

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu peserta didik dan guru. Pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif. Pemahaman pendidik terhadap pengertian pembelajaran akan sangat memengaruhi cara pendidik dalam mengajar.

Pembelajaran yang efektif ditandai dengan berlangsungnya proses belajar dalam diri peserta didik. Seseorang dikatakan mengalami proses belajar apabila dalam dirinya terjadi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa dan sebagainya. Oleh karena itu, agar kemampuan peserta didik dapat dikontrol dan berkembang semaksimal mungkin dalam proses belajar di kelas, maka program pembelajaran harus dirancang dahulu oleh pendidik dengan memperhatikan berbagai prinsip pembelajaran yang telah diuji keunggulannya.

Bahasa memiliki peran utama dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional sehingga dapat menunjang keberhasilan peserta didik dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Untuk dapat berbahasa dengan baik dan benar, diperlukan pembelajaran Bahasa Indonesia di setiap jenjang pendidikan. Oleh karena itu, pemerintah menyusun kurikulum pembelajaran Bahasa Indonesia yang wajib untuk diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari tingkat Sekolah Dasar sampai dengan tingkat Perguruan Tinggi (Nurul Hidayah, 2016:02).

Bahasa dapat ditinjau dari dua segi yakni segi teknis dan segi praktis. Pengertian bahasa secara teknis merupakan serangkaian ujaran bermakna yang dihasilkan dari alat ucap manusia. Dilihat dari segi praktis, bahasa merupakan alat komunikasi anggota masyarakat yang berupa sistem lambang bunyi bermakna yang dihasilkan dari alat ucap manusia.

Dari pengertian secara praktis dapat diketahui bahwa Bahasa dalam hal ini mempunyai dua aspek, yaitu aspek sistem (lambang) bunyi dan aspek makna. Bahasa disebut sistem bunyi karena bunyi-bunyi Bahasa yang di dengar atau di ucapkan itu sebenarnya bersistem atau memiliki keteraturan. Dalam istilah sistem, bunyi hanya terdapat di dalam Bahasa lisan, sedangkan di dalam Bahasa tulis Bahasa sistem bunyi itu digambarkan dengan lambang-lambang tertentu yang disebut dengan huruf. Dengan demikian, bahasa selain disebut dengan sistem bunyi juga disebut dengan sistem lambang.

Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang penting untuk mempersatukan seluruh bangsa. Oleh karena itu, bahasa Indonesia sebagai alat untuk mengungkapkan diri, baik secara lisan maupun tulisan dari segi rasa, cipta, dan karsa secara efektif dan logis. Semua warga negara Indonesia harus lancar dalam menggunakan bahasa Indonesia karena hal itu menjadi suatu keharusan pergaulan di Negara Kesatuan Republik Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki karakter khusus karena berakar dari tradisi etnik lokal yang dimodifikasi dan diadopsi menjadi bahasa persatuan yang berfungsi sebagai perekat keberagaman etnik.

Menurut Priyatni (2014:41), tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini mengikuti kurikulum 2013, yakni peserta didik diharapkan mampu berkomunikasi secara efektif, melakukan inkuiri, berbagi informasi, mengekspresikan ide, dan memecahkan berbagai persoalan kehidupan secara lebih bermakna dalam pembelajaran berbasis teks.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah arah yang ditempuh dalam upaya membelajarkan peserta didik untuk belajar bahasa Indonesia. Adapun harapan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah meningkatnya kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Bahasa Indonesia mempunyai peranan penting bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Bahasa Indonesia juga memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan. Hal ini terimplementasi dalam

proses pembelajaran yang ada di sekolah. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dalam segala fungsi, yaitu sarana berkomunikasi, sarana berpikir, sarana persatuan, dan sarana kebudayaan. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar yang meliputi empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Peserta didik yang mempunyai kompetensi bahasa yang baik, juga akan mampu berkomunikasi dengan orang lain secara baik dan lancar, baik secara lisan maupun tulisan. Peserta didik juga diharapkan menjadi penyimak dan pembicara yang baik, menjadi pembaca yang komprehensif serta penulis yang terampil dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan ini, maka guru berupaya sekuat daya harus menggunakan bahasa dengan baik dan benar agar siswa dapat memahaminya. (Tarigan, 2009:2)

2. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring dalam dunia pendidikan dikenal dengan istilah pembelajaran dalam jaringan. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran dalam jaringan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik yang pembelajarannya tidak dilakukan secara bertatap muka secara langsung. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung, tetapi

menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar-mengajar yang dilakukan secara jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring adalah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan luas (Sofyan & Abdul, 2019:82).

Pembelajaran daring merupakan salah satu cara menanggulangi masalah pendidikan tentang penyelenggaraan pembelajaran. Definisi pembelajaran daring adalah metode belajar yang menggunakan model interaktif yang berbasis Internet dan *Learning Manajemen System (LMS)*. Seperti menggunakan *Zoom*, *Whatsapp*, *Google Meet*, *Google Drive*, dan lain sebagainya. Adapun kegiatan daring diantaranya adalah webinar, kelas online seluruh kegiatan yang dilakukan menggunakan jaringan internet dan komputer. (Hasibuan, dkk, Jurnal, 2019:67-76).

Menurut Meidawati (2019) pembelajaran daring sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah di mana peserta didik dan pendidik berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya.

Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau telepon, laptop, komputer, tablet, dan *iphone* yang digunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja (Gikas & Grant, 2013:18-26). Berbagai media juga dapat digunakan dalam mendukung pelaksanaan

pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology* dan aplikasi instan seperti *Whatsapp*.

