar Muhammad juga berpendapat bahwa kegunaan alat/media itu antara lain adalah: (1) mampu mengatasi kesulitan-kesulitan dan memperjelas materi pembelajaran yang sulit, (2) mampu mempermudah pemahaman, dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik, (3) merangsang anak untuk bekerja dan menggerakkan naluri kecintaan menelaah belajar dan menimbulkan kemauan keras untuk mempelajari sesuatu, (4) membantu pembentukan kebiasaan, melahirkan pendapat, memperhatikan dan memikirkan suatu pelajaran, (5) menimbulkan kekuatan perhatian (ingatan) mempertajam, indera, melatihnya, memperhalus perasaan dan cepat belajar.

(Eli Samana) menyebutkan manfaat media dalam pengajaran adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (rate of learning), membantu guru untuk menggunakan waktu belajar siswa dengan sebaik mungkin.
- b) Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah, dengan jalan menyajikan atau merencanakan program.

- c) Meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar (*immediacy learning*) Karena media pengajaran dapat menghilangkan atau mengurangi jurang pemisah antara kenyataan diluar kelas dan didalam kelas serta memberikan pengetahuan langsung
- d) Memberikan penyajian pendidikan lebih luas, terutama melalui media massa, dengan jalan memanfaatkan secara bersama dan lebih luas peristiwa-peristiwa langka dan menyajikan informasi yang tidak terlalu menekankan batas ruang dan waktu.

(Hamalik) mengemukakan bahwa kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa dalam kegiatan belajar, serta membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam menafsirkan data dan informasi. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar sangat penting dilaksanakan oleh paara pendidik saat ini, karena peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh guru. Dengan penggunaan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah. Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.

2.2.4 Kesulitan-kesulitan guru dalam penggunaan media

Setiap proses belajar mengajar khususnya dalam pelajaran tidak terlepas dari adanya kesulitan-kesulitan sebagai suatu permasalahan dalam pembelajaran.

Kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media antara lain:

1. Kurang mendapat penataran yang intensif, juga pendidikan khusus terhadap penggunaan media.
2. Kurang pengarahan dari instansi terkait
3. Kurangnya media yang digunakan oleh instansi terkait
4. Kurangnya pengetahuan guru profesional yang disebabkan oleh kurang mendapat kesempatan untuk mengikuti pelatihan atau penatarn
5. Kurangnya sarana dan fasilitas yang mendukung

Secara umum kesulitan yang dihadapi siswa merupakan suatu kendala yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam penggunaan media diharapkan guru dapat mengembangkan dan menggunakan dengan sebaik-baiknya dalam proses belajar mengajar, untuk itu guru diharapkan memiliki kemampuan:

1. Menetapkan kriteria pemilihan media
2. Menciptakan macam-macam media dan sumber belajar
3. Memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia dilingkungan sekolah untuk membuat alat bantu atau media.

Dalam pengajaran menggunakan media tidak selamanya membuahkan hasil belajar siswa lebih baik, lebih menarik, lebih meningkat, dan sebagainya. Jika tidak pandai memilih dan memilah penggunaannya, bahkan kadang-kadang menyebabkan keadaan yang sebaliknya dan bahkan siswa mnegalami kegagalan dalam belajarnya.

2.3 Media Pembelajaran Digital

Seiring dengan perkembangan teknologi, telah banyak dikembangkan media digital dalam pembelajaran. Media digital dapat menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, audio maupun visual secara menarik dan interaktif. Hal ini juga didukung dengan perkembangan teknologi computer yang sangat pesat. Pembelajaran digital merupakan pembelajaran yang dilakukan secara online dimana pembelajaran digital ini menggunakan koneksi internet yang dapat diakses menggunakan handphone, laptop, computer, dll. Dikatakan Kustandi dan Bambang (2013, p.6) bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Penggunaan media belajar berbasis teknologi sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar siswa.

Pemilihan media yang tepat adalah adalah factor yang menentukan dapat tidaknya proses pembelajaran berjalan dengan baik. Media yang termasuk dalam media pembelajaran digital antara lain: WhatsApp, whatsapp group, google sites, email, zoom, google drive, google classroom. Dalam berkomunikasi dengan peserta didik media yang paling sederhana dan hampir semua peserta didik menggunakannya mutlak diperlukan, misalnya whatsapp. Media ini paling digemari karena mudah dalam penggunaannya sehingga paling efektif jika dijadikan sarana penghubung dalam komunikasi dengan peserta didik baik secara pribadi maupun dibuat grup per kelas.

