# BAB V

# PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti akan membahas hasil dari temuan pada lokasi penelitian sesuai dengan judul penelitian yaitu, Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis ICT (*Information and Communication Technologies*) pada Pembelajaran Tematik untuk menumbuhkan efisiensi dan keefektifan kegiatan belajar peserta didik di SDI Al Hidayah Ngunut Tulungagung.

Pembahasan pada bagian ini akan difokuskan pada tiga hal yang menjadi fokus penelitian yaitu tentang: pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *information and communication technologies (ICT)* berbentuk audio pada pembelajaran tematik untuk menumbuhkan efisiensi dan keefektifan kegiatan belajar peserta didik, pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *information and communication technologies (ICT)* berbentuk visual pada pembelajaran tematik untuk menumbuhkan efisiensi dan keefektifan kegiatan belajar peserta didik dan pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *information and communication technologies (ICT)* berbentuk audiovisual pada pembelajaran tematik untuk menumbuhkan efisiensi dan keefektifan kegiatan belajar peserta didik di SD Islam Al-Hidayah Ngunut Tulungagung. Berikut uraiannya:

1. **Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis *Information And Communication Technologies* Berbentuk Audio pada Pembelajaran Tematik untuk Menumbuhkan Efisiensi dan Keefektifan Kegiatan Belajar Peserta Didik Di SDI Al Hidayah Ngunut Tulungagung**

Pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara yang efektif untuk merangsang peserta didik selalu berkeinginan belajar. Dalam proses pembelajaran ini, peserta didik dituntut aktif dan dituntut untuk merespon/menanggapi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Media yang digunakan dapat memberikan respon terhadap peserta didik untuk saling berinteraksi. Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru bertujuan agar peserta didik dapat belajar secara aktif.

Berdasarkan wawancara dari informan maka dapat ditemukan kegunaan aplikasi *WhatsApp* sebagai multimedia interaktif karena memuat media informasi dan media pembelajaran. Penggunaan *WhatsApp* sebagai multimedia interakif memiliki keterkaitan bukan hanya dalam dunia komunikasi semata tetapi juga berkaitan dengan kecanggihan teknologi dan sistem pembelajaran khususnya dalam dunia pendidikan.

Dari hasil wawancara dengan Bu Lilis Istiana, penggunaan *WhatsApp* selain untuk chat atau berkirim pesan juga efektif apabila digunakan sebagai sarana pembelajaran, sebagai sarana pemberian materi ataupun pengumpulan tugas peserta didik yang berbentuk audio dengan memanfaatkan fitur *voice note* melalui aplikasi di *smartphone*. Bila dilihat

dalam teori pembelajaran keterkaitan dengan kemajuan serta kecanggihan dunia komunikasi saat ini mengacu pada teori *blended e-learning* dimana secara etimologi istilah *blended learning* terdiri dari dua kata yaitu *blended* dan *learning*. Kata *blend* berarti "campuran, bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik". *Blended e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hakikat *blended elearning* bahwa istilah "e" atau singkatan dari elektronik dalam *blended e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet.[1]

Dari hasil penelitian, pemanfaatan multimedia interaktif berbentuk audio melalui penerapan *WhatsApp voice note* dapat digunakan dalam kegiatan kelas di sekolah dasar. *Voice note* pada aplikasi *WhatsApp* efektif dan efisien diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas.[2] Secara ringkas, alasan guru memilih *voice note* sebagai multimedia pembelajaran interaktif berbentuk audio pada aplikasi *WhatsApp* sebagai diantaranya:

a. Penggunaannya mudah
b. Hemat kuota
c. Lebih simpel

---

[1] Rusman, dkk. 2013, *Pembelajaran Berbasis Teknologi informasi dan Komunikasi*, Rajagrafindo Persada : Jakarta. Hal. 249-250