3. Manfaat Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring dapat mendorong peserta didik tertantang dengan hal-hal baru yang diperoleh selama proses belajar, baik interaksi dalam pembelajaran maupun penggunaan media pembelajaran yang beraneka ragam. Adapaun manfaat pembelajaran daring menurut Meidawati, dkk (dalam Efendi, 2020:7) adalah sebagai berikut.

- a. Dapat membangun komunikasi dan diskusi secara efisien antara pendidik dengan peserta didik.
- b. Peserta didik saling berinteraksi antara peserta didik satu dengan yang lain tanpa melalui pendidik.
- c. Dapat memudahkan interaksi antara pendidik, peserta didik dan orang tua.
- d. Sarana yang tepat untuk untuk ujian maupun kuis
- e. Pendidik dapat dengan mudah memberikan materi kepada peserta didik berupa gambar dan video, selain itu peserta didik juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut
- f. Dapat memudahkan pendidik membuat soal di mana saja dan kapan saja tanpa batasan waktu.

4. Prinsip Pembelajaran Daring

Prinsip pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang terselenggara secara bermakna, seperti halnya proses pembelajaran yang berorientasi pada interaksi dan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran bukan terpacu pada pemberian dan yang diajar harus tersambung dalam proses pembelajaran.

Menurut Munawar (dalam Efendi, 2013:08) terdapat 3 prinsip pembelajaran daring yang harus dipenuhi yaitu sebagai berikut.

- a. Sistem pembelajaran harus sederhana sehingga mudah untuk dipelajari.
- b. Sistem pembelajaran daring harus dibuat personal sehingga pemakaian sistem tidak saling tergantung.
- c. Sistem harus cepat dalam proses pencarian materi atau menjawab soal dari hasil perancangan sistem yang di kembangkan.

5. Media Daring

Teori yang menjadi landasan dalam penelitian ini merupakan teori media baru dan teori pemrosesan informasi. Teori media baru dikemukakan oleh Mark Poster yang berisitentang teknologi interaktif dan komunikasi jaringan khususnya dunia maya akan mengubah masyarakat. Teori ini menjelaskan bahwa di era media baru digambarkan oleh desentralisasi, mengangkat kesadaran individu, dan orientasi individu. Artinya media baru memungkinkan adanya komunikasi yang lebih terbuka dan bersifat fleksibel sehingga manusia dapat

mengembangkan orientasi dalam pengetahuan baru dalam dunia demokratis di masyarakat (Stephen & Karen, 2009:379)

Seperti halnya media daring, media daring ini berkaitan erat dengan komunikasi daring. Komunikasi daring merupakan cara berkomunikasi dalam menyampaikan dan menerima informasi atau pesan yang dilakukan dengan menggunakan internet atau melalui dunia maya (*cyberspace*). Komunikasi daring pada abad ini dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Salah satu bentuk komunikasi daring adalah penggunaan internet. Internet merupakan media komunikasi yang cukup efektif dan efisien dengan tersedianya berbagai layanan fasilitas seperti *Web, Chatting (Mir Chat, Yahoo Massanger, Gtalk, dll), E-Mail, Friendster, Facebook, Twitter*.

Media pembelajaran daring diartikan sebagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dioperasikan oleh pengguna (*user*), sehingga pengguna mampu mengakses suatu hal yang menjadi kebutuhan pengguna. Keuntungan penggunaan media pembelajaran daring bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi, sehingga lebih banyak memberikan pengalaman belajar dengan teks, audio, video, dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan mengunggah maupun mengunduh informasi, peserta didik juga bisa mengirim *E-Mail* kepada peserta didik lain, mengirim komentar pada *form* diskusi, memakai ruang *chat*, hingga *link* video untuk berkomunikasi langsung. Kemudahan akses digital membuat

komunikasi massa menyebar secara luas dan cepat yang membuat penggunaanya menjadi ketergantungan.

Media daring merupakan perangkat lunak yang membantu sistem kerja gawai sebagai perangkat keras dalam menjalankan fungsinya sebagai media komunikasi yang terintegrasi secara luas. Media daring dapat diintegrasikan dalam sebuah sistem yang terpadu sehingga pengguna dapat berbagi informasi. Perubahan teknologi yang begitu cepat mampu menggeser eksistensi media menuju media baru (*new media*). Konsep media baru yang menjadi media interaktif (internet) merupakan suatu lingkungan baru tempat manusia saling berkomunikasi.

Media daring secara umum yaitu jenis atau format media yang hanya dapat diakses melalui internet yang berisikan teks, foto, video, dan suara. Media daring juga dapat dikatakan sebagai sarana komunikasi secara daring. Dengan pengertian media daring secara umum ini, maka *E-Mail*, *Mailing List*, *Website*, *Blog*, dan media sosial juga masuk dalam kategori media daring.

Media daring memiliki berbagai penjelasan menurut beberapa ahli sebagai berikut.

- a. Menurut M. Romli (2012:34) media daring secara umum merupakan jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui internet yang di dalamnya berisikan teks, foto, video, dan suara sebagai sarana komunikasi secara daring.

- b. Menurut Santama (2005:137) media daring merupakan sebuah jurnalisme baru yang memiliki fitur menyerupai jurnalisme tradisional dengan kemampuan untuk menawarkan kemungkinan baru yang tidak terbatas dalam memproses dan menyebarkan berita.
- c. *New media* atau media baru adalah media yang berbasis internet yang dapat digunakan melalui komputer dan gawai yang canggih. *New media* disebut juga sebagai media digital. Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital yang disebarluaskan melalui jaringan berbasis *broadband optic cable*, satelit, dan sistem gelombang mikro (Flew, 2008:2-3).

6. Jenis Komunikasi Daring

Penggunaan jenis sarana komunikasi dapat memengaruhi keserempakan waktu komunikasi. Komunikasi daring terbagi menjadi 2 jenis yaitu sebagai berikut.

a. Komunikasi Daring *Sinkron* (Serempak)

Komunikasi daring serempak atau komunikasi daring *sinkron* merupakan komunikasi yang menggunakan komputer sebagai media yang terjadi secara serempak, waktu nyata (*real time*). Contoh komunikasi *sinkron* antara lain sebagai berikut.