Aplikasi Email dibutuhkan dalam mengirim tugas-tugas dari peserta didik kepada guru pengampu. Aplikasi Google classroom adalah layanan berbasis

internet yang disediakan oleh google sebagai system e-learning, aplikasi ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara paperless. Manfaat google classroom yaitu: (a) Penyiapan yang mudah, pendidik dapat menambahkan siswa langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung, (b) Hemat waktu, alur tugas yang sederhana dan tanpa kertas memungkinkan pengajar membuat, memeriksa dan menilai tugas dengan cepat disatu tempat, (c) Meningkatkan pengorganisasian, siswa dapat melihat semua tugasnya dilaman tugas dan semua materi secara otomatis disimpan kedalam folder di google drive, (d) Meningkatkan komunikasi, kelas memungkinkan guru untuk mengirim pengumuman dan memulai diskusi secara langsung , (Terjangkau dana aman, google classroom tidak mengandung iklan, tidak pernah menggunakan konten pengguna atau data e) peserta didik untuk iklan dan bersifat gratis. Zoom adalah aplikasi pertemuan HD gratis dengan video dan berbagi layar hingga 100 orang. Zoom merupakan aplikasi komunikasi dengan menggunakan video. Aplikasi tersebut dapat digunakan dalam berbagai perangkat selular, desktop, hingga telepon dan sistem ruang. WhatsApp merupakan salah satu aplikasi yang dilakukan untuk percakapan baik menggunakan teks, suara, maupun video. Penggunaan whatsapp group sebagai media belajar banyak terjadi di tingkat sekolah dasar

1. WhatsApp

WhatsApp merupakan salah satu media komunikasi yang sangat populer yang digunakan saat ini, whatsapp merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk melakukan percakapan baik menggunakan teks, suara, maupun video.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar siswa.

Menurut Ashari (2020) bahwa pembelajaran lebih efektif menggunakan WhatsApp group. Karena anak-anak kelas satu sekolah dasar masih perlu bimbingan yang sangat ekstra. Selain itu juga jika menggunakan aplikasi selain whatsapp group anak-anak belum paham dan orang tua juga belum begitu paham cara mengaplikasikannya. Dengan menggunakan aplikasi whatsapp bisa melakukan video call secara langsung dengan siswa dan bisa mengirimkan video pembelajaran, materi dan tugas kepada siswa.

Dengan demikian pendidik dapat memastikan peserta didik mengikuti pembelajaran dalam waktu bersamaan meskipun ditempat yang berbeda. Pendidik pun dapat memberi tugas terukur sesuai dengan tujuan materi yang disampaikan kepada peserta didik.

2.4 Model Pembelajaran Era Digital

Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Model Pembelajaran Era Digital saat ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran Era Digital terdiri dari tiga model : (1) Guru/dosen memberikan materi pembelajaran secara online pada peserta didik kemudian didownload dan di pelajari secara manual (offline), (2) Guru/dosen memberikan materi pembelajaran secara online dan peserta didik mempelajari

secara online juga, (3) kolaborasi antara pembelajaran yang berlangsung antara online dan offline.

Kemudian ada juga model pembelajaran yang tidak terikat dengan guru, yang memberikan materi pembelajaran tetapi dapat mengakses informasi pembelajaran secara personal dengan sumber-sumber pembelajaran secara online. Apalagi saat ini Era Digital yang didukung jaringan internet sangat memungkinkan setiap orang dapat belajar sendiri tanpa diarahkan oleh guru secara real. Model pembelajaran Era Digital terdiri dari : (a) Blended Learning, (b) Distant Learning, (c) Mobile Learning, (d) Virtual Learning Enviroment.

1. Blended Learning

Model pembelajaran Blended Learning adalah suatu pembelajaran yang mengkomunikasikan metode pengajaran face to face dengan metode pengajaran berbantuan computer, baik secara offline maupun online untuk membentuk suatu pendekatan pembelajaran yang berintegrasi. Menurut Graham Blended Learning merupakan perpaduan atau kombinasi dari berbagai pembelajaran yaitu mengkombinasikan pembelajaran tatap muka (face to face) dengan konsep pembelajaran tradisional yang sering dilakukan oleh praktisi pendidikan dengan melalui penyampaian materi langsung pada siswa dengan pembelajaran online dan offline yang menekankan pada pemanfaatan teknologi.

