

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Daring

a. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran tidak terlepas dari pengertian belajar dan pembelajaran. Belajar, mengajar dan pembelajaran merupakan satu kesatuan yang berlangsung secara bersama. Pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dengan guru pada suatu lingkungan belajar menggunakan sumber belajar. Pembelajaran merupakan langkah yang diambil siswa untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan, tabiat dan penguasaan kemahiran, yang menghasilkan pembentukan sikap dan kepercayaan siswa melalui bantuan guru.⁸

Pengertian pembelajaran dan belajar menurut beberapa ahli diantaranya:

Menurut Chauhan pembelajaran merupakan upaya memberi *stimulus* (perangsang), membimbing, diarahkan, dan dorongan untuk siswa agar terjadi kegiatan belajar. Chauhan mengungkapkan “belajar adalah proses perubahan tingkah laku diubah melalui beberapa praktek atau berlatih”.⁹

Menurut Robert M. Gagne belajar adalah pemberian rangsangan (*stimulus*) bersamaan dengan pemikiran yang mempengaruhi perubahan tingkah laku dari

⁸Moh. Suardi, *Belajar Dan Pembelajaran*, Yogyakarta, Deppublis, 2018, Hal 6.

⁹Sunhaji, *Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*, Purwokerto, Dosen Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, 2014, Jurnal Kependidikan, Vol 2 No. 2 Hal 33.

waktu ke waktu. Seseorang yang belajar dipengaruhi oleh faktor internal yakni isi ingatan, dan faktor eksternal rangsangan yang berasal dari luar individu yang sedang belajar.¹⁰

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan pembelajaran merupakan proses seorang individu belajar dengan cara diberi *stimulus* (rangsangan). Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar yakni, faktor internal dan eksternal. Faktor Internal melalui *stimulus* sedangkan faktor eksternal dari daya ingatan setiap individu saat belajar, bakat, minat, kecerdasan, dan motivasi.

Kegiatan belajar mengajar pada saat ini dilaksanakan secara daring. Daring merupakan kepanjangan dari dalam jaringan, di mana guru dan siswa melakukan kegiatan belajar dan mengajar tidak langsung datang ke sekolah melainkan dari rumah. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan internet, melalui perangkat media komputer, laptop, maupun ponsel android.¹¹

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia (IPTEK) sudah cukup memadai, khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Perkembangan kemajuan teknologi salah satunya berdampak pada dunia pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan oleh dunia pendidikan untuk proses

¹⁰ Muh. Sain Hanafy, *Konsep Belajar Dan Pembelajaran*, (Makassar: Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Uin Alauddin Makassar, 2014) Jurnal Lentera Pendidikan Vol, 17 No. 1, Hal. 69

¹¹ Ali Sadikin Dan Afreni Hamida, *Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19*, Jambi, Pendidikan Biologi Fkip Universitas Jambi, 2020, Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi Vol. 6 No. 2, Hal. 216.

pembelajaran yang dilakukan pada pandemi seperti saat ini. Pembelajaran secara tatap muka (konvensional) menjadi pembelajaran jarak jauh secara daring.¹²

Pembelajaran daring merupakan proses siswa untuk belajar dan menerima materi pelajaran melalui jaringan. Pembelajaran secara daring dilakukan kapan pun dimana pun dan secara luas tidak terbatas. Pembelajaran daring dapat diselenggarakan melalui, media elektronik dengan jaringan internet dengan media perantara seperti *gadget*, perangkat komputer, laptop dan media lain yang dapat mengakses internet.

b. Tipe Pembelajaran Daring

Hakikatnya pembelajaran daring adalah *asynchronous*, pengajar atau dosen dan mahasiswa sebagai pembelajar tidak bertemu di tempat dan waktu yang sama. Ada beberapa tipe dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:¹³

- 1) Tipe I pembelajaran tatap muka, pembelajaran dengan melakukan kegiatan presentasi secara tatap muka antara pengajar dan siswa, namun tidak melibatkan media komunikasi elektronik.
- 2) Tipe II pembelajaran dilakukan secara mandiri, tanpa melakukan presentasi, dan tidak melibatkan media komunikasi. Pembelajaran secara mandiri menggunakan melalui media belajar yang dimiliki siswa seperti buku, media internet, e-book (buku elektronik) dan masih banyak lagi.

¹² Oktafia Ika Handarani Dan Siti Sri Wulandari, *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (Sfh) Selama Pandemi Covid 19*, Surabaya, Unesa, 2020, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap) Vol. 8 No. 3, Hal 498.

¹³ I K. Darma, Dkk, *Blended Learning, Inovasi Strategi Pembelajaran Matematika Di Era Revolusi Industri 4.0 Bagi Pendidikan Tinggi*, (Bali: Prisma, 2020) Jurnal Vol 3 Hal. 534

- 3) Tipe III pembelajaran asinkron, dikatakan asinkron karena pengajar dan siswa dapat melakukan pembelajaran di tempat dan waktu yang tidak sama. Pengajar dan siswa tidak bertemu dalam satu ruang, melainkan melakukan pembelajaran melalui media komunikasi elektronik.
- 4) Tipe IV pembelajaran *Blended Learning* sinkron, pembelajaran melalui media komunikasi elektronik secara virtual dimana pengajar dan siswa hadir pada waktu yang sama, dengan tempat atau lokasi yang berbeda.
- 5) Tipe V *Blended Learning* asinkron, pembelajaran yang dihadiri pengajar sesekali dan melalui media komunikasi elektronik yang dikombinasi ataupun secara campuran.
- 6) Tipe VI pembelajaran *Blended Learning* sinkron, pembelajaran dilakukan dengan kehadiran pengajar menggunakan media komunikasi elektronik secara virtual, atau pun secara bergantian dengan cara tatap muka.



Gambar 2.1 Kuadran Tipe Belajar¹⁴

Gambar 2.1 di atas menjelaskan beberapa tipe pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

¹⁴ I K. Darma, Dkk, *Blended Learning, Inovasi Strategi Pembelajaran*, hal 534

- 1) Sinkron Langsung (SL) adalah belajar dan membelajarkan pada lokasi dan tempat yang sama. Sinkron langsung dapat diartikan pembelajaran secara tatap muka. Contoh kegiatan secara tatap muka yaitu ceramah, diskusi, praktik lapangan dan lain-lain.
- 2) Sinkron Maya (SM) adalah belajar dan membelajarkan dalam waktu yang sama, tetapi dalam lokasi yang berbeda antara satu dengan yang lain. Pembelajaran sinkron maya dapat berlangsung melalui teknologi seperti *video conference*, *audio-conference*, ataupun *web-based seminar (webinar)*.
- 3) Asinkron Mandiri (AM) adalah pembelajaran yang berlangsung secara daring dan dilakukan secara mandiri secara daring. Peserta belajar melakukan kegiatan belajar dimana saja, kapan saja, sesuai dengan kondisi dan kecepatan belajar masing-masing. Asinkron mandiri melakukan kegiatan belajar dengan cara membaca, mendengarkan, menonton, mempraktikkan, menyimulasikan, dan latihan dengan memanfaatkan objek belajar (materi digital) yang bersangkutan.
- 4) Asinkron Kolaboratif (AK) adalah pembelajaran yang lebih dari 1 orang, antara peserta belajar yang satu dengan yang lain, atau orang lain sebagai narasumber dalam pembelajaran. Asinkron Kolaboratif dilakukan secara diskusi, forum, *miling list*, penugasan dan lain lain.¹⁵

c) Media Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring atau *online* memanfaatkan beberapa aplikasi untuk membantu pembelajaran tetap berjalan dimana walau pun pembelajaran jarak jauh

¹⁵ I K. Darma, Dkk, *Blended Learning, Inovasi Strategi ...* Hal. 535

diharapkan siswa tetap mengikuti pembelajaran. Saat ini beberapa teknologi informasi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran antara lain:

1. *E-learning*.