1) *Text Chat*

Text Chat merupakan sebuah fitur, aplikasi, atau program dalam jaringan komunikasi internet untuk berkomunikasi

langsung dengan sesama pengguna internet yang sedang menggunakan daring.

Komunikasi teks dapat mengirim pesan dengan teks kepada orang lain yang sedang daring. Kemudian orang yang dituju membalas pesan dengan teks, demikian seterusnya. Itulah proses terjadinya *text chatting*.

2) Video Chat

Video *chat* merupakan teknologi untuk melakukan interaksi audio dan video secara *real time* antara pengguna di lokasi yang berbeda. Video *chatting* biasanya dilakukan melalui perangkat komputer maupun tablet atau telepon (juga disebut telepon video call). Video *chatting* dapat berupa interaksi *point-to-point* (satu-satu). Seperti *FaceTime*, *Skype*, atau interaksi *multipoint* (satu ke banyak, atau banyak ke banyak), seperti dalam *Google+ Hangouts*.

Video *chatting* seringkali disalahartikan dengan video *conference*. Video *chatting* merujuk pada komunikasi video di antara dua orang individu (*point to point*), sedangkan video *conference* mengacu pada komunikasi video diantara 3 pihak atau lebih (*multipoint*).

b. Komunikasi Daring Asinkron (Tak Serempak)

Komunikasi daring tak serempak atau *asinkron* merupakan komunikasi yang menggunakan perangkat komputer dan dilakukan

secara tunda. Contoh, komunikasi daring *asinkron* adalah *e-mail*, forum, rekaman simulasi visual, serta membaca dan menulis dokumen daring melalui *World Wide Web* (WWW).

7. Media Daring dalam Pembelajaran Jarak Jauh

a. Aplikasi *Whatsapp*

1) Penggunaan Aplikasi *Whatsapp*

Whatsapp didirikan oleh Brian Acton dan Jan Koum yang pernah bekerja sebagai pegawai *yahoo* pada 24 Februari 2009. *Whatsapp* merupakan aplikasi pesan untuk *smartphone* dengan *basic* mirip *Blackberry Messenger*. *Whatsapp Messenger* merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa biaya SMS, karena *Whatsapp Messenger* menggunakan paket data internet yang untuk *E-Mail*, *Browsing Web*, dan lain-lain (Hartono, 2010:100).

Menurut Larasati, dkk (2013) Aplikasi *Whatsapp* merupakan aplikasi untuk saling berkirim pesan secara instan dan memungkinkan pengguna untuk saling bertukar gambar, video, foto, pesan suara, dan dapat digunakan untuk berbagi informasi dan diskusi. Penggunaan media daring khususnya aplikasi *Whatsapp* lebih mudah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pengguna *Whatsapp* di seluruh dunia hampir menyentuh satu miliar orang. *Whatsapp* merupakan aplikasi *chatting* yang cukup populer di Indonesia. *Whatsapp* memiliki berbagai fitur yang dapat

digunakan untuk berkomunikasi dengan bantuan layanan internet. Fitur-fitur yang terdapat dalam *Whatsapp* yaitu galeri untuk menambahkan foto, kontak untuk menyisipkan kontak, kamera untuk mengambil gambar, audio untuk mengirim pesan suara, *maps* untuk mengirimkan berbagai koordinat peta, bahkan dokumen untuk menyisipkan file berupa dokumen. Semua file dalam sekejap dapat dikirim melalui aplikasi gratis. Berbagai fitur tersebut tentu semakin menambah kemudahan dan kenyamanan berkomunikasi melalui media daring. Adapun fitur *Whatsapp* yang dapat digunakan oleh para pengguna adalah sebagai berikut (Brata, 2010:01).

- a) Tanda pesan sukses terkirim, sudah diterima, dan sudah dibaca.
- b) Dapat mengirim dokumen berupa foto, video, audio, lokasi, dan kontak.
- c) *View Contact*, pengguna dapat melihat apakah pengguna lain memiliki aplikasi *Whatsapp* dengan melihat kontak tersebut dari telepon genggamnya.
- d) *Avatar*, merupakan foto profil pengguna whatsapp.
- e) *Add conversation*, beberapa *chatting* dapat ditambahkan jalur pintas ke *homescreen*.
- f) *E-mail Conversation*, dapat mengirim obrolan melalui *E-Mail*.
- g) *Forward*, fitur untuk meneruskan/mengirimkan kembali pesan yang telah diterima.

- h) *Smile Icon*, banyak pilihan *emoticon*, seperti ekspresi manusia, gedung, cuaca, hewan, alat musik, mobil, dll.
- i) *Call/panggilan*, untuk melakukan panggilan suara dengan pengguna lain.
- j) *Video Call*, selain panggilan suara, pengguna juga dapat melakukan panggilan video.
- k) *Block*, untuk memblokir nomor milik orang lain.
- l) *Status*, berfungsi untuk pemberitahuan kepada kontak lainnya bahwa pengguna tersebut bersedia atau tidak bersedia dalam melakukan obrolan.