Pembelajaran Blended Learning kombinasi berbagai bentuk alat pembelajaran misalnya kombina si real time perangkat lunak, program pembelajaran berbasis web online dan aplikasi lainnya yang mendukung pada lingkungan belajar dan pengetahuan manajemen sistem. Dalam menggabungkan

pembelajaran online dengan tatap muka, Blended Learning memiliki karakteristik diantaranya: (1) proses pembelajaran yang menggabungkan beberapa model pembelajaran, gaya pembelajaran serta penggunaan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi, (2) perpaduan antara pembelajaran mandiri via online dengan pembelajaran tatap muka guru dengan siswa serta menggabungkan pembelajaran mandiri, (3) pembelajaran didukung dengan pembelajaran yang efektif dari cara penyampaian, cara belajar dan gaya pembelajarannya, (4) dalam blended learning orang tua dengan guru juga mempunyai peran penting dalam pembelajaran anak didik guru merupakan fasilitator sedangkan orang tua sebagai motivator dalam pembelajaran anaknya. Egbert dan Hanson Smith berpendapat karakteristik Blended Learning yaitu siswa dapat bersosialisasi dengan baik dengan sesama, siswa mempunyai waktu banyak dan dapat melakukan feedback, siswa juga dipandu dengan baik serta siswa belajar dengan atmosfer yang ideal.

Unsur-unsur Blended Learning yaitu meliputi ranah pembelajaran online dan pembelajaran tatap muka. Unsur-unsur tersebut meliputi: (a) tatap muka dikelas, (b) belajar mandiri, (c) pemanfaatan aplikasi(web), (d) tutorial, (e) kerjasama, dan (f) evaluasi. Guru berperan sebagai fasilitator dan mediator serta memberikan arahan pada peserta didik bagaimana menggunakan aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran. Guru juga memberi penjelasan materi sama seperti pembelajaran tatap muka namun guru hanya memanfaatkan media untuk tambahan materi atau untuk memberi tugas yang terstruktur pada peserta didik. Model pembelajaran Blended Learning mempunyai tujuan untuk memfasilitasi

terjadinya pembelajaran dengan menyediakan berbagai media pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik siswa dalam belajar.

2. Distant Learning

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, konsep dan implementasi model pendidikan jarak jauh sudah mengalami perkembangan. Distant Learning (pendidikan jarak jauh) digunakan karena situasi atau kondisi yang tidak memungkinkan untuk dilakukannya proses kegiatan belajar-mengajar secara tatap muka dan menekankan pemusatan pada pelajar non tradisional. Pelaksanaan pendidikan jarak jauh (Distant Learning) juga diatur dalam Undang-Undang RI No 12 Tahun 2002 tentang pendidikan tinggi pasal 31 ayat 1 dinyatakan bahwa pendidikan jarak jauh merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan media komunikasi.

Distant Learning (pendidikan jarak jauh) berfungsi untuk pendidikan peserta didik yang tidak dapat mengikuti pendidikan tatap muka tanpa mengurangi kualitas pendidikan, kemudian pendidikan jarak jauh bertujuan untuk meningkatkan perluasan dan pemerataan akses terhadap pendidikan yang bermutu dan relevan dengan kebutuhan.

3. Mobile Learning

Mobile Learning adalah pembelajaran dengan bantuan teknologi selular nirkabel (Smartphone). Menurut Clark Quinn *Mobile Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan perangkat (device) bergerak sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, petunjuk belajar, dan aplikasi pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dimana pun dan kapan pun

mereka berada. *Mobile Learning* memberikan kemudahan pada siapa saja untuk mengakses informasi dan materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja. Dengan *Mobile Learning* pengguna dapat mengakses konten pembelajaran dimana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu. Jadi, pengguna dapat mengakses konten pendidikan tanpa terikat ruang dan waktu.