[2] Hega Nurazizah, dkk, *Journal of English Education and Teaching (JEET) Volume 3 number 3*,September 2019, hal. 343-360

d. Kebanyakan peserta didik dan orang tua peserta didik menggunakan *WhatsApp*
e. Provider tertentu menyediakan kuota gratis untuk *WhatsApp*
f. Memiliki rating tinggi di *playstore*
g. Grup kelas dominan di *WhatsApp*

Pada pemanfaatan multimedia interaktif berbasis ICT (*information and communication technologies*) guru SD Islam Al-Hidayah Ngunut Tulungagung memiliki keterbatasan yang biasanya sering terjadi. Keterbatasan tersebut berupa masalah teknis serta terbatasnya guru untuk memberikan pelayanan secara langsung kepada peserta didik menggunakan multimedia interaktif berbentuk audio agar peserta didik dapat belajar dengan efektif dan efisien sesuai waktu yang telah ditentukan serta memahami materi yang disampaikan tanpa menggunakan banyak tenaga dan banyak biaya. Guru kesulitan untuk memastikan secara penuh pada proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis ICT (*information and communication technologies*) berbentuk audio baik dari perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi sehingga peserta didik dapat belajar dengan efisien, memahami materi yang disampaikan guru, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Sehingga dalam pemanfaatan multimedia interaktif berbasis ICT (*information and communication technologies*) berbentuk audio ini, orang tua juga bertanggung jawab dan mendampingi belajar serta

memastikan peserta didik memahami materi dan mampu menyelesaikan tugas yang telah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan teori yang sebelumnya disampaikan oleh Good dan Brophy menjelaskan bahwa guru yang efektif ini adalah Guru yang menggunakan waktu pembelajaran secara maksimal dan menyajikan bahan atau materi pembelajaran dengan cara tertentu sehingga memenuhi kebutuhan peserta didik.[3] Dapat dikatakan pemanfaatan multimedia interaktif yang berbentuk visual ini perlu diperbaiki dan ditujang dengan multimedia interaktif yang lain agar tujuan proses pembelajaran dapat tercapai.

**2. Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis *Information And Communication Technologies* Berbentuk Visual pada Pembelajaran Tematik untuk Menumbuhkan Efisiensi dan Keefektifan Kegiatan Belajar Peserta Didik di SDI Al Hidayah Ngunut Tulungagung**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Islam Al Hidayah Ngunut Tulungagung, dengan melakukan observasi dan wawancara yang telah peneliti uraikan, serta didukung dengan dokumentasi, dapat dilihat bahwa guru memanfaatkan *WhatsApp* sebagai multimedia pembelajaran Interaktif berbentuk visual dalam jaringan untuk menunjang proses pembelajaran selama di rumah dalam hal ini guru telah

[3] Punaji Setyosari, *Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas,* (Malang*:* Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, Volume 1, Nomor 1, Oktober 2014, Universitas Negeri Malang), hal.24

melaksanakan kebijakan yang dikeluarkan Menteri Nadiem Anwar Makarim yang menerbitkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 pada satuan Pendidikan melalui Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang "Pembelajaran secara Daring (Dalam Jaringan) dalam rangka mencegah penyebaran Corona Virus Diseases *(Covid- 19).*

Kebijakan yang dikeluarkan ini, memaksa guru dan peserta didik untuk tetap melaksanakan proses pembelajaran dari rumah dengan bantuan media pembelajaran jarak jauh salah satunya penggunaan *WhatsApp* yang digunakan oleh guru kelas I hingga kelas VI, semua aktiviitas pembelajaran diakses melalui *WhatsApp* baik penyampaian materi, informasi, diskusi serta kegiatan evaluasi yang dilakukan dengan memanfaatkan fitur seperti foto dan dokumen. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh guru kelas I C dalam penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses penyampaian informasi dari materi yang akan dipelajari.

Multimedia interaktif pembelajaran yang berbentuk ICT(*information and communication technologies*) tentu memberikan kemudahan kepada guru maupun peserta didik dalam proses komunikasi selama melakukan pembelajaran daring. Ada banyak teknologi aplikasi digital yang bisa digunakan.