2) Kelebihan Aplikasi *Whatsapp*

Adapun kelebihan aplikasi *Whatsapp* adalah sebagai berikut (Eki, S,G, 2018:10-11).

a) Kontak Telepon Otomatis Tersinkron

Kontak telepon otomatis tersinkron ini mampu memudahkan pengguna *Whatsapp* untuk berhubungan dengan teman yang ada pada kontak, karena kontak yang sudah ada di buku telepon secara otomatis terhubung di aplikasi *Whatsapp*. Begitu pula dengan kontak nomor yang sudah terdaftar di *Whatsapp* maka secara otomatis terhubung dengan akun teman yang menggunakan aplikasi *Whatsapp* tersebut.

b) Mudah Digunakan

Cara kerja aplikasi *Whatsapp* ini sangat mudah digunakan, bahkan untuk pemula. Syarat pendaftaran juga hanya menggunakan nomor telepon yang digunakan.

c) Mudah Diatur

Pengguna *Whatsapp* ini dapat mengganti *background* tampilan ruang obrolan. Jadi, pengguna *Whatsapp* tidak merasa bosan dengan tampilan aplikasi *Whatsapp* yang ada. Selain itu, nada dering dapat diatur menjadi *MP3* yang diinginkan sebagai notifikasi pemberitahuan. Berbeda dengan aplikasi lain seperti *BlackBerry Massanger* yang hanya dapat menggunakan nada dering bawaan dari *server*.

d) Dapat *Back Up* Percakapan dengan Mudah

Ketika seseorang mengganti ponsel, maka kita akan kehilangan semua memori telepon, pesan, dan pembicaraan. Berbeda dengan aplikasi *Whatsapp* yang bisa diatur untuk *mem-back up* percakapan, sehingga tetap dapat ditampilkan, meskipun berganti ponsel.

e) Berkomunikasi dengan Menggunakan Koneksi Internet

Jika dulu pengguna ponsel membuat panggilan telepon dan berkirim SMS dengan menggunakan pulsa. Kini dengan aplikasi *Whatsapp*, pengguna dapat berkirim pesan teks dan

pesan suara tanpa menggunakan pulsa, namun cukup menggunakan koneksi data internet.

Whatsapp merupakan aplikasi *chatting* yang terbilang cukup mudah digunakan sehingga cocok dimanfaatkan untuk memperoleh informasi perkuliahan yang dibutuhkan setiap harinya. Keunggulan fitur yang dimiliki *Whatsapp* dapat memudahkan mahasiswa untuk menyesuaikan dengan apa yang diinginkan seperti mengganti *background* obrolan, pemberitahuan sesuai dengan keinginan, dan mahasiswa tidak perlu khawatir kehilangan pesan audio atau gambar pada akun mereka karena *Whatsapp* memiliki pengaturan *back up*.

3) Kekurangan Aplikasi *Whatsapp*

a) Semua Dapat Mengirim Pesan

Seperti tidak ada privasi, semua orang yang memiliki nomor telepon kita dapat dengan mudah mengirim kita pesan apapun meskipun tidak masuk dalam daftar kontak *Whatsapp* kita.

b) Kurangnya Fitur *Emoticon*

Untuk menambah keseruan *chatting* biasanya kita tentu menambahkan *emoticon* lucu yang tersedia, namun pada *Whatsapp* *emoticon* yang disediakan sangat terbatas dan tidak ada tambahan *emoticon* baru setiap kali *upgrade*.

c) Tidak Ada Fitur PING!

Untuk meminta orang lain untuk segera menghubungi, biasanya pengguna memanfaatkan fitur PING! Namun berbeda dengan *Whatsapp* yang tidak memiliki fitur tersebut. Oleh karena itu, pengguna *Whatsapp* cenderung tanpa basa-basi.

b. Aplikasi Zoom

1) Penggunaan Aplikasi Zoom

Aplikasi *Zoom Cloud Meeting* merupakan aplikasi meeting online dengan konsep *screen sharing*. Aplikasi ini memungkinkan penggunanya bertatap muka dengan lebih dari 100 orang partisipan dan terhubung dengan peserta langsung ke dalam ruangan yang sama dan melakukan proses pembelajaran.

Aplikasi *Zoom* sebagai salah satu aplikasi yang dapat digunakan dengan cara melakukan pembelajaran secara virtual. Aplikasi *zoom* dapat mempertemukan peserta didik dengan pendidik dengan menggunakan video sehingga proses pembelajaran dapat tersampaikan secara baik (Meda Yuliani, dkk. 2020:18).

Aplikasi *Zoom* dapat memberikan kontrol penuh bagi pengguna dengan memberikan akses menelpon berbagi kontrol dengan mengadakan rapat dengan peserta lain dan juga dapat melakukan rapat dalam form video. Layanan konferensi rapat pada aplikasi *Zoom* juga memiliki beberapa fitur dan beberapa

opsi yang tersembunyi bagi pengguna yang menggunakan menggunakan layanan tingkat premium. Aplikasi *Zoom* ini memberikan kemudahan kepada setiap pengguna untuk tetap bertemu tatap muka, berbagi informasi, dan tetap terhubung satu sama lain meskipun dilakukan dengan jarak jauh (Ahmadi & Aulia, 2020: 108).

Aplikasi *Zoom* merupakan sebuah aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan komunikasi dimanapun dan kapanpun dengan banyak orang tanpa harus bertemu fisik secara langsung. Aplikasi ini digunakan untuk *video conference* yang dengan mudah dapat di unduh pada perangkat:

- a. PC (*Personal Computer*) dengan *Webcame*
- b. Laptop dengan *Webcame*
- c. *Smartphone Android*

Aplikasi *Zoom Cloud Meeting* ini sangat cocok digunakan untuk melakukan *video conference*, dengan *bandwidth* yang digunakan, tidak ada iklan di aplikasi tersebut, serta tidak terlalu banyak memakan *resource memory* jika dijalankan di *Android* atau *PC*. Untuk melakukan registrasi, cukup memasukkan *E-Mail* di halaman utama *website Zoom.Us* dan nanti mendapatkan *E-Mail* notifikasi aktivasi akun, dan selanjutnya ikuti langkah-langkah yang tertera.