Model pembelajaran *Mobile Learning* mendorong keaktifan peserta didik untuk selalu belajar kapan pun dan dimana pun diinginkan tanpa dibatasi ruang dan waktu. Artinya bahwa dengan menggunakan *Mobile Learning* siswa diberikan kemudahan dalam belajar tanpa mengurangi tugas dan tanggung jawabnya. Adapun karakteristik *Mobile Learning* menurut Clark Quinn (2000) yaitu:

1. Merupakan bagian dari E-learning, memanfaatkan TIK elektronik dan digital
2. Dapat diakses dimana pun dan kapan pun
3. Menyediakan fasilitas Knowledge Sharing dan visualisasi pengetahuan yang atraktif dan interaktif
4. Tidak semua materi pembelajaran cocok memanfaatkan M-learning, mengingat memiliki ukuran file yang terbatas.

Belajar tidak mengenal usia dan tidak mengenal batas. Belajar kini bisa dimana saja dan kapan saja tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu. Materi pembelajaran dapat diakses secara online. Maksudnya belajar bisa dimana saja dan kapan aja sepanjang masih ada jaringan operator selular. Artinya peserta didik dapat belajar melalui telepon selular (ponsel).

4. Virtual Learning Enviroment

Virtual Learning Enviroment (VLE) adalah sebuah platform berbasis web untuk pembelajaran dalam aspek digital yang biasa dipakai oleh beberapa institusi pendidikan. Virtual Learning Enviroment (VLE) merupakan sebuah tempat belajar/kelas yang didalamnya terdapat guru dan peserta didik belajar dan berkomunikasi tetapi melalui online. Lingkungan belajar virtual ini menuntut adanya website khusus yang dapat menghubungkan peserta didik dengan guru maupun peserta didik itu sendiri. Karena segala segala informasi kelas, materi pembelajaran, serta tugas yang harus dikerjakan semuanya terdapat didalam web tersebut. Lingkungan pembelajaran virtual menawarkan sistem pembelajaran dengan berbagai komponen, dengan menambahkan keuntungan dari pembelajaran berbasis computer dan ruang pengajaran. Salah satu proses untuk meningkatkan pengalaman belajar adalah sarana ruang virtual, yang dpaat menjadikan adalah peserta didik, bekerja dalam diri mondar-mandir, dan yang mendorong siswa untuk mengambil tanggung jawab untuk pembelajaran mereka sendiri.

Peserta didik dapat mengakses semua informasi mengenai kelas tersebut dan juga dapat mendownload tugas yang sudah di post oleh pengajar sebelumnya kapan pun mereka login ke dalam web. Peserta didik diminta untuk membaca materi/ penjelasan yang diberikan pada computer mereka masing-masing. Untuk mengitu kelas virtual, peserta didik hanya wajib menyediakan beberapa persiapan seperti, computer/laptop dan lain-lain agar bisa saling berkomunikasi dengan baik.

2.5 Dampak Covid-19 Terhadap Pendidikan

Pendidikan di Indonesia menjadi salah satu aspek yang secara langsung merasakan dampak dari penyebaran pandemic virus corona. Penyebaran virus corona begitu cepat sampai ke beberapa Negara di dunia termasuk Indonesia dan sangat berdampak bagi dunia pendidikan. Penyebaran virus corona ini pada awalnya sangat berdampak pada dunia ekonomi yang mulai lesu, tetapi kini dampaknya dirasakan juga oleh dunia pendidikan. Kebijakan yang diambil oleh pemerintah adalah meliburkan seluruh aktivitas pendidikan dan menghadirkan alternative proses pendidikan bagi peserta didik yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan di lembaga pendidikan.

Menurut Aji (2020:398) masalah yang menghambat terlaksananya efektivitas pembelajaran dengan metode daring diantaranya:” (1) Keterbatasan Penguasaan Teknologi Informasi oleh Guru dan Siswa kondisi guru di Indonesia tidak seutuhnya paham penggunaan teknologi, ini bisa dilihat dari guru-guru yang lahir sebelum tahun 1980-an. Kendala teknologi informasi membatasi mereka dalam menggunakan media daring. Begitu juga dengan siswa yang kondisinya hampir sama dengan guru-guru yang dimaksud dengan pemahaman penggunaan teknologi. (2) Sarana dan Prasarana yang kurang memadai perangkat pendukung teknologi jelas mahal. Banyak di daerah Indonesia yang guru pun masih dalam kondisi ekonominya yang menkhawatirkan. Kesejahteraan guru maupun murid yang membatasi mereka dari serba terbatas dalam menikmati sarana dan prasarana teknologi informasi yang sangat diperlukan dengan musibah Covid-19 ini.(3) Akses Internet yang terbatas, Jaringan internet yang benar-benar