*WhatsApp* merupakan aplikasi berbasis internet yang memudahkan penggunanya dalam berkomunikasi dengan fitur-fitur yang tersedia serta

merupakan media sosial yang populer digunakan dalam berkomunikasi.[4] *WhatsApp* menjadi pilihan untuk digunakan menjadi media utama dalam proses pembelajaran daring di SD Islam Al Hidayah Ngunut Tulungagung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara serta diperkuat dengan adanya bukti dokumentasi, fitur *WhatsApp* yang sering dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran yaitu fitur foto, dokumen, *Group WhatsApp*, dan *call* (telpon). Dengan adanya fitur yang disediakan mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

Manfaat dari fitur yang ditampilkan tersebut dalam pembelajaran yaitu *WhatsApp Messenger Group* memberikan fasilitas pembelajaran secara kolaboratif dan kolaboratif secara *online* antara guru dan peserta didik ataupun sesama peserta didik baik dirumah maupun di sekolah, aplikasi gratis yang mudah digunakan serta dapat digunakan untuk berbagi komentar, tulisan, gambar, video, suara, dan dokumen. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SD Islam Al Hidayah Ngunut Tulungagung menggunakan fitur foto sebagai bentuk hasil dari pengerjaan tugas peserta didik, guru akan memberikan perintah atau tugas kemudian peserta didik akan mengirimkan hasil akhir tugas dalam bentuk foto yang di *share* atau dibagikan pada *Group WhatsApp* atau melalui personal chat kepada guru yang bersangkutan, lalu penyampaian materi disampaikan menggunakan fitur dokumen, guru dapat mengirimkan berbagai bentuk dokumen seperti

[4] Jumiatmoko, *Whatsapp Messenger dalam Tinjauan Manfaat dan Adab Stit Madin*, dalam Jurnal Wahana Akademika Volume 3 Nomor 1, April 2016 , Hal. 53

dalam format word, dalam format PDF, ataupun dalam format PPT, dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan fitur ini dalam bentuk PPT maupun pdf yang berisikan materi ajar.

Penggunaan *google drive* dan juga *google classroom* juga memiliki fungsi yang sama seperti *WhatsApp*. Namun pada *google drive* hanya berfungsi untuk mengumpulkan tugas yang telah diberikan olehh guru. sementara kelas VI yang menggunakan *google classroom* karena lebih terorganisir dan lebih efektif dan efisien untuk pembelajaran dikelas jenjang tinggi.

Setelah melakukan observasi dan wawancara kepada guru dan peserta didik tersebut, sesuai dengan kisi-kisi observasi, diperoleh hasil tahapan-tahapan yang dilakukan oleh guru dalam memanfaatkan multimedia interaktif berbasis ICT (*information and communication technologies*) berbentuk visual sebagai media pembelajaran dalam jaringan pada masa pandemi *Covid-19* adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan Pembelajaran

Guru perlu melakukan persiapan sebelum memanfaatkan *WhatsApp* sebagai media pembelajaran dalam jaringan masa pandemi *Covid-19*. Persiapan yang dilakukan oleh guru seperti membuat group *WhatsApp* kelas yang akan digunakan, guru mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang akan digunakan, guru menentukan jadwal dan rencana yang digunakan, guru mempersiapkan materi yang berupa foto atau dokumen,

mempersiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan mempersiapkan kesiapan peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan realisasi dari perencanaan yang telah dibuat oleh guru sebelumnya. Pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan berdasarkan hasil observasi di kelas IC SD Islam Al Hidayah Ngunut peneliti paparkan sebagai berikut:

1) Kegiatan pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan pembelajaran ini diawali dengan pendidik yang menyapa peserta didik melalui *group WhatsApp* dengan mengucapkan salam seperti pembelajaran biasanya, kemudian dilanjutkan dengan melaksanakan kegiatan yang sering disebut dengan kegiatan apel dan juga pembiasaan yang merupakan bagian progam kegiatan unggulan dari SD Islam Al Hidayah Ngunut Tulungagung.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru memberikan kesempatan kepada peserta didik, dan menyatakan paham akan tugas yang telah diberikan, guru melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan memberikan tugas, tugas yang diberikan berupa foto LKPD yang sudah dibuat oleh guru. Guru memberikan waktu pengiriman tugas hingga pukul 19.00 WIB, hal karena ada sebagian peserta

didik yang menggunakan handphone orang tuanya, dan menunggu orang tuanya pulang bekerja dulu, setelah itu baru bisa mengerjakan tugas yang diberikan. Tugas yang diberikan dapat dikumpulkan dalam bentuk foto dan dikirimkan ke *google classroom* atau *google drive* kelas masing masing. Bagi peserta didik yang terlambat mengirimkan tugas sampai batas waktu yang telah ditentukan, maka dianggap tidak mengikuti kegiatan pembelajaran

Hal hal yang telah dilaksanakan oleh pendidik kelas 1 dan 6 di SD Islam Al Hidayah, sudah melaksanakan pengorganisasian materi yang baik. Menurut Afifatu dalam jurnal efektivitas pembelajaran salah satu kriteria pembelajaran yang efektif yaitu pengorganisasian materi yang baik.[5]

3) Kegiatan penutup

Apabila meteri sudah disampaikan maka kegiatan pembelajaran dapat diakhiri oleh pendidik. Disamping itu, pendidik dapat memberikan apresiasi dengan ucapan terimakasih, stiker lucu, maupun tanda emoji (emotikon) *WhatsApp* berupa tanda stiker jempol kepada peserta didik yang telak mengikuti pelajaran dengan baik dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan.

[5] Afifatu, *"Efektivitas Pembelajaran", Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 9, Edisi 1 hal 16-17

c. Evaluasi

Setelah peneliti melakukan pengamatan, kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh guru di SD Islam Al Hidayah Ngunut Tulunagung yaitu setelah semua tugas yang diberikan kepada peserta didik sudah diterima oleh guru, guru akan mengoreksi satu persatu tugas yang masuk di group *WhatsApp* atupun *personal chat* (secara pribadi) dan memasukkan nilai peserta didik ke dalam buku catatan nilai atau lembaran rekap nilai sebagai bukti fisik penilaian peserta didik. Kemudian akumulasi nilai akan diperoleh dari hasil ulangan yang diikuti dan juga tugas yang telah dikerjakan dengan tuntas, untuk peserta didik yang belum mengerjakan atau mendapat nilai di bawah KKM, guru akan memberikan informasi melalui personal chat langsung kepada orang terkait.

Selanjutnya melalui kegiatan dengan menggunakan *WhatsApp* guru laporkan hasil kegiatan pembelajaran ke dalam laporan kegiatan belajar peserta didik yang dibuat setiap harinya, dan dilaporkan kepada kepala sekolah. Penilaian yang dilakukan berupa penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dalam kondisi kegiatan pembelajaran jarak jauh sekarang untuk menilai sikap peserta didik dengan cara melihat kesantunan dan kedisplinan mereka saat berinteraksi dalam *Group WhatsApp*, penilaian pengetahuan dilihat dari seberapa paham mereka dengan materi yang ada dengan pengerjaan tugas, seperti pemberian LKPD, serta melakukan penilaian

keterampilan dengan melihat hasil kerja berupa tulisan, prakarya yang mereka kerjakan. Menurut teori ini tujuan pembelajaran adalah untuk mengubah tingkah laku peserta didik. Perubahan tingkah laku harus tertanam dalam diri peserta didik sehingga lama kelamaan akan terbentuk dan menjadi suatu kebiasaan. Agar tingkah laku menjadi suatu kebiasaan, maka perlu diberikan penguatan *(reinforcement)* berupa pemberitahuan ataupun nasihat bahwa apa yang dilakukan adalah suatu hal yang betul dalam setiap terjadinya perubahan perilaku positif ke arah tujuan yang dikehendaki sesuai dengan teori behavior yang telah dikemukakan oleh Skinner[6].