Jika menggunakan PC/laptop, setelah melakukan registrasi akun nanti ditunjukkan *TopUp link download file.exe* dan silahkan diunduh (mendukung di *windows* dan *linux* menggunakan *wine*). Jika menggunakan *Smartphone Android*, bisa mengunduhnya di *Playstore* dengan keyword “*ZoomUs*”. Jika ingin melakukan *conference* secara bersama-sama, bisa melakukan *invite* atau bisa juga dengan menginformasikan “ID Meeting” kepada rekan.

2) Langkah Penggunaan Aplikasi Zoom dalam Telepon

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi *Zoom* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut. (Ahmadi & Aulia, 2020: 111)

- a. Buka *Playstore* pada *smartphone* dan ketik “Zoom Cloud Meeting”
- b. Selanjutnya klik “*Download* atau *Install*”
- c. Tunggu sebentar, dan aplikasi *Zoom* sudah dapat digunakan.

3) Langkah Penggunaan Aplikasi Zoom dalam Pelajaran

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi *sevima* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut. (Ahmadi & Aulia, 2020: 111)

- a. Buka aplikasi *Zoom*
- b. Pilih menu “Share Screen” yang terdapat pada tab “Home”
- c. Masukkan “Sharing Key” atau “meeting ID”

- d. Isi kolom tersebut dengan menggunakan kata sandi agar bisa bergabung dengan panggilan video yang sedang berlangsung.
- e. Temukan sejumlah pilihan layar yang ingin ditampilkan kepada pengguna *zoom* lain.
- f. Pilih opsi “Screen” untuk berbagi layar PC secara *real time*.
- g. Jika ingin mendapatkan sedikit privasi, maka dapat memilih “Windows”
- h. Jika sudah bergabung dalam panggilan video dan ingin berbagi layar, pengguna cukup memilih “Share Screen”.
- i. Pengguna dapat memilih *windows* yang ingin dibagikan dan tekan tombol “Share” untuk menampilkan kepada pengguna lain.

4) Kelebihan Aplikasi Zoom

- a. Memiliki Kualitas Video dan Audio yang Bagus

Aplikasi *Zoom* ini memiliki kualitas video dan audio yang bagus. Selain itu, aplikasi ini juga mendukung video konferensi sampai 1000 peserta dan juga 49 video dalam satu layar sekaligus.

- b. Bisa Merekam Aktivitas *Video Conference*

Aplikasi *zoom* mampu merekam aktivitas video konferensi yang sedang berlangsung. Hasil dari rekaman video konferensi tersebut disimpan dalam akun *cloud storage* masing-masing peserta.

c. Memiliki Fitur Penjadwalan

Fitur yang sangat penting yaitu fitur penjadwalan. Fitur ini hanya bisa ditemukan pada aplikasi *Zoom*. Dengan adanya fitur ini kita bisa dengan mudah mengatur jadwal kapan video konferensi kita akan berlangsung.

d. Tersedia Obrolan Tim

Aplikasi *Zoom* ini mampu memberikan kemudahan kepada para penggunanya jika ingin mengobrol atau berbincang di grup. Fitur ini juga bisa berguna untuk membagikan file atau berbagi arsip sesama pengguna dalam satu grup.

5) Kekurangan Aplikasi *Zoom*

Adapun kelemahan aplikasi *Zoom* menurut Iskandar (dalam Taufan, 2020) Adalah sebagai berikut.

a. Ekspos Data Dikirim ke *Facebook*

Ekspos data ke *Facebook* tanpa pemberitahuan dan persetujuan dari pengguna *Zoom* yang melakukan ekspos data ke *Facebook* di versi Ios. Akhirnya *Zoom* menghapus SDK *login via Facebook* (FB). Pihak *facebook* tidak mengetahui sistem ekspos data yang selama ini terjadi tanpa persetujuan pengguna.

b. Isu Penggunaan Enkripsi

Pada kegiatan marketing, *Zoom* mengaku menggunakan teknologi *end to end encryption*, padahal dalam praktiknya tidaksama. *Zoom* hanya menggunakan *Trasnport Layer Security*

(TLS) seperti *update* dari SSL (*Secure Socket Layer*) yang merupakan langkah situs web untuk membuat sambungan aman dengan *browser web* pengguna. Pada akhirnya video konferensi maupun webinar tidak ada perlindungan, sehingga membuka kemungkinan untuk terjadinya pencurian informasi. Dilain pihak, *Zoom* bisa melihat isi meeting dan webinar tersebut.

c. Rentan Pencurian Data

Fitur chat pada *Zoom* memberikan celah keamanan karena bisa digunakan untuk mencuri *username* dan *password* pada penggunaan *Zoom* di *windows*. Cara kerjanya adalah mengirimkan *chat* berisi *URL link*. Hal inilah yang membuat banyak akun *Zoom* terkena peretasan dan *username* serta *password* dapat dijual di *dark web*. Caranya menggunakan *UNC inject*, dengan memanfaatkan *URL link* yang dikirim ke ruang *chat* saat *live Zoom* terjadi.

d. Ancaman *Malware*

Aplikasi *Zoom* di *Mac OS* terjadi dengan model yang aneh dan mirip dengan *software* berbahaya atau disebut dengan *malware*. Instalasinya memunculkan kecenderungan ada manipulasi dan ketidaksesuaian antara keterangan dan yang dilakukan oleh *software*.

e. *Komputer Zombie*

Patrick Wardie merupakan mantan kontraktor NSA (*National Security Agency*) dan seseorang hacker yang menjelaskan bahwa *Zoom* bisa digunakan untuk mengintai *malware*. *Zoom* nantinya bisa digunakan sebagai jembatan untuk peretas yang menjadikan komputer sebagai komputer *zombie* yang bisa dikendalikan.

f. *Key Management System*

Key Management System merupakan system untuk memproses enkripsi yang kebetulan hanya menggunakan TLS.

c. **Aplikasi *Sevima Edlink***

1) **Penggunaan Aplikasi *Sevima Edlink***

Sevima Edlink merupakan aplikasi yang membantu pelajar dan pendidik dalam kegiatan pembelajaran. berbagai informasi, materi, dan memberikan tugas menjadi lebih mudah hanya dengan menggunakan telepon genggam (Achmadi, 2020: 124). *Sevima Edlink* merupakan media untuk beragam komunikasi yang lebih efektif. Seperti belajar online, notifikasi jadwal perkuliahan, cek nilai, absensi dengan kode QR.