masih belum merata dipelosok negeri. Tidak semua lembaga pendidikan, baik Sekolah Dasar maupun Sekolah Menengah dapat menikmati internet. Jika adapun jaringan internet kondisinya masih belum mampu mengcover media daring. (4) Kurang siapnya penyediaan anggaran biaya juga sesuatu yang menghambat, karena aspek kesejahteraan guru dan murid masih jauh dari harapan. Ketika mereka menggunakan kuota internet untuk memenuhi kebutuhan media daring, maka jelas mereka tidak sanggup membayarnya. Ada dilema dalam pemanfaatan media daring, ketika materi pendidikan memberikan semangat proktivitas harus melaju, namun disisi lain kecakapan dan kemampuan finansial guru dan siswa belum melaju kerah yang sama.”

Menurut Ardiansyah M.N (2020) dampak penyebaran virus corona terhadap pendidikan di Indonesia, yaitu: “(a) Pembelajaran siswa dilakukan dirumah; salah satu dampak langsung penyebaran virus corona dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah pembelajaran siswa dilakukan dirumah secara online. Meskipun tidak ke sekolah, akan tetapi siswa tetap melakukan aktivitas belajar dengan pengawasan keluarganya dan bimbingan guru secara online. Akan tetapi, kegiatan belajar siswa dirumah tentu berbeda dengan kegiatan pembelajaran disekolah. Aktivitas pembelajaran secara online kurang efektif dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh guru. Apalagi situasi pengalihan pembelajaran tersebut bersifat spontan dan tanpa adanya perencanaan awal dari pihak sekolah. Akibatnya, teknis pelaksanaan pembelajaran dirumah bersifat subjektif berdasarkan kapasitas dari masing-masing guru. (b) Penudaan Kegiatan Sekolah; Dampak virus corona terhadap pendidikan di Indonesia selanjutnya

adalah penundaan seluruh kegiatan sekolah yang sudah di jadwalkan sebelumnya. Hal tersebut akan berdampak pada konsentrasi guru secara langsung mengingat kegiatan yang sudah direncanakan akan menumpuk pada satu waktu ketika penyebaran virus corona dinyatakan aman secara nasional. Penumpukan kegiatan sekolah tersebut tidak dapat dihindari karena rentang waktu untuk tahun ajaran baru tinggal dua bulan lagi yaitu bulan april dan mei. Solusi yang dapat dilakukan oleh pemerintah dalam kondisi seperti ini adalah mengedepankan kegiatan sekolah wajib seperti USBN, Ujian Akhir Semester, dan lainnya dan meniadakan kegiatan sekolah yang sifatnya pendukung seperti penerimaan rapor, pesantren Ramadan, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pandemic covid-19 sangat berdampak bagi dunia pendidikan. Meniadakan aktivitas pembelajaran di sekolah dan diganti dengan sistem daring (dalam jaringan) atau pembelajaran melalui online untuk mencegah penularan covid-19.

2.6 Adaptasi Kebiasaan Baru

Pada masa pandemic masyarakat Indonesia diharuskan hidup dengan tatanan hidup baru, yang dapat berdamai dengan covid-19. Presiden RI Joko Widodo dalam pidato resminya di Istana Merdeka (15 Mei 2020) menyatakan bahwa: “Kehidupan kita sudah pasti berubah untuk mengatasi risiko wabah ini. Keniscayaan itulah yang oleh banyak orang disebut sebagai New Normal atau tatanan kehidupan baru. New normal adalah suatu tindakan atau perilaku yang dilakukan oleh masyarakat dan semua intuisi yang ada di wilayah tersebut untuk

melakukan pola harian atau pola kerja atau pola hidup baru yang beredar dengan sebelumnya. Bila hal ini tidak dilakukan akan terjadi risiko penularan.