Hambatan dan solusi dalam pemanfaatan mulimedia interaktif berbasis ICT (*information and communication technologies*) berbentuk visual ini sebagai media pembelajaran dalam jaringan masa pandemi *Covid-19* di SD Islam Al Hidayah Ngunut Tulungagung menyatakan hambatan dalam pemanfaatan *WhatsApp* sebagai media pembelajaran adalah gangguan sinyal dan memori *handpone* penuh.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Yudhi Munadi dalam bukunya.

> Kelemahan dari multimedia interaktif diantaranya adalah pengembangannya memerlukan tim yang profesional dan memerlukan waktu lama.[7]

---

[6] Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal 164

[7] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru,* (Jakarta: Referensi, 2013) , hal 152-153

1) Gangguan sinyal

Gangguan sinyal yang terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran daring tentu akan berdampak pada proses mengakses pembelajaran. faktor ini terjadi ketika mati lampu, atau faktor lain yang membuat signal lambat, hingga mengakibatkan pembelajaran terlambat atau tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Melalui wawancara bersama guru, diketahui bahwa solusi yang dilakukan adalah dengan tambahan waktu dalam pengiriman tugas, pengiriman bisa dilakukan sampai malam hari pukul 19.00 WIB.

2) Memori ponsel/ *handphone* penuh

Memori yang penuh, tentu akan membuat penggunaan ponsel menjadi lambat. Dari hasil wawancara bersama informan bahwa jumlah foto berupa tugas dan materi pembelajaran yang dikirimkan, membuat operasi HP tidak bekerja dengan baik. Solusi yang dilakukan adalah guru mencoba menggunakan media *google classroom* yang berisikan materi pembelajaran dan absensi, yang akan diakses melalui link yang dibagikan di group *WhatsApp*, atau penggunaan *google drive*.

3) Kurangnya interaksi

Berdasarkan hasil wawancara, pembelajaran daring yang dilakukan mengakibatkan kuranya interaksi antara guru dan peserta didik, begitu juga peserta didik dengan temannya terutama dalam pemanfaatan *WhatsApp* sebagai media belajar, interaksi terbatas,

salah satu faktor adalah fasilitas handpone milik orang tua mengakibatkan anak susah berinteraksi dengan guru dan teman, karena handphone dibawa kerja oleh orang tuanya.

4) Sulit mengetahui keseriusan peserta didik

Pembelajaran dalam jaringan dengan menggunakan aplikasi *online* mampu meningkatkan kemandirian belajar, dengankemandirian akan menumbuhkan tanggung jawab dan juga menumbuhkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti didapatkan kesulitan dalam melihat keseriusan peserta didik terhadap tugas dan tanggung jawab yang diberikan, hal dapat dilihat dari tugas yang telah dikerjakan. Solusi yang dilakukan adalah melakukan kerjasama bersama orang tua peserta didik, dan mendokumentasikan kegiatan belajar dalam bentuk foto dan dikirimkan melalui personal chat kepada guru.

5) Motivasi peserta didik

Media pembelajaran dapat membangkitkan semangat dan motivasi peserta didik[8], tetapi melalui hasil wawancara bersama informan didapatkan hasil bahwa motivasi belajar menurut dengan penggunaan media pembelajaran daring dengan memanfaatkan *WhatsApp*, hal ini harus segera diatasi, karena kan berpengaruh kepada hasil belajarnya. Solusinya ialah guru dapat membuat variasi pembelajaran yang sesuai dengan usia peserta didik,

[8] *Rusman, Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme. Guru Edisi Kedua)*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018) Hal. 164

dilengkapi dengan adanya penjelasan materi yang ringkas, suara, teks, dan gambar yang menarik sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar, serta melakukan pendekatan yang dapat memberikan semangat, hal ini bisa dilakukan dengan melakukan *video call* ataupun *chat personal.*

6) Fasilitas pendukung pembelajaran online (dalam jaringan).