Sevima Edlink bertujuan untuk menyediakan ruang belajar yang mampu menjembatani antara pendidik dan pelajar dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja dengan waktu belajar yang lebih fleksibel.

2) Langkah Penggunaan Aplikasi *Sevima* pada telepon atau laptop

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi *sevima* dalam telepon atau laptop adalah sebagai berikut (Ahmadi, 2020: 125).

- a. *Download Sevima* di *Play Store* sekarang pada laman [https://bit.ly/Sevima Edlink](https://bit.ly/SevimaEdlink) untuk telepon.
- b. Akses di *google chrome* atau *mozilla edlink.id*.
- c. Selanjutnya, daftar dalam *website*. *Website* ini digunakan untuk pengguna daftar di sistem, pengguna tidak akan bisa *login* ke sistem jika belum mendaftar dahulu.
- d. Untuk melakukan pendaftaran, isi data pada kolom alamat email, nama lengkap, kata sandi, dan ketik ulang kata sandi.
- e. Jika proses daftar berhasil, maka pengguna akan diarahkan untuk mengisi kode konfirmasi yang sudah dikirim melalui e-mail.
- f. Jika sudah berhasil memasukkan kode konfirmasi, pengguna akan diarahkan pada halaman *login*.

3) Langkah Penggunaan Aplikasi *Sevima* dalam pelajaran

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi *sevima* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut (Ahmadi, 2020: 125).

- a. Buka *website* www.edlink.id. kemudian klik *login*.
- b. Masuk pada menu pengguna. Halaman pengguna dalam aplikasi *sevima* digunakan untuk memonitoring beberapa informasi secara bersamaan pada sistem aplikasi. Selanjutnya, pada halaman

pengguna terdapat 3 kolom utama, yaitu kolom sebelah kanan, kolom tengah, dan kolom sebelah kiri. Dari masing-masing kolom akan dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Kolom sebelah kanan berisi jadwal minggu ini yang menampilkan jadwal perkuliahan selama satu pekan.
- 2) Kolom tengah berisi *timeline* yang menampilkan aktivitas grup yang sedang diikuti oleh pengguna, baik itu guru, pelajar, user tamu, maupun user admin.
- 3) Kolom kiri berisi informasi yang berupa daftar kelas yang diikuti oleh guru dan peserta didik, dan grup diskusi yang berisi daftar grup yang didikuti oleh pengguna.

c. Mengelola Menu Kelas.

Menu kelas dapat digunakan oleh pelajar, mahasiswa maupun pendidik dalam mengelola grup kelas seperti sinkronisasi kelas dengan aplikasi SIAKAD (sistem informasi akademik), mengelola aktivitas pelajaran, mengelola grup diskusi dan melihat anggota.

d. Melakukan sinkron kelas fitur yang hanya bisa dilakukan oleh pendidik, sebelum melakukan sinkronisasi, pendidik harus memastikan SIAKAD sudah dilakukan beberapa hal sebagai berikut.

- 1) Sudah dibuat kelas
- 2) Sudah terisi jadwal pelajaran

- 3) Sudah terisi pendidik di kelas tersebut
- 4) Minimal ada 1 rencana pertemuan di kelas tersebut.

e. Membuat grup diskusi

Grup diskusi dapat dibuat oleh semua *user*, baik itu *user* tamu, admin, dosen, mahasiswa. Grup diskusi ini ada 2 jenis, yaitu.

- 1) *Grup public* bisa dilihat oleh semua orang di pencarian grup.

Dan ketika pengguna *sevima* yang lain bergabung dalam grup publik tidak perlu membutuhkan persetujuan pdari pengelola grup.

- 2) Grup privat hanya dapat ditambahkan oleh pengguna lain yang memiliki PIN atau *QR Code Grup* dan ketika gabung harus meminta persetujuan pengelola grup terlebih dahulu. Adapun langkah-langkah dalam membuat grup diskusi adalah sebagai berikut.

- a) Klik tombol Buat
- b) Pada halaman “*Buat Kelas Baru*” isikan nama kelas, deskripsi, tipe, dan gambar grup. Setelah itu klik Buat.
- c) Terdapat 2 menu yang terdapat dalam menu gabung, yakni menu gabung menggunakan pin dan menu permintaan gabung yang tertunda.

4) Kelebihan Aplikasi *Sevima*

Menurut Wibowo & Rahmayanti (2020:168), aplikasi *sevima* memiliki berbagai kelebihan, diantaranya adalah sebagai berikut.

a. Fitur Penilaian Dan *Feedback*

Dalam penilaian aplikasi *Sevima* juga menyediakan kolom yang dkhususkan untuk memberikan nilai dan *feedback* langsung kepada peserta didik yang telah mengumpulkan tugas.

b. Fitur Khusus Pemberian Tugas

Dalam menyampaikan tugas, aplikasi *sevima* didapat digunakan untuk mengirim file dalam bentuk dokumen seperti tugas, bentuk video, maupun gambar untuk dikerjakan oleh peserta didik dengan adanya ketentuan batas waktu mengumpulkan.