E-learning adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran daring. Dimana pada sebelumnya pembelajaran konvensional. Sekarang pembelajaran menggunakan media pembelajaran *online*. Dalam media ini tidak hanya siswa yang dituntut untuk menguasai materi atau keahlian tertentu, melainkan guru dituntut untuk memiliki keahlian agar program *e-learning* dapat berjalan dengan baik. Dimana dalam hal ini guru memiliki 3 kompetensi yang harus dimiliki guru untuk menggunakan media pembelajaran *e-learning*, diantaranya adalah (1) guru harus membuat rencana pembelajaran (RPP), (2) guru dalam pemberian materi untuk sumber belajar dapat memanfaatkan internet agar dapat memberikan materi yang up to date (terbaru), (3) menguasai materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa sesuai dengan bidang keahliannya.¹⁶

2. *Google classroom*.

Google classroom adalah aplikasi yang dibuat oleh *google*. Aplikasi *google classroom* membuat guru lebih muda untuk membagikan materi melalui aplikasi tersebut. Cara mengaplikasikan *google classroom* guru harus membuat kelas terlebih dahulu kemudian siswa memasukkan kode untuk ikut serta dalam kelas yang dibuat oleh guru. *Google classroom* dapat digunakan untuk memberikan tugas kepada siswa melalui *time line*. Siswa mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu dengan hal ini secara tidak langsung guru mengajarkan siswa

¹⁶ Meda Yuliani Dkk, *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan Teori & Penerapan*, Medan, Yayasan Kita Menulis, 2020, Hal. 9.

untuk mengatur waktu. Kemudian tugas diserahkan melalui kolom buat tugas dan diunggah atau klik tombol diserahkan. Maka tugas tersebut dinyatakan selesai telah dikerjakan oleh siswa.¹⁷

3. *Zoom*.

Zoom adalah aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran secara virtual tatap muka namun tidak secara langsung melainkan melalui kamera masing-masing yang disebut secara virtual. Dalam aplikasi ini guru dapat menjelaskan kepada siswa melalui media virtual dengan membagikan materi kemudian dijelaskan kepada siswa. Siswa dapat bertemu dengan guru dan mendengarkan penjelasan guru secara virtual.

4. *WhatsApp*.

WhatsApp adalah aplikasi yang sering digunakan dan diminati sejauh ini dalam pembelajaran daring. Dimana sangat mudah diakses dan tentunya semua memiliki aplikasi ini. Aplikasi ini dapat mengirimkan suara, mengirim teks, mengirim video, mengirim foto, dan masih banyak kelebihan aplikasi ini.

5. *Youtube*.

Youtube merupakan aplikasi untuk memberikan materi berupa video. Materi yang sudah siap diunggah pada aplikasi *youtube*, kemudian link video dapat dibagikan ke siswa. *Youtube* merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan secara online berbasis internet.¹⁸

¹⁷ *Ibid.*, Hal.7.

¹⁸ *Ibid*, Hal 7

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring

Pelaksanaan pembelajaran daring tentunya tidak ataupun bukan tanpa masalah. Pembelajaran secara daring tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya adalah:

1. Mengenai kelebihan dapat diuraikan sebagai berikut:
 - a) Pembelajaran dapat dilakukan oleh siswa dan guru dimana saja dan kapan saja karena tersedianya fasilitas e-moderating. Tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu dengan dibantu fasilitas internet.
 - b) Peserta didik dapat belajar materi yang dibagikan oleh guru kapan saja dan dimana saja tanpa mengenal waktu dan peserta didik juga dapat menyimpan materi yang diberikan oleh guru di ponsel ataupun laptop.
 - c) Akses internet menjadi salah satu media untuk mencari informasi terlebih materi yang diterima masih dirasa kurang.
 - d) Pengajar dan peserta didik dapat berdiskusi melalui media pembelajaran yang dapat diikuti oleh siswa lebih banyak.
 - e) Lebih efisien untuk siswa yang tinggal jauh dari sekolah. Mereka dapat memanfaatkan media internet untuk pembelajaran daring.¹⁹
 - f) Pembelajaran yang bersifat mandiri dapat menambah daya ingat untuk siswa, memberikan banyak pengalaman belajar untuk siswa. Media belajar berupa video, teks, gambar, audio, dan animasi yang dapat membantu untuk menyampaikan informasi untuk peserta didik dengan mudah.²⁰

¹⁹ Suhery Dkk, *Sosialisai Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dan Google Clasrome Pada Guru Di Sdn 17 Air Padang Selatan*, Padang Selatan, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Perdagangan, 2020, Jurnal Inovasi Penelitian Vol. 1 No. 3, Hal. 130.

²⁰ Meda Yuliani Dkk, *Pembelajaran Daring.....*Hal. 23.

2. Mengenai kekurangan dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Kuota internet yang dimiliki siswa terbatas.²¹
- b) Kurang dapatnya guru dan siswa untuk berinteraksi, hal ini dapat memperlambat terbentuknya pemahaman dalam proses pembelajaran.
- c) Guru dituntut dapat menguasai teknik pembelajaran secara ICT (*Information Communication Technology*). Dari yang semula menguasai pembelajaran secara konvensional.
- d) Siswa cenderung tidak mempunyai motivasi untuk belajar.
- e) Tidak ada jaringan internet maupun listrik dan susahny sinyal menjadi salah satu masalah pembelajaran tidak dapat berlangsung.²²

2. Kurikulum 2013.

a. Pengertian Kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 adalah Kurikulum yang mulai diterapkan pada tahun 2013/2014. Kurikulum berasal dari kata *curir*, dari bahasa Yunani yaitu tempat berpacu dalam perlombaan yang dilalui oleh para peserta. Aturannya semua peserta harus mematuhi aturan permainan dalam suatu perlombaan. Istilah kurikulum sudah dikenal sejak dahulu dalam dunia olahraga pada zaman romawi kuno di Yunani, yang kemudian digunakan dalam dunia pendidikan. Kurikulum memiliki arti sebagai rencana dan aturan untuk sejumlah mata pelajaran yang harus dipelajari siswa dalam menempuh pendidikan.²³

²¹ *Ibid*...Hal .27.

²² Suhery Dkk, *Sosialisai Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting*..... Hal 130.

²³ Shobirin, *Konsep Implementasi Kurikulum 2013di Sekolah Dasar*, Yogyakarta, Deepublis, 2016) Hal 14.

Secara terminologis, Kurikulum digunakan dalam dunia pendidikan yang memiliki makna sebagai sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan siswa untuk mencapai suatu tujuan pendidikan atau kompetensi yang ditetapkan. Sebagai bukti bahwasanya peserta didik mencapai standar kompetensi tersebut adalah dengan diberikannya ijazah.²⁴

Berdasarkan Undang – undang Nomor dua puluh Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa “*Kurikulum adalah seperangkat rencana, untuk mengatur isi, bahan pelajaran dengan cara yang digunakan untuk menjadi pedoman melakukan suatu kegiatan belajar mengajar*”.²⁵ Secara garis besar kurikulum tidak hanya sebatas isi atau mata maupun materi pelajaran yang harus dikuasai siswa tetapi juga memuat hal-hal lain yang dipandang dapat mempengaruhi proses standar kompetensi atau tujuan pendidikan sesuai dengan yang diinginkan.²⁶

Berdasarkan penjelasan di atas, kurikulum tidak hanya sebuah perangkat pembelajaran yang harus di berikan kepada siswa baik secara formal di sekolah atau di kelas melainkan mencakup segala sesuatu yang terjadi di sekolah melalui pembelajaran. Selain itu kurikulum merupakan salah satu aspek yang berpengaruh dalam keberhasilan pendidikan nasional. Kurikulum merupakan suatu sistem program pembelajaran untuk mencapai tujuan institusional pada lembaga pendidikan, sehingga kurikulum memiliki peran yang cukup penting dalam mewujudkan sekolah yang bermutu dan berkualitas.²⁷

²⁴ *Ibid...* Hal 14

²⁵ Fadlillah, *Implementasi Kurikulum 2013*, Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, 2014, hal. 13

²⁶ Prof. Dr. Syaiffuddin Sabda, *Pengembangan Kurikulum.....*, Hal 25.