Dari hasil wawancara menyatakan bahwa, penggunaan fasilitas belajar *online* berupa handphone yang dimiliki oleh peserta didik adalah milik orang tua. Dengan adanya media penunjang pembelajaran daring proses pembelajaran daring akan lebih mudah direalisasikan. Adapun solusi yang dilakukan yaitu peserta didik dapat mengerjakan tugas setelah orang tua mereka pulang bekerja.

7) Sulit memahami dan menyerap materi yang diberikan

Dari hasil wawancara yang dilakukan bersama narasumber, mereka kesulitan dalam memahami materi yang diberikan, materi yang terlalu banyak dan juga tidak diberikan penjelasan yang mendalam. Solusi yang dilakukan yaitu mencari sumber materi dari buku ataupun internet, bertanya kepada orang tua atau menanyakan pada guru yang bersangkutan. Pembelajaran di tahun ajaran 2020/2021 merupakan tantangan bagi semua guru, kegiatan tatap muka tergantikan dengan dunia maya secara virtual, maka dari itu guru tentunya meningkatkan kompetensi dalam pemahaman

teknologi terutama dalam menggunakan media yang mendukung proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian diatas juga sesuai dengan pendapat penelitaian dahulu yang ditulis oleh Mega Berliana Bahwa Pembelajaran daring pada kelas rendah atau setingkat sekolah dasar seperti sebuah keterpaksaan kurang efektif, karena pada pelaksanaannya siswa hanya diberikan tugas-tugas oleh guru, sehingga guru pun tidak mengetahui apakah siswanya paham atau tidak. Pemberian tugas dari guru biasanya hanya berupa perintah mengerjakan tugas dari halaman sekian sampai halaman sekian dan hanya sesekali praktik.[9]

**3. Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis *Information And Communication Technologies* Berbentuk Audiovisual pada Pembelajaran Tematik untuk Menumbuhkan Efisiensi dan Keefektifan Kegiatan Belajar Peserta Didik di SDI Al Hidayah Ngunut Tulungagung**

Sedangkan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk audiovisual, guru memanfaatkan media *WhatsApp* untuk mengshare video pembelajaran sebagai menunjang aktvitas belajar, video yang dibuat akan dikirimkan pada Grup *WhatsApp* kelas, semua bentuk

[9]Mega Berliana Yolandasari, *Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IIA Mi Unggulan Miftahul Huda Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020* (Salatiga :Skripsi pada Repostory IAIN Salatiga, 2020), hal. 39

foto, dokumen dan video yang dikirimkan yang bisa di donwload dan disimpan oleh peserta didik, Grup *WhatsApp* sebagai wadah fasilitator penyampaian pesan yang diisi oleh wali murid dan peserta didik, serta fitur *call* untuk melakukan panggilan suara dengan pengguna lain seperti guru dengan wali murid ataupun dengan peserta didik langsung.

Penerapan fitur *video call* untuk pembelajaran juga sangat efektif dan efisien untuk menyampaikan informasi pembelajaran tematik dan berkomunikasi. Melalui fitur tersebut pendidik memberikan pelayanan tentang pembelajaran yang secara teknis sulit jika hanya disampaikan lewat audio atau visual. Dalam penggunaan fitur ini pun juga sebagai wadah bagi setiap peserta didik untuk berinterasi kepada peserta didik lainnya di kelas disamping berinteraksi dengan bapak ibu guru mereka.

Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif ICT(*information and communication technologies*) berbentuk media audiovisual ini menandakan bahwa minat belajar peserta didik dengan menggunakan media audiovisual sangat baik. Pelatihan pembuatan video pembelajaran untuk guru juga sangat diperlukan, sekolah dapat memfasilitasi guru-guru dengan melakukan pelatihan pembuatan video pembelajaran yang menarik dengan menggunakan berbagai macam aplikasi, diantaranya guru dapat membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi filmora dan aplikasi sejenis lainnya, kemudian video pembelajaran tersebut dapat di upload ke youtube sebagai bahan ajar. Peserta didik dapat mengakses

video pembelajaran tersebut melalui *youtube* dan dapat mengunduhnya untuk dipelajari secara ulang.

Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukan oleh Good dan Brophy:

> Menciptakan pembelajaran yang efektif, salah satunya guru yang menyajikan bahan atau materi pembelajaran dengan cara tertentu sehingga memenuhi kebutuhan peserta didik.[10]

Kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi dapat menghambat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran daring itu sendiri, penggunaan berbagai macam aplikasi untuk membuat video pembelajaran dirasa sangat penting. Untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunanya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya sebagai berikut: [11]

a) *Clarity of Massage (kejelasan pesan)*

Dengan media video peserta didik dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

b) *Stand Alone (*berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

---

[10] Punaji Setyosari , *Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas, (Malang:* Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, Volume 1, Nomor 1, Oktober 2014, Universitas Negeri Malang), hal.24

[11] Cepi Riyana, Media Pembelajaran, (Bandung: CV Wacana Prima, 2008) Hal 8-11

c) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya)

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang ditampilkan bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

d) Representasi isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

e) Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

f) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap *spech* sistem komputer.

g) Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para peserta didik secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah peserta didik

maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Penggunaaan multimedia interaktif berbasis ICT (*information and communication technologies*) berbentuk audiovisual video mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan daya imajinasi peserta didik, meningkatkan daya berpikir kritis dan memicu peserta didik untuk lebih berpartisipasi serta antusias, sehingga nantinya peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media video memiliki fungsi untuk menghadirkan sesuatu yang konkrit, meskipun tidak berbentuk fisik. Belajar dengan menggunakan indera ganda penglihatan dan pendengaran dapat memberikan keuntungan bagi peserta didik untuk lebih memahami materi yang dijelaskan oleh guru melalui video.

Menurut Dyah Rosma:

> Dampak pemanfaatan Teknologi Informasi pada saat proses pembelajaran, siswa menjadi fokus, antusias, fokus dan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh. Hal ini ditunjukkan ketika proses pembelajaran berlangsung siswa fokus menatap video yang sedang ditayangkan guru dan mengerjakan tugas dengan tepat waktu serta lebih efektif dan efisien jika menggunakan Teknologi Informasi.[12]

Hal ini sesuai dengan pendapat Bambang Warsita bahwa:

> Pemanfaatan ICT (*Information Comunication and Technology)* kita dapat memanfaatkan tiga macam cara, salah satunya adalah *Web Course*, yaitu penggunaan ICT (*Information Comunication and*

[12] Dyah Roesma., *Pemanfaatan Teknologi Informasi terhadap Proses Pembelajaran pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 9 Malang.* Skripsi,(Malang:UMM, 2018), Hal. 51

*Technology)* untuk keperluan pendidikan yang tidak diperlukannya tatap muka. [13]

Penilaian adalah bagian yang sangat penting di dalam dunia pendidikan, karena penilaian merupakan bahan evaluasi selama proses pembelajaran. Evaluasi yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran daring yaitu dengan pemberian tugas kepada peserta didik dalam bentuk tertulis maupun dalam bentuk video, seperti yang telah diungkapkan dalam wawancara peneliti dengan guru kelas I sebagai berikut: "Peserta didik diberikan tugas untuk mengerjakan soal-soal, membuat sebuah karya atau mempraktikan sebuah adegan dalam materi pembelajaran dengan memvideokan tugas tersebut lalu dikirimkan kepada guru yang bersangkutan".