c. Fitur kuis

Fitur kuis ini digunakan untuk membuat kuis dengan memasukkan beberapa perntanyaan di dalamnya. Dalam kuis tersebut juga dapat melampirkan gambar serta membuat jawaban pilihan deskripsi jawaban berupa pilihan ganda. Selain itu dalam kuis tersebut juga dapat diberikan batas waktu dalam mengerjakannya.

d. Fitur Pesan Pribadi

Fitur pesan pribadi dalam aplikasi *Sevima* juga memberikan kemudahan kepada guru dan peserta didik untuk berinteraksi secara pribadi dengan mengirimkan pesan secara pribadi yang terdapat dalam forum kelas yang sama.

e. Fitur Diskusi

Dalam form diskusi ini, peserta didik dapat melakukan diskusi dengan guru maupun peserta didik lain untuk membahas materi pembelajaran.

f. Fitur Kelas

Aplikasi *Sevima* dalam proses pembelajaran dapat menampung banyak kelas dan mata pelajaran sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh guru sehingga dapat menjadikan pembelajaran menjadi efektif.

5) Kekurangan Aplikasi *Sevima*

Adapun kekurangan aplikasi *Sevima* yaitu tidak terdapat fitur audio/suara sehingga peserta didik tidak dapat melampirkan file yang berupa gambar pada kolom komentar ketika sedang berdiskusi secara daring. Dalam penggunaannya, peserta didik juga harus login terlebih dahulu ke dalam aplikasi tersebut dengan menggunakan *E-Mail*. Selain itu, aplikasi *Sevima* juga sangat tergantung pada internet dan data seluler dan tidak bisa offline. Jadi, ketika proses pembelajaran dilakukan dan jaringan internet sedang lambat maka proses pembelajaran daring akan terhambat.

8. Karakteristik Media Daring

Media daring secara umum merupakan format media yang hanya dapat diakses melalui internet yang berisikan teks, foto, video, dan suara. Media daring juga dapat dimaknai sebagai sarana komunikasi

secara daring. Komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media komunikasi, seperti gawai, komputer, internet, *E-Mail*, dan lain sebagainya. Media daring membutuhkan perangkat berbasis komputer dan koneksi internet untuk mencari dan menerima informasi. Internet dengan karakternya yang tidak terbatas menjadikan pengguna internet bebas dalam bermedia. Media daring memiliki beberapa karakteristik diantaranya sebagai berikut. (Saputri, 2017:16-19)

a. Kecepatan Informasi

Melalui media daring informasi dapat didistribusikan bersamaan dengan peristiwa atau isu yang terjadi waktu itu juga. Meskipun kini laporan mengenai peristiwa melalui media elektronik juga lebih cepat. Aktualitas ini tidak akan bisa terjadi pada media cetak. Karena media daring mudah diakses, sehingga penyampaian informasi cenderung singkat dan padat.

b. Pembaruan informasi

Karakteristik internet yang tidak terbatas dan dapat diakses di mana dan kapan saja membuat media daring dapat memperbarui informasi yang telah dipublikasikan sebelumnya dengan informasi yang lebih lengkap. Pembaruan informasi dan publikasi tidak memiliki batas waktu dan terus berlangsung selama masih relevan.

c. Timbal Balik

Media daring memberikan keleluasaan kepada komunikan untuk memberikan umpan balik dengan waktu yang relatif singkat.

Salah satu contoh media daring yang memiliki tingkat interaktifitas tinggi yaitu *discussion group* atau forum. Para pengguna internet dari berbagai wilayah dapat menuangkan pemikirannya mengenai sebuah topik yang didiskusikan.

d. Personalisasi

Pengguna media daring memiliki *self control*, artinya komunikasi diberikan kebebasan untuk mengonsumsi informasi yang dianggap penting atau menarik. Dalam media daring, pengguna dapat mencari informasi yang diinginkan melalui mesin pencari yang selalu disediakan sebuah *website*.

e. Kapasitas Tidak Terbatas

Karakteristik unggulan media daring adalah tidak ada batasan kapasitas untuk memproduksi dan mendistribusikan informasi. Media daring pada umumnya memiliki *data base* (pangkalan data) yang mampu menampung berbagai macam informasi dalam jumlah masif, sehingga audiens dapat mengakses informasi yang sudah lama sekalipun.

f. Pranala

Informasi yang dipublikasikan melalui media daring dapat terhubung dengan informasi lain baik dalam situs yang sama atau berbeda sekalipun. Seperti halnya suatu kutipan di dalam literatur.

g. Multimedia Capability

Media daring memungkinkan bagi komunikator untuk menyertakan teks, suara, gambar, bahkan video dan komponen lain yang berbasis multimedia.

9. Kelebihan Komunikasi Media Daring

Media daring merupakan media yang tergolong baru karena sebelumnya hanya media cetak dan media elektronik saja. Dalam kehidupan sehari-hari hampir setiap manusia menggunakan perangkat elektronik yang berbasis internet dalam menunjang kegiatan serta pemuatan informasi. Adapun keunggulan komunikasi media daring adalah sebagai berikut. (Subiyantoro, dkk. 2013: 08)

a. Dapat Dilakukan Kapan dan Di mana Saja

Dengan komunikasi daring, setiap pengguna dapat melakukan komunikasi di mana saja dan kapan saja dengan syarat terkoneksi dengan jaringan internet dan memiliki sarana yang mencukupi.

b. Efisiensi Biaya

Berbeda dengan komunikasi konvensional, komunikasi daring tidak memerlukan pihak yang berkomunikasi untuk bertemu tatap muka, dengan komunikasi daring dapat menghemat biaya transportasi.

c. Efisiensi Waktu

Komunikasi dapat dilakukan dengan cepat tanpa harus membuang waktu dengan melakukan perjalanan. Pesan komunikasi

dapat disampaikan pada saat itu juga dalam hitungan detik walaupun kedua pihak yang berkomunikasi saling berjauhan.

d. Terintegrasi dengan Layanan TIK

Sambil melakukan komunikasi daring, pengguna dapat memanfaatkan layanan TIK lainnya untuk mendukung pelaksanaan dan kelengkapan komunikasi tersebut. Contoh layanan yang dapat digunakan seperti berbagi layar, presentasi, dan dokumen.

e. Meningkatkan Intensitas Berkomunikasi

Komunikasi daring mendorong orang yang biasanya diam di dunia nyata kini menjadi aktif saat berkomunikasi di dunia maya.

f. Meningkatkan Partisipasi

Terbukanya jalur komunikasi dalam meningkatkan partisipasi semakin banyak orang yang dapat berpartisipasi dalam diskusi.