Tujuan dari New Normal adalah agar masyarakat tetap produktif dan aman dari covid-19 di masa pandemic. Selanjutnya agar New Normal lebih mudah diinternalisasikan maka “New Normal” dinarasikan menjadi “ Adaptasi Kebiasaan Baru”. Maksud adaptasi kebiasaan baru adalah agar kita bisa bekerja, belajar dan beraktivitas dengan produktif di era Pandemi covid-19. Adaptasi Kebiasaan Baru adalah pola hidup baru dalam masa pandemic dengan memperhatikan protocol kesehatan dalam kehidupan sehari-hari. Adaptasi kebiasaan baru diterapkan di Indonesia guna mencegah penularan virus covid-19 dengan memulai AKB masyarakat diwajibkan memulai hidup baru dengan memakai masker, cuci tangan menggunakan sabun, dan mematuhi aturan yang berlaku.

2.7 Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Widya Garini, Resa Respati, Ahmad Mulyadiprana (2020) dengan judul “Penggunaan Media Berupa Digital Pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian adalah dari analisis diatas dapat disimpulkan berdasarkan indikator yang diteliti bahwa, karena adanya Covid-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan yang mengharuskan siswa belajar dari rumah. Kondisi tersebut mengharuskan adanya inovasi baru untuk pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang bisa dilakukan adalah pembelajaran daring atau online. Pembelajaran ini menggunakan media pembelajaran digital yang tetap dipantau oleh guru melalui kordinasi

orang tua siswa. Inovasi pembelajaran ini terbukti efektif karena dapat menambah motivasi juga prestasi belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan Aidil Saputra (2019) dengan judul "Pengaruh Keterampilan Guru Menggunakan Media Pembelajaran Terhadap Pretasi Belajar Pendidikan Agama Islam". Hasil penelitiannya mengatakan bahwa untuk mengetahui bahwasan hasil media pembelajaran sangat berpengaruh pada siswa, peneliti menggunakan angket kemudian menyebarkannya kepada responden. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data tentang sebatas mana daya serap siswa dalam menerima penerapan media pembelajaran yang diterapkan. Dari hasil kuisiner tidak ada yang mendapatkan nilai 70 kebawah, seluruhnya mendapatkan nilai dari hasil kuisiner adalah 80 keatas, dan ini termasuk kategori baik semua, tidak ada kategori sedang, dan rendah. Dengan hasil kuisiner guru yang demikian sudah jelas bahwasannya guru sangat setuju dan yakin bahwa belajar dengan menggunakan media pembelajaran itu baik dan dapat memaksimalkan proses pembelajarannya, ilmu atau pelajaran yang disampaikan tercapai.
3. Penelitian yang dilakukan oleh KH.Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani (2020) dengan judul " Transpormasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19". Hasil penelitian, pendidikan harus memastikan kegiatan belajar-mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada dirumah. Solusinya, pendidik dituntut mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (pc) yang terhubung

dengan koneksi jaringan internet. Pendidik dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media social seperti WhatsApp (WA), telegram, aplikasi zoom, ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran.

2.8 Kerangka Berpikir

Merebaknya wabah covid-19 berdampak langsung pada aktivitas pendidikan. Pembelajaran yang awalnya dilakukan secara tatap muka dilakukan menjadi sistem pembelajaran online atau pembelajaran berbasis web. Hal tersebut tentunya memiliki dampak terhadap pendidik maupun peserta didik. Serta menjadi tantangan tersendiri bagi sebagian pendidik atau pengajar. Dimana para pendidik sekarang ini notabene masih pasif dalam penggunaan internet.

Sedangkan sesuai anjuran pemerintah untuk menghadapi pandemic covid-19 saat ini maka pembelajaran yang semula dilakukan dengan tatap muka, serta dilaksanakan didalam ruangan kelas, belajar bersama-sama akhirnya dengan memperhatikan kondisi pandemic ini maka pembelajaran tersebut dialihkan ke pembelajaran online dengan bantuan media pembelajaran digital.

Pembelajaran online melalui media pembelajaran diharapkan dapat melengkapi pembelajaran konvensional yang dijalankan disekolah, selain hal tersebut juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan digunakannya media pembelajaran digital (WhatsApp) akan mempermudah guru dan siswa untuk berkomunikasi pada masa pandemic saat ini. Materi pembelajaran serta latihan-latihan disampaikan oleh guru melalui media

pembelajaran (wa) sehingga proses pembelajaran tetap dapat berjalan meskipun tidak harus kesekolah.