²⁷ Rusman, *Manajemen Kurikulum*, Jakarta, Rajawali Pers, 2012, Hal 1.

b. Implementasi kurikulum 2013.

1. Perencanaan pembelajaran kurikulum 2013.

Perencanaan sangat menentukan keberhasilan pembelajaran Kurikulum 2013 Pada tahap ini, guru tidak boleh melakukan kesalahan sedikit pun. Sebab kesalahan sekecil apa pun dalam perencanaan akan terbawa kepada proses-proses berikutnya. Seluruh rangkaian proses pembelajaran mengacu pada proses perencanaan yang disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).²⁸

Menurut Permendikbud No. 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).²⁹

RPP diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang optimal. Penyusunan maupun pengembangan RPP harus dilakukan dengan penuh cermat dan memperhatikan prinsip-prinsip yang telah ditentukan. RPP kurikulum 2013 dilakukan pengembangan, ada beberapa prinsip yang harus diikuti, di antaranya sebagai berikut³⁰

- a) RPP disusun guru sebagai terjemahan dari ide kurikulum dan berdasarkan silabus yang telah dikembangkan di tingkat nasional dalam bentuk rancangan proses pembelajaran untuk direalisasikan dalam pembelajaran.

²⁸ Ibnu Hajar, *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik Untuk Sd/Mi*, Yogyakarta, Diva Press, 2013, Hal 83.

²⁹ M. Fadlilah, *Implementasi Kurikulum...*, hal 144.

³⁰ *Ibid*, hal. 145-146.

b) RPP dikembangkan guru dengan menyesuaikan apa yang dinyatakan dalam silabus dengan kondisi di satuan pendidikan, baik kemampuan awal peserta didik, minat, motivasi, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.

c) Mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 untuk menghasilkan peserta didik sebagai manusia yang mandiri dan tak berhenti belajar, proses pembelajaran dalam RPP dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mengembangkan motivasi, minat, rasa ingin tahu, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, semangat belajar, keterampilan belajar, dan kebiasaan belajar.

d) Mengembangkan budaya membaca dan menulis.

Proses pembelajaran dalam RPP dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman berbagai bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.

e) Memberikan umpan balik dan tindak lanjut.

RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remidi. Pemberian pembelajaran remedial dilakukan setiap saat setelah suatu ulangan atau ujian dilakukan, hasilnya dianalisis, dan kelemahan setiap peserta didik dapat teridentifikasi. Pemberian pembelajaran remedial diberikan sesuai dengan kelemahan peserta didik.

f) Keterkaitan dan keterpaduan

RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara KI dan KD. Materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun dengan mengakomodasi pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran untuk sikap, dan keterampilan, dan keragaman budaya.

g) Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi.

RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Mengacu pada Permendikbud No. 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum 2013, bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus. RPP mencakup: data sekolah, mata pelajaran, dan kelas/semester; materi pokok; alokasi waktu; tujuan pembelajaran, KD, dan indikator pencapaian kompetensi; metode pembelajaran, media, alat, dan sumber belajar; langkah-langkah kegiatan pembelajaran; penilaian³¹

Adapun komponen-komponen RPP tersebut secara operasional pada gambar 2.2 dalam bentuk format sebagai berikut: ³²

Gambar 2.2 Format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah :.....
Mata pelajaran :.....
Kelas/Semester :.....
Materi Pokok :.....
Alokasi Waktu :.....

³¹ *Ibid*, hal. 148

³² *Ibid*, hal. 150-151

<p>A. Kompetensi Inti (KI)</p> <p>B. Kompetensi Dasar dan Indikator</p> <p>1. _____ (KD pada KI-1)</p> <p>2. _____ (KD pada KI-2)</p> <p>3. _____ (KD pada KI-3)</p> <p>Indikator: _____</p> <p>4. _____ (KD pada KI-4)</p> <p>Indikator: _____</p>
<p><i>Catatan:</i></p> <p><i>KD-1 dan KD-2 dan KI-1 dan KI-2 tidak harus dikembangkan dalam indikator karena keduanya dicapai melalui proses pembelajaran yang tidak langsung. Indikator dikembangkan hanya untuk KD-3 dan KD-4 yang dicapai melalui proses pembelajaran langsung.</i></p>
<p>C. Tujuan pembelajaran</p> <p>D. Materi Pembelajaran (rincian dari materi pokok)</p> <p>E. Metode Pembelajaran (rincian dari kegiatan pembelajaran)</p> <p>F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran</p> <p>1. Media</p> <p>2. Alat/Bahan</p> <p>3. Sumber Belajar</p> <p>G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran</p> <p>1. Pertemuan Kesatu:</p> <p>a. Pendahuluan/kegiatan awal (... menit)</p> <p>b. Kegiatan Inti (...menit)</p> <p>c. Penutup (...menit)</p> <p>2. Pertemuan Kedua</p> <p>a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (...menit)</p> <p>b. Kegiatan Inti (... menit)</p> <p>c. Penutup (...menit), dan seterusnya</p> <p>H. Penilaian</p> <p>1. Teknik/jenis penilaian</p> <p>a. Tes tertulis/lisan</p> <p>2. Bentuk instrumen penilaian</p> <p>a. Tes tertulis/lisan</p> <p>3. Pedoman penskoran</p>

(Sumber: M, Fadhilah, Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran

SD/MI, SMP/MTS, dan SMA/MA)³³

³³ M. Fadlilah, *Implementasi Kurikulum...*, hal. 151.

2. Pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013

Secara umum, pelaksanaan pembelajaran di sekolah dilakukan menggunakan tiga tahapan pelaksanaan yang saling berkesinambungan antara satu dengan yang lain. Tahapan dijelaskan sebagai berikut:

a) Tahapan Pendahuluan

Pada tahapan ini, guru harus berupaya menciptakan suasana belajar yang kondusif agar para peserta didik bisa memusatkan konsentrasi mereka terhadap kegiatan pembelajaran tematik. Artinya, tahapan ini tidak ubahnya sebagai pengkondisian awal para peserta didik agar mereka dapat fokus mengikuti proses pembelajaran tematik dengan baik dan benar.

Dalam tahap ini, guru tidak hanya mengondisikan para peserta didik dalam arti duduk rapi, tidak ramai, atau sekedar melihat kedepan. Lebih dari itu, dalam tahap pembukaan, guru juga harus menggali pengalaman para peserta didik mengenai tema yang akan dipelajari³⁴

b) Tahapan Kegiatan Inti

Kegiatan inti adalah kegiatan yang paling penting dan utama dalam proses pembelajaran. Karena pada kegiatan inilah materi pembelajaran akan disampaikan dan diberikan kepada peserta didik. Untuk memperoleh keberhasilan dalam kegiatan inti, peserta didik harus dipastikan siap dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk secara aktif menjadi pencari informasi, serta

³⁴ Ibnu Hajar, *Panduan Lengkap Kurikulum...*, Hal 89.

memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Kegiatan inti, terdapat proses untuk menanamkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan kepada peserta didik. Proses yang dapat dilakukan ialah dengan menggunakan pendekatan *Scientific* dan tematik-integratif yang meliputi proses observasi, menanya, mengumpulkan informasi, asosiasi, dan komunikasi³⁵

e) Kegiatan Penutup

Tahapan yang terakhir yang harus dilakukan oleh guru dalam pembelajaran adalah penutup. Tahapan ini, tugas guru adalah menenangkan para peserta didik yang telah mengikuti semua proses pembelajaran dari awal hingga akhir.³⁶ Tidak hanya menenangkan para peserta didik, beberapa aktivitas yang harus dilakukan oleh guru dan peserta didik pada saat kegiatan akhir adalah sebagai berikut:³⁷

- 1) Menarik kesimpulan terhadap seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama-sama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung.
- 2) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 3) Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individu maupun kelompok.
- 4) Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

³⁵ M. Fadlilah, *Implementasi Kurikulum...*, Hal.183-184.

³⁶ Ibnu Hajar, *Panduan Lengkap Kurikulum...*, Hal. 92.

³⁷ Fadlilah, *Implementasi Kurikulum...*, Hal. 187.

3. Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013.

Penilaian dalam Kurikulum 2013 mengacu pada Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Standar penilaian bertujuan untuk menjamin: (1) perencanaan penilaian peserta didik sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai dan berdasarkan prinsip-prinsip penilaian, (2) pelaksanaan penilaian peserta didik secara profesional, terbuka, edukatif, efektif, efisien, dan sesuai dengan konteks sosial budaya, dan (3) pelaporan hasil penilaian peserta didik secara objektif, akuntabel, dan informatif. Standar penilaian pendidikan disusun sebagai acuan penilaian bagi pendidik, satuan pendidikan, dan pemerintah pada satuan pendidikan untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Salah satu penekanan dalam kurikulum 2013 adalah penilaian autentik. Sebenarnya dalam kurikulum sebelumnya, yakni Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sudah memberi ruang terhadap penilaian autentik, tetapi dalam implementasi di lapangan belum berjalan secara optimal. Melalui Kurikulum 2013 ini penilaian autentik menjadi penekanan yang serius di mana guru dalam melakukan penilaian hasil belajar peserta didik benar-benar memperhatikan penilaian autentik. Sebelum mendefinisikan pengertian penilaian autentik sebaiknya kita mendefinisikan terlebih dahulu pengertian penilaian. Penilaian adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar peserta didik. Penilaian autentik adalah kegiatan menilai peserta didik yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan

dengan tuntutan kompetensi yang ada di Standar Kompetensi (SK) atau Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

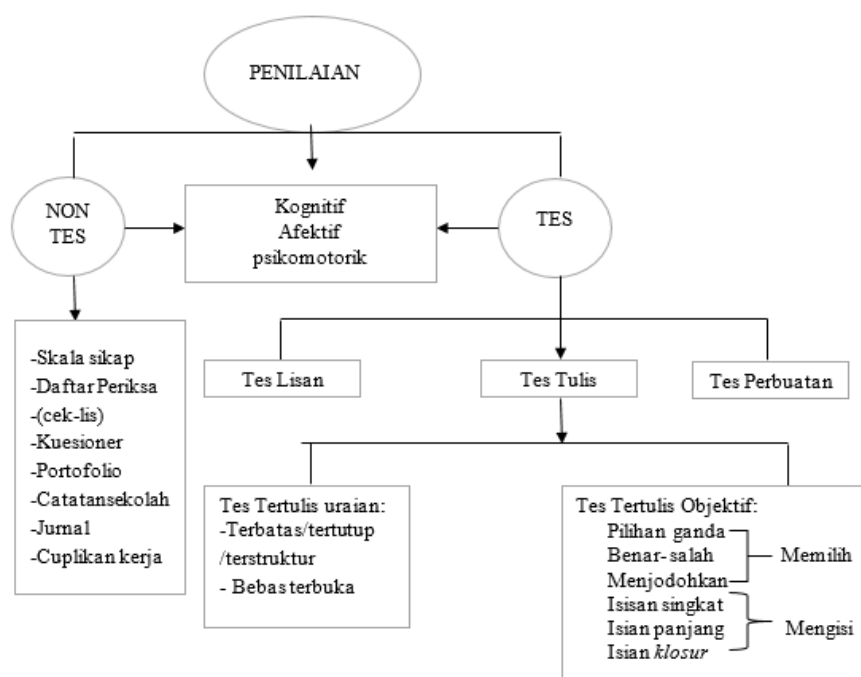
Kurikulum 2013 ada pergeseran dalam melaksanakan penilaian, yakni penilaian melalui tes (mengukur kompetensi pengetahuan berdasarkan hasil saja), menuju penilaian autentik (mengukur kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan berdasarkan proses dan hasil). Penilaian autentik peserta didik diminta untuk menerapkan konsep atau teori pada dunia nyata. Autentik berarti keadaan yang sebenarnya yaitu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik.³⁸

Sampai saat ini sistem penilaian di sekolah umumnya menggunakan teknik tes. Penilaian dengan menggunakan teknik ini kita sebut penilaian konvensional. Teknik tes ini tidak selengkapya dapat menggambarkan kemajuan belajar peserta didik secara menyeluruh, sebab laporan itu berupa angka-angka atau huruf-huruf dan gambaran maknanya sangat abstrak. Untuk melengkapi gambaran kemajuan belajar peserta didik, guru dapat menggunakan teknik lain yang sudah kita kenal sebagai teknik nontes. Penilaian dengan teknik nontes ini kita sebut penilaian alternatif.

Penilaian alternatif dipakai sebagai penunjang dalam memberikan gambaran pengalaman dan kemajuan belajar peserta didik secara menyeluruh. Melalui penggunaan penilaian alternatif ini, guru, orang tua, dan bahkan peserta didik dapat mengetahui kemajuan dan kemampuan belajarnya. Hal ini sesuai dengan tuntutan penilaian berbasis kelas bahwa penilaian dilakukan secara

³⁸ Kunandar, *Penilaian Autentik: Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), Hal 35-36

terpadu dalam kegiatan belajar mengajar melalui portofolio, hasil karya (produk), penugasan (proyek), kinerja (*performance*), dan tes tertulis. Dengan demikian, penilaian harus dirancang guru dan dilaksanakan guru sehingga diperoleh informasi tentang pencapaian dan kemajuan belajar peserta didik dan mengefektifkan penggunaan informasi tersebut dalam mencapai tujuan pendidikan dengan menggunakan perangkat penilaian sebagaimana terlihat dalam bagan.³⁹ Gambar 2.3 adalah bagan perangkat penilaian yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.3 Perangkat Penilaian⁴⁰

Penilaian dalam pembelajaran berbasis kurikulum 2013 mengarah pada tujuan-tujuan tertentu, antara lain sebagai berikut:⁴¹

³⁹ Asep Herry Hernawan, Novi Resmini, Dan Andayani, *Pembelajaran Terpadu Di Sd*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), Hal 53

⁴⁰ Ibnu Hajar, *Panduan Lengkap Kurikulum...*, Hal 267-268

- a. Untuk mengetahui pencapaian indikator yang telah ditetapkan dalam kurikulum tematik.
- b. Agar para guru dapat memperoleh umpan balik untuk mengetahui berbagai faktor kendala yang terjadi dalam pembelajaran berbasis kurikulum tematik. Sehingga, nantinya, akan lahir kebijakan atau solusi untuk mengatasinya.
- c. Untuk mengetahui secara jelas mengenai kemajuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap para peserta didik yang diperoleh dari pembelajaran berbasis kurikulum 2013.
- d. Sebagai rujukan bagi para guru atau lembaga untuk menentukan sikap dalam kegiatan pembelajaran berbasis kurikulum tematik.

Hasil penilaian dapat memenuhi banyak tujuan di antaranya adalah *placement* untuk memenuhi kebutuhan peserta didik secara tepat, *instruction* untuk membantu agar pembelajaran lebih terfokus, dan *communication* untuk memberikan informasi kepada peserta didik, guru, orang tua dan sebagainya⁴²

Hasil penilaian yang akurat diperoleh dengan berdasarkan, pada prinsip integral atau komprehensif, prinsip kesinambungan, dan prinsip objektif⁴³

- 1) Prinsip integral atau komprehensif yakni penilaian pengajaran yang dilakukan secara menyeluruh dan utuh, yang di dalamnya menyangkut masalah perilaku, sikap dan kreativitas. Penilaian pun dilakukan dalam aspek kognitif, psikomotor, dan aspek afektif.
- 2) Prinsip berkesinambungan yakni penilaian yang dilakukan secara berencana, terus-menerus dan bertahap untuk memperoleh gambaran tentang

⁴¹ *Ibid.*, hal. 268.

⁴² Asep Herry Hernawan, Novi Resmini, Dan Andayani, *Pembelajaran Terpadu...*, Hal 54

⁴³ *Ibid.*, Hal. 55

perkembangan tingkah laku peserta didik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Untuk memenuhi prinsip ini, kegiatan penilaian harus sudah direncanakan bersamaan dengan kegiatan penyusunan program semester dan dilaksanakan sesuai dengan program yang telah disusun.

- 3) Prinsip objektif yakni penilaian pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan alat ukur yang handal dan dilaksanakan secara objektif sehingga dapat menggambarkan dengan tepat kemampuan yang diukur. Untuk memenuhi prinsip ini, kegiatan penilaian harus dilaksanakan secara objektif dengan menggunakan alat ukur yang tepat.

Sebelum guru melakukan kegiatan penilaian dengan menggunakan bentuk penilaian tertentu sebagaimana diuraikan di atas, sebaiknya diketahui terlebih dahulu kriteria penilaian yang baik yakni:⁴⁴

- a) Sesuainya tugas penilaian dengan masalah yang akan dilihat (kognitif, afektif, dan psikomotorik);
- b) Sesuainya tugas penilaian dengan tujuan pengajarannya;
- c) Kemampuan tugas penilaian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan kemampuan dan kemajuan peserta didik;
- d) Tugas penilaian bersifat menarik, menantang, dan bermanfaat.

Penilaian juga perlu dilakukan secara otentik terhadap keseluruhan kompetensi yang telah dipelajari peserta didik melalui kegiatan pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan di atas, ditinjau dari dimensi kompetensi yang ingin dicapai, ranah yang perlu dinilai meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

⁴⁴ *Ibid.*, Hal 512

Penilaian pembelajaran kurikulum 2013, dilakukan berkaitan dengan ketiga ranah tersebut, antara lain:

1. Ranah kognitif

Ranah kognitif ialah kemampuan yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual mulai dari tingkat sederhana sampai tingkat yang kompleks. Ranah kognitif ini meliputi ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Jenjang ini diperoleh secara berurutan.

a. Ingatan (K1)

Dalam kategori ini peserta didik dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. Ini merupakan kemampuan kognitif yang paling awal.

b. Pemahaman (K2)

Kemampuan kognitif tahap ini menuntut peserta didik untuk menyerap, memahami, dan mengerti materi yang dipelajari.

c. Penerapan (K3)

Kemampuan kognitif tahap ini menuntut peserta didik untuk dapat menerapkan suatu kaidah atau metode kerja pada suatu masalah yang konkret dan baru.

d. Analisis (K4)

Tahap ini menuntut peserta didik untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.

e. Sintesis (K5)

Tahap ini menuntut kemampuan peserta didik untuk membentuk suatu kesatuan dari bagian-bagian yang dihubungkan satu sama lain sehingga tercipta suatu bentuk baru.

f. Penilaian (K6)

Tahap ini menuntut kemampuan peserta didik untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu dengan pertanggungjawaban pendapat tersebut berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Jenjang ini merupakan yang paling kompleks dan memerlukan pemenuhan jenjang-jenjang sebelumnya.

2. Ranah Afektif

Afektif berkaitan dengan emosi (*inward emotions*), kecenderungan (*disposition*), sikap (*attitudes*), keinginan (*desires*), nilai (*value*), minat (*interest*), dan perasaan (*feeling*). Berkenaan dengan ranah afektif, ada dua hal yang perlu dinilai, yaitu *pertama*, kompetensi afektif dan *kedua*, sikap dan minat peserta didik terhadap mata pelajaran dan proses pembelajaran meliputi tingkat pemberian respon, apresiasi, penilaian, dan internalisasi.

Berbagai jenis tingkatan ranah afektif yang dinilai adalah kemampuan peserta didik dalam:

- a. Memberikan respon atau reaksi terhadap nilai-nilai yang dihadapkan kepadanya;
- b. Menikmati atau menerima nilai, norma, serta objek yang mempunyai nilai etika dan estetika;

- c. Menilai (*valuating*) ditinjau dari segi baik buruk, adil tidak adil, indah tidak indah terhadap objek studi; dan
- d. Menerapkan atau mempraktikkan nilai, norma, etika dan estetika dalam perilaku kehidupan sehari-hari.

Penilaian perlu dilakukan terhadap daya tarik, minat, motivasi, ketekunan belajar, dan sikap peserta didik terhadap mata pelajaran tertentu beserta proses pembelajarannya ⁴⁵

b. Ranah Psikomotor

Berkenaan dengan ranah psikomotor, kompetensi yang dicapai meliputi tingkatan gerakan awal, dan gerakan rutin. Penilaian terhadap pencapaian kompetensi tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Tingkatan penguasaan gerakan awal berisi kemampuan peserta didik dalam menggerakkan sebagian anggota badan.
- b. Tingkatan gerakan semi rutin meliputi kemampuan melakukan atau menirukan gerakan yang melibatkan seluruh anggota badan.
- c. Tingkatan gerakan rutin berisi kemampuan melakukan gerakan secara menyeluruh dengan sempurna dan sampai pada tingkatan otomatis.

Menilai kompetensi anak dapat dilakukan dalam ketiga ranah di atas, kegiatan penilaian dapat dilaksanakan dengan menggunakan penilaian bentuk konvensional melalui tes maupun bentuk alternatif berupa pengumpulan data penilaian melalui nontes. Selain itu, penilaian juga dilakukan dengan menggunakan prinsip penilaian otentik yang pengukurannya meminta peserta

⁴⁵ *Ibid.*, Hal. 513-514

didik untuk mengaplikasikan pengetahuan atau menunjukkan keterampilan sebagaimana pengetahuan atau keterampilan itu dipakai dalam dunia nyata serta penilaian terhadap kinerja peserta didik sehingga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menciptakan berbagai situasi agar peserta didik dapat menunjukkan kemampuannya dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilannya dalam berbagai situasi.⁴⁶

3. Pembelajaran Daring berbasis Kurikulum 2013

Pembelajaran daring bersifat terbuka yakni, aksesnya bagi kalangan pendidikan, kalangan industri, kalangan usaha, dan khalayak masyarakat umum. Sifat terbuka berarti, tidak ada syarat pendaftaran khusus bagi pesertanya. Siapa saja, dengan latar belakang apa saja dan pada usia berapa saja, bisa mendaftar. Hak belajar tak mengenal latar belakang dan batas usia. Untuk menghasilkan pembelajaran daring yang baik dan bermutu ada beberapa prinsip desain utama yang harus dipenuhi:⁴⁷

- a. Identifikasi capaian pembelajaran bagi peserta pendidikan dan pelatihan, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap.
- b. Menjamin strategi asesmen selaras dengan capaian pembelajaran.
- c. Menyusun aktivitas dan tugas pembelajaran secara progresif agar peserta dapat mematok target pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dibangun dalam proses belajarnya.
- d. menyajikan materi yang mendukung belajar aktif

⁴⁶ *Ibid.*, Hal. 5.14

⁴⁷ Yusuf Bilfaqih Dan M. Nur Qomarudin, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*, Yogyakarta: Deepublish, 2015, Hal.4.

- e. dalam durasi pembelajaran, pengetahuan dibangun mulai dari yang mendasar lalu meningkat menuju keterampilan pada tingkat yang lebih tinggi seperti aplikasi, integrasi dan analisis.
- f. Menjamin keseimbangan antara kehadiran guru memberi materi, interaksi sosial, tantangan atau beban kognitif.⁴⁸

Menurut Khan B.H, menjelaskan terdapat beberapa kegiatan yang harus ada dalam pembelajaran daring, yaitu:⁴⁹

- 1) Meningkatkan perhatian mahasiswa
- 2) Menyampaikan tujuan belajar kepada mahasiswa
- 3) Mendorong ingatan kembali mahasiswa tentang informasi yang telah dipelajarinya
- 4) Menyajikan stimuli secara khusus
- 5) Memberi petunjuk belajar
- 6) Memperoleh performa mahasiswa
- 7) Memberikan umpan balik yang informatif
- 8) Menilai tingkat performa mahasiswa
- 9) Meningkatkan retensi dan transfer belajar

Adapun tahap pembelajaran daring sebagai berikut:

- a. Inisiasi.

Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pertanyaan esensial diajukan untuk

⁴⁸ *Ibid.*, Hal.6

⁴⁹ Mokhammad Ikhlil Mustofa, Dkk., *Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi*, 2019 Vol. 1 No. 2, *Walisongo Journal Of Information Technology*, Hal. 155.

memancing pengetahuan, tanggapan, kritik dan ide mengenai tema proyek yang akan diangka.

b. Perencanaan.

Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial dengan cara mengintegrasikan berbagai subyek yang mungkin, serta mengetahui alat dan berbagai bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c. Penjadwalan.

Pendidik dan peserta didik secara kolaborasi menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Jadwal ini disusun untuk mengetahui berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek.

d. Pengawasan

Pendidik bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik dalam setiap proses. Tahapan penjadwalan dan pengawasan dikelompokkan dalam tahapan pelaksanaan atau penerapan dari pembelajaran daring tersebut.⁵⁰

e. Penilaian

Penilaian dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur pencapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah

⁵⁰ *Ibid.*, Hal 157

dicapai peserta didik, membantu pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

f. Evaluasi

Pada akhir proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang telah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pelaksanaan pembelajaran daring tentunya tidak terlepas dengan materi. Penyusunan materi ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya sebagai berikut.⁵¹

- 1) Materi. Materi pada sistem pembelajaran daring disajikan secara sistematis dan terstruktur mengikuti kerangka dasar dan struktur kurikulum.
- 2) Beban belajar. Materi pada sistem pembelajaran daring memuat informasi beban belajar tiap peserta didik.
- 3) Sistem pembelajaran. Sistem pembelajaran daring hendaknya menginformasikan kemajuan belajar peserta didik atau sisa dari beban belajar.
- 4) Kurikulum tingkat satuan pendidikan. Materi pada sistem pembelajaran daring berisi kurikulum yang terdiri atas beberapa Kelompok Mata Kuliah/Pelajaran, tiap Kelompok Mata Kuliah/Pelajaran terdiri atas beberapa Mata Kuliah/Pelajaran sesuai dengan standar isi tiap satuan pendidikan.
- 5) Kalender pendidikan. Materi pada sistem pembelajaran daring dapat disesuaikan dengan kalender pendidikan. Pada sistem pembelajaran daring,

⁵¹ Yusuf Bilfaqih Dan M. Nur Qomarudin, *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), Hal.15.

beban belajar dapat dibagi dengan menyesuaikan materi yang bersesuaian dan dijadwalkan mengikuti kalender pendidikan.

Sedangkan di dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Kemunculan dan penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) yang semakin meningkat maka kesehatan lahir dan batin siswa, guru, kepala sekolah dan seluruh warga sekolah menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan kebijakan pendidikan. Oleh karena itu dilaksanakan belajar dari rumah. Proses Belajar dari Rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut.⁵²

- a) Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.
- b) Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19.
- c) Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah
- d) Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan baik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/ nilai kuantitatif.

⁵² Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19,2020.*

4. Materi Virus Kelas X.

a. Pengertian Virus.

Virus adalah kata latin untuk racun, sebelum berkembangnya ilmu pengetahuan, segala penyebab penyakit yang misterius pada manusia disebut virus. Virus berasal dari bahasa Latin yang berarti “racun”. Virus memiliki ciri khusus yang membedakan dengan kelompok makhluk hidup yang lain. Dalam klasifikasi makhluk hidup, virus dipisahkan menjadi kelompok tersendiri. Cabang biologi yang mempelajari tentang virus adalah *virologi*⁵³

b. Sejarah Penemuan Virus.

Virus ditemukan ada tahun 1883, ditemukannya penyakit yang menyebabkan adanya bintik-bintik kuning pada daun tembakau. Ada beberapa ilmuwan yang menemukan virus diantaranya sebagai berikut.

- 1) Adolf Meyer, pada tahun 1883 beliau seorang ilmuwan Jerman yang mengamati penyakit bintik-bintik pada daun tembakau.
- 2) Dmitri Ivanovsky, pada tahun 1892 beliau seorang ilmuwan Rusia melakukan percobaan dengan menyaring getah tanaman tembakau yang sakit dengan menggunakan saring bakteri dan menyimpulkan bahwa penyakit pada tanaman tembakau adalah bakteri patogenik yang sangat kecil atau bakteri penghasil toksin yang dapat melewati saringan.
- 3) Martinus Beijerinck, pada tahun 1897 beliau seorang ilmuwan Belanda melakukan percobaan bahwa penyakit pada tembakau dapat berkembang biak.

⁵³ Endah Sulistyowati Dan Dkk, *Biologi Untuk Siswa Sma/Ma Kelas X*, Klaten, Intan Pariwara, 2014, hal. 58.

- 4) Wendell Meredith Stanley, pada tahun 1953 beliau seorang ilmuwan dari Amerika yang berhasil menemukan penyakit pada tanaman tembakau. Penyakit ini dikenal dengan nama *Tobacco Mosaic Virus* (TMV).

c. Ciri-Ciri Virus

1) Sifat Virus

Sifat virus seperti makhluk hidup antara lain adalah dapat berkembang biak meskipun hanya di dalam sel hidup dan memiliki asam nukleat berupa DNA saja. Sifat virus seperti benda mati antara lain adalah tidak melakukan metabolisme, tidak bernapas, tidak bergerak, dan di luar tubuh berbentuk kristal, atau RNA saja.

2) Ukuran Tubuh Virus

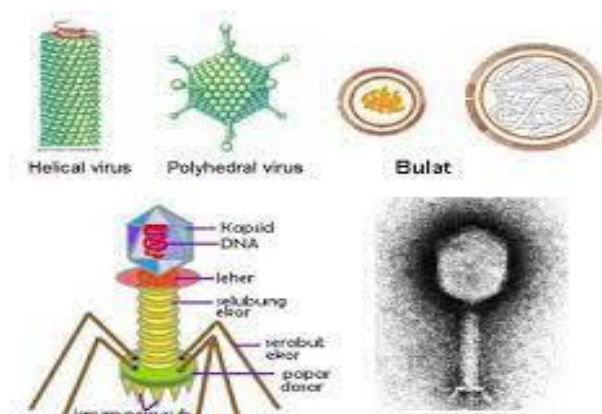
Ukuran virus lebih kecil dibandingkan dengan sel bakteri. Ukurannya berkisar dari 0,02 mikrometer sampai 0,3 mikrometer ($1 \mu\text{m} = 1/1000 \text{ mm}$). Unit pengukuran virus biasanya dinyatakan dalam nanometer (nm). 1 nm adalah 1/1000 mikrometer dan sepersepuluh milimeter. Virus cacar merupakan salah satu virus yang ukurannya terbesar yaitu berdiameter 200 nm, dan virus polio merupakan virus terkecil yang hanya berukuran 28 nm.⁵⁴

3) Struktur Virus.

Struktur Virus Partikel virus bervariasi dari segi ukuran, bentuk maupun komposisi kimianya. Bentuk- bentuk virus yang sudah diketahui ada yang serupa bola, berbentuk kotak, berbentuk batang, dan ada yang seperti huruf T. Bentuk virus memiliki bentuk yang bermacam-macam. Misalnya berbentuk bola

⁵⁴ Endah Sulistyowati Dan Dkk, *Biologi...*, Hal. 59

(isometrik), tangkai memanjang/filamen dan seperti berudu katak (mempunyai bentuk kepala dan ekor) untuk memudahkan identifikasi, bentuk virus dikelompokkan menjadi empat kelompok utama yaitu bentuk spiral, virus bentuk ikosahedral, virus berpelindung dan virus bentuk kompleks. Gambar 2.4 merupakan gambar berbagai macam bentuk virus.



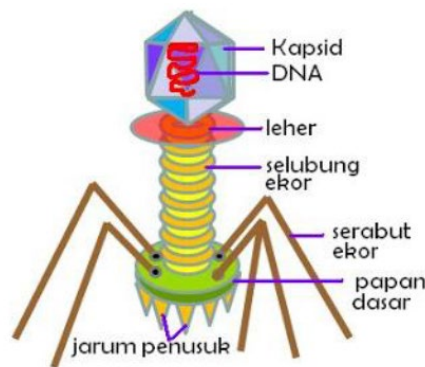
Gambar 2.4 Bentuk-Bentuk Tubuh Virus T4⁵⁵

Struktur utama virus adalah asam nukleat yang dapat berupa RNA (Ribonucleic acid) atau DNA (Deoxyribonucleic acid) dan tak pernah keduanya. Asam nukleat ini dikelilingi oleh subunit protein yang disebut kapsomer. Susunan kapsomer-kapsomer tersebut membentuk mantel dinamakan kapsid. Kapsid dan asam nukleat Virus dinamakan nukleokapsid. Beberapa virus memiliki struktur yang lebih kompleks seperti adanya pembungkus khusus berupa membran.

Membran yang menyusun virus ini merupakan membran lipid bilayer dan protein, biasanya glikoprotein. Beberapa virus memiliki struktur yang lebih kompleks lagi. Virus yang strukturnya paling rumit adalah virus bakteriofage. Misalnya bakteriofage T4 yang menyerang bakteri *Escherichia coli*, memiliki ekor

⁵⁵ Endah Sulistyowati Dan Dkk, *Biologi...*, hal. 59

yang merupakan struktur kompleks. Ekor T4 disusun oleh lebih dari 20 macam protein dan kepalanya disusun oleh beberapa protein lainnya. Pada gambar 2.5 adalah gambar struktur Virus.



Gambar 2.5 Struktur Tubuh Virus.⁵⁶

d. Klasifikasi Virus

Virus dikelompokkan berdasarkan aspek-aspek tertentu, yaitu:

- 1) Klasifikasi virus berdasarkan jenis sel inang yang diinfeksi
 - a) Virus Tanaman contoh: *Tobacco mosaic virus* (TMV) sejenis virus yang menyerang daun tembakau, *Potato Yellow dwarf virus* (virus kentang kuning).
 - b) Virus Hewan, contoh: *Rhabdovirus* yang menyebabkan rabies pada anjing, NCD (*New Castle Disease*) yang menyebabkan penyakit tetelo pada unggas.
 - c) Virus Manusia, seperti, polio, influenza, hepatitis, AIDS, SARS dan flu burung.
 - d) Virus Bakteri: bakteriofage T4.
- 2) Berdasarkan jenis asam nukleat yang dikandung oleh virus:
 - a. Virus RNA, contoh: virus influenza, virus HIV, corona virus (virus SARS), virus H5N1 (penyebab flu burung) dsb.

⁵⁶ Endah Sulistyowati Dan Dkk, *Biologi...*, hal. 59

b. Virus DNA, seperti *poxvirus*, *herpesvirus*, *adenovirus* dsb.

Klasifikasi virus dapat dilihat dari jenis inang yang diinfeksi seperti virus di tanaman, hewan dan dilihat dari jenis asam nukleatnya.

e. Reproduksi Virus

Berdasarkan tahap akhir setelah asam partikel virus berada dalam sel inang akan terjadi dua kemungkinan ada yang mengalami siklus litik (sel inang pecah dan partikel virus keluar) dan ada yang permanen tetap dalam DNA sel inang berupa siklus lisogenik. Tahapan reproduksi virus secara umum dilakukan dalam tujuh langkah, yaitu:

- 1) Adsorpsi (penempelan) dari partikel virus (virion) pada sel inang yang akan terjadi. Reproduksi Virus dapat memperbanyak diri bila partikel virus menginfeksi inang untuk mensintesis semua komponen yang diperlukan dan membentuk lebih banyak partikel virus. Komponen-komponen tersebut kemudian dirakit menjadi bentuk struktur virus dan partikel virus yang baru dibentuk itu harus keluar dari sel inang untuk dapat menginfeksi kembali sel-sel lain yang sesuai.
- 2) Penetrasi (injeksi) dari virion atau asam nukleat virus ke dalam sel inang.
- 3) Tahap awal replikasi (Eklipse) dari asam nukleat virus, dalam peristiwa ini mesin biosintesis sel inang diambil alih untuk memulai sintesis asam nukleat virus, enzim-enzim spesifik virus mulai dihasilkan dalam tahap ini.
- 4) Replikasi dari asam nukleat virus
- 5) Sintesis dari protein sub unit dari mantel virus
- 6) Perakitan dari asam nukleat dan protein sub unit (dan komponen membran pada virus bermembran) kedalam partikel virus.

7) Pelepasan partikel virus yang matang dari sel (lisis).

f. Habitat Virus

Virus menunjukkan ciri kehidupan hanya jika berada pada sel organisme lain (sel inang). Sel inang virus berupa bakteri, mikroorganisme eukariot (seperti protozoa dan jamur), sel tumbuhan, sel hewan, dan sel manusia. Virus yang menyerang tumbuhan dapat masuk ke dalam tumbuhan lain, terutama melalui perantara serangga. Virus yang menyerang hewan atau manusia dapat masuk ke dalam tubuh hewan atau manusia lain misalnya melalui makanan, minuman, udara, darah, luka atau gigitan.

g. Penyakit yang disebabkan Virus

1) Virus Menyerang Tumbuhan:

a) *Tobacco Mosaic Virus* (TMV).

Virus ini menyebabkan penyakit mosaik pada tanaman tembakau dan tanaman suku terung-terungan (contoh tomat dan cabai) gejala yang ditimbulkan berupa gangguan pertumbuhan dan timbul bercak-bercak kuning yang menyebar.

b) *Rice Tungro Bacilliform Virus* (RTBV).

Virus ini mengakibatkan penyakit tungro yang menyerang bagian batang dan akar tanaman padi. Tanaman padi yang terserang virus ini akan menjadi kerdil karena pertumbuhannya tidak normal. Virus penyebab penyakit tungro ditularkan oleh serangga yaitu wereng coklat dan wereng hijau.

c) *Bean Mosaic Virus* (BMV)

Virus ini menyerang tanaman buncis.

d) *Sugarcane Mosaic Virus* (SMV)

Virus ini menyerang tanaman tebu, bagian yang diserang adalah daun.

Virus ini ditularkan ke tanaman tebu lain oleh kutu daun.⁵⁷

2) Virus yang menyerang pada hewan.

a) *Rous Sarcoma Virus* (RSV). RSV merupakan penyebab tumor pada ayam

b) *Virus Cocksackie*.

Virus ini menyebabkan penyakit mulut dan kuku. Virus ini menyerang hewan mamalia seperti, sapi, kambing dan kerbau. Penyakit mulut dan kaki ditandai dengan gejala melepuh dan berlendir disekitar mulut dan kaki. Penyakit mulut dan kaki mengakibatkan berat badan dan produksi susu menjadi turun.

c) *Paramyxovirus*.

Virus ini merupakan penyebab penyakit tetelo pada ayam dengan gejala diare dan batuk-batuk. Virus ini menyebar melalui debu dan makanan.

3) Virus yang menyerang manusia.

a) Hepatitis Virus. virus ini merupakan penyebab penyakit hepatitis. Virus ini menyerang sel sel hati sehingga menimbulkan gejala perut membesar dan tubuh penderita berwarna kuning.

b) Ebola Virus. Virus ini merupakan penyebab penyakit ebola yang mematikan. Virus ini menyerang sel-sel pertahanan tubuh. Virus ini merupakan virus yang mematikan. Ebola virus merusak jaringan dan sel tubuh dan menyebabkan kematian dalam jangka waktu kurang dari 2 minggu.

⁵⁷ Endah Sulistyowati Dan Dkk, *Biologi...*, Hal. 60

c) *Paramyxovirus*.

Virus ini menyebabkan penyakit campak, penderita campak mengalami gejala demam tinggi, batuk, dan rasa nyeri di seluruh tubuh.

d) *Human Immunodeficiency Virus* (HIV).

Virus ini merupakan penyebab AIDS (Acquired Immuno Deficiency Syndrome) yang mematikan. HIV menular melalui hubungan seksual, transfusi darah, dan penggunaan jarum suntik yang tidak steril. Virus ini menyerang sel-sel darah putih jenis limfosit B. Gejala yang dialami penderita AIDS adalah gejala gabungan beberapa jenis penyakit dikarenakan menurunnya kekebalan tubuh.⁵⁸

h. Peranan Virus Dalam Kehidupan

Virus pada umumnya bersifat merugikan karena dapat menyebabkan penyakit, akan tetapi dengan kemajuan ilmu dan teknologi saat ini virus sering dimanfaatkan dalam bidang farmasi, bioteknologi dan pertanian. Peranan virus yang merugikan virus dapat menyerang bakteri, tumbuhan, hewan atau manusia. Berdasarkan inangnya yang diserang. Virus dikelompokkan menjadi virus bakteri, virus tumbuhan dan virus hewan (termasuk manusia).

Peranan virus yang menguntungkan adalah virus sebagai vektor pada proses rekayasa genetika, virus sebagai agen penyebab mutasi, virus digunakan untuk membuat antitoksin, virus digunakan untuk melemahkan bakteri yang bersifat patogen, dan virus digunakan untuk memproduksi vaksin.⁵⁹

⁵⁸ *Ibid.*, Hal 60

⁵⁹ *Ibid.*, Hal. 61

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian untuk mempermudah penyusunan skripsi maka peneliti akan mendeskripsikan beberapa karya yang ada relevansinya dengan judul skripsi ini.

Adapun karya-karya tersebut adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ismi Fahrurnisah Rambe tahun 2020 yang berjudul Implementasi Pembelajaran Biologi Berbasis Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di MAN 1 Mandaling Natal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran daring meliputi tahap perencanaan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom* dan *whatsApp*, pada tahap pelaksanaan berupa kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Tahap penilaian pembelajaran daring di MAN 1 Mandaling Natal berupa penilaian sikap dan penilaian keterampilan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Tiara Cintiasih tahun 2020 yang berjudul Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas III SD PTQ Annida Salatiga. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model daring pada kelas III yaitu dengan memanfaatkan beberapa macam aplikasi, penggunaan RPP satu lembar dan evaluasi lembar kerja tertulis yang dikumpulkan langsung ke sekolah.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Millati Aska Sekha Aprliana tahun 2020 yang berjudul Problematika Pembelajaran Daring Pada Siswa Kelas IV MI Bustanul Muhtadin Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran daring guru di MI Bustanul Muhtadin sudah berjalan dengan baik karena guru memberikan tugas dan

materi dengan memanfaatkan media *android* dengan menggunakan grup kelas. Pada proses pembelajaran daring guru mengalami kendala pertama yang berkaitan dengan kompetensi guru dengan pemberian solusi meningkatkan kompetensi guru menggunakan/mengoperasionalkan teknologi. Kedua masalah perbedaan tingkat pemahaman peserta didik dengan pemberian solusi pemberian bimbingan atau pendampingan anak secara kelompok atau individu.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Andan Triharda Praja tahun 2020 yang berjudul Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran PJOK Pada Kondisi Belajar Dari Rumah di Tingkat SMA SE-DIY. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) pada kondisi belajar dari rumah di tingkat SMA SE-DIY tahun ajaran 2019/2020 tergolong dalam kategori baik. Perencanaan sudah mengacu pada silabus kurikulum 2013, pelaksanaannya sudah memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran dari rumah dapat maksimal.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nafiah Damayati pada tahun 2020 yang berjudul Pelaksanaan Pembelajaran Daring Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V A di MI Asas Islam Kalibening. Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran daring dilakukan dengan standar pelaksanaan pembelajaran daring dimana peserta didik diberi tahu menjadi peserta didik mencari tahu, dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar, pembelajaran

yang berlangsung di rumah, di sekolah dan di masyarakat. Realita pelaksanaan pembelajaran daring mata pelajaran IPS pelaksanaanya efektif.

Beberapa penelitian di atas mempunyai kesamaan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan yaitu tentang implementasi pembelajaran daring berbasis kurikulum 2013. Peneliti membuat tabel 2.1 tentang persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu agar lebih mudah.

Tabel 2.1 penelitian terdahulu:

No.	Nama, judul, tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	Ismi Fahrunnisah Rambe, <i>Implementasi Pembelajaran Biologi Berbasis Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di MAN 1 Mandaling Natal, 2020</i>	a. Penelitian kualitatif b. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi	Tempat penelitian dilakukan di MAN 1 Mandaling sedangkan peneliti di SMAN Kesamben Jombang selain itu materi yang digunakan juga berbeda.
2.	Tiara Cintiasih, <i>Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas III SD PTQ Annida Salatiga, 2020</i>	a. Penelitian kualitatif b. Teknik pengumpulan data melalui observasi, dan wawancara	Tempat penelitian dilakukan di SD PTQ Annida Salatiga, sedangkan peneliti di SMAN Kesamben Jombang.
3.	Nur Millati Aska Sekha Aprliana, <i>Problematika Pembelajaran Daring Pada Siswa Kelas IV MI Bustanul Muhtadin Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang, 2020</i>	a. Penelitian kualitatif b. Teknik pengumpulan data melalui observasi wawancara, dokumentasi	Penelitian ini dilakukan pada tingkat SD sedangkan peneliti melakukan penelitian pada tingkat SMA.
4.	Andam Trihharda Praja, <i>Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran PJOK Pada Kondisi Belajar Dari Rumah di tingkat</i>	a. Penelitian mengenai Kurikulum 2013 pada kondisi belajar dari rumah/daring	Penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan deskriptif kualitatif.

	<i>SMA SE-DIY,2020</i>		
5.	Damayanti Nafiah, <i>Pelaksanaan Pembelajaran Daring Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V A di MI Asas Islam Kalibening, 2020</i>	a. Penelitian yang dilakukan penelitian kualitatif b. Teknik pengumpulan data melalui observasi wawancara, dokumentasi	Penelitian berbeda di mata pelajaran peneliti ini meneliti pembelajaran akutansi.

C. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian adalah pedoman seorang peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian dalam mencari fakta-fakta. Saat melakukan penelitian paradigma penelitian dianggap penting, sehingga paradigma penelitian tersebut menjadi dasar pokok dalam