10. Kelemahan Komunikasi Media Daring

Adapun kelemahan komunikasi media daring adalah sebagai berikut. (Subiyantoro, dkk, 2013: 09)

a. Tidak memiliki emosi pengguna

Hal ini dilihat dari intonasi bicara, raut muka yang merupakan hal yang relatif sulit untuk dipahami melalui komunikasi daring.

b. Memerlukan perangkat khusus

Dalam pelaksanaannya, komunikasi daring memerlukan adanya *hardware*, dan *software*.

c. Terlalu banyak informasi

Terlalu banyak informasi yang tidak penting dalam komunikasi daring, seringkali informasi yang didapat menjadi terlalu banyak sehingga membuat bingung si penerima informasi.

d. Menyita konsentrasi.

Melakukan komunikasi daring tidak pada tempat dan waktu yang tepat, dapat mengabaikan atau menunda hal yang lain, bahkan dapat membahayakan orang lain maupun diri sendiri.

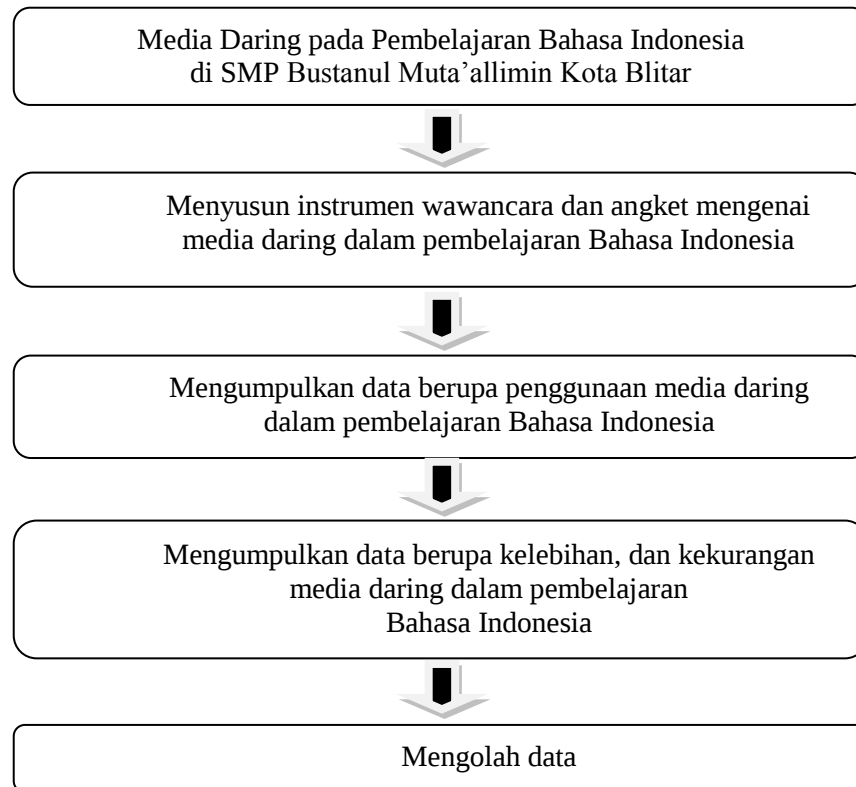
B. Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Fita Fatrian dan Tiflatul Husna (2019)	Analisis Proses Media Pembelajaran E - Learning Berbasis Edmodo pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Multi Karya Medan	1. Fokus penelitian yang dilakukan sama meskipun objek penelitiannya berbeda yaitu penggunaan media dan kelebihan, kekurangan media 2. Jenjang sekolah yang diteliti sama yaitu SMA sederajat	1. Media yang diteliti hanya mengacu pada Edmodo sebagai media pembelajaran. 2. Tempat penelitian yang dilakukan juga berbeda.
2	Finta Nuarita (2017)	Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Mlati	1. Sama-sama meneliti tentang media yang digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	1. Tempat penelitian yang dilakukan berbeda. 2. Media yang digunakan guru dalam penelitian juga berbeda.
3	Andi Wibowo dan Indah Rahmayanti (2020)	Penggunaan <i>Sevima Edlink</i> Sebagai Media Pembelajaran Online untuk Mengajar dan Belajar Bahasa Indonesia	Sama-sama meneliti tentang media pembelajaran online yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia hanya saja dalam penelitian ini lebih mengarah pada aplikasi <i>Sevima Edlink</i> .	Lebih memfokuskan pada kegunaan dan manfaat fitur-fitur media pembelajaran <i>Sevima Edlink</i> untuk kegiatan belajar dan pengajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah maupun Universitas.

C. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian adalah pandangan atau model pola pikir yang menunjukkan permasalahan yang akan diteliti sekaligus mencerminkan rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul “Penerapan Media Daring pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Bustanul Muta’allimin Kota Blitar”.

Peneliti ingin meneliti bagaimana proses penggunaan media daring yang digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya, peneliti juga meneliti kelebihan dan kekurangan media daring yang digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun padadigma dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



Bagan 1.1 Paradigma Penelitian