Evaluasi yang diberikan juga dapat berupa pengambilan tugas dan pengumpulan tugas secara langsung ke sekolah yang didampingi oleh orang tua peserta didik. Evaluasi yang dilakukan oleh guru kelas 1 ini dirasa cukup efektif karena evaluasi tidak hanya dilakukan secara tatap muka melalui aplikasi *google drive*, atau penugasan melalui aplikasi google form dan aplikasi *WhatsApp* saja. Namun evaluasi juga dapat berbentuk lembar kerja tertulis yang dapat diambil dan dikumpulkan langsung kesekolah.

Dalam penilaian tersebut guru dapat melakukan penilaian melalui kreatifitas peserta didik, keaktifan peserta didik saat pembelajaran

[13] Bambang Warsita, Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 150

daring, dan lain sebagainya. Penilaian dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, tidak melulu hanya melakukan penilaian secara pengetahuan tetapi juga melakukan penilaian keterampilan, keaktifan dan kreatifitas peserta didik sesuai dengan materi yang guru berikan.

Sedangkan kunci penting dalam keberhasilan pembelajaran daring ini adalah komunikasi antar wali kelas dengan orang tua peserta didik, karena dalam proses pembelajaran ini peserta didik tidak dapat bertatap muka langsung dengan guru, maka orang tua yang menjadi guru utama dirumah. Berbagai macam latar belakang pekerjaan orang tua peserta didik membuat pembelajaran daring itu sendiri menjadi kurang maksimal, dikarenakan orang tua peserta didik tidak dapat mendampingi anaknya dalam mengikuti pembelajaran daring sehingga berdampak pada kurangnya efektifitas dan efisiensi waktu dalam proses pembelajaran daring. Guru diharuskan untuk selalu siap mendampingi peserta didik dari pagi hingga malam hari. Hal ini berkaitan dengan kinerja guru, dimana yang seharusnya guru mempersiapkan materi untuk hari berikutnya namun guru masih merasa terbebani oleh materi yang belum tuntas dihari tersebut.

Perencanaan merupakan hal yang sangat penting untuk dilaksanakan di lembaga pendidikan dimanapun. Tanpa adanya perencanaan, sekolah bisa jadi mengalami kesulitan dalam mewujudkan tujuan yang ingin dicapai. Dengan adanya perencanaan, pekerjaan dapat lebih terarah dan jelas. Perencanaan pembelajaran

daring secara terstruktur dapat mempengaruhi keberhasilan dalam melakukan prosespembelajaran daring tersebut.

Dalam pembelajaran daring, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam membuat video pembelajaran guna menarik antusias peserta didik agar lebih bersemangat dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran daring.

Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Mac Gregor:

> Kriteria pembelajaran yang efektif antara lain pengorganisasian materi yang baik, komunikasi yang efektif, penguasaan dan antusiasme terhadap materi pembeljjaran, sikap positif terhadap siswa, pemberian nilai yang adil, keluwesan dalam pendekatan pembelajaran dan juga hasil pembelajaran yang baik.[14]

Disamping itu dalam mengimplementasikan pembelajaran dalam jaringan (daring) seperti teori yang telah dikemukan oleh Bambang Warsita bahwa media pembelajaran yang memanfaatkan *information communication technology (ICT)* tentu berbeda dengan pengimplementasian pembelajaran secara langsung tatap muka di dalam kelas. Pembelajaran dalam jaringan menurut Bambang Warsita memerlukan peralatan yang memadai. Seperti diiperlukan perangkat teknologi yang memadai, diperlukan kualitas sinyal yang stabil

[14]Punaji Setyosari , *Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas, (Malang:* Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, Volume 1, Nomor 1, Oktober 2014, Universitas Negeri Malang), hal.23

maupun kuota internet yang memadai guna menunjang keberhasilan pembelajaran dalam jaringan (daring).[15]

[15] Bambang Warsita, Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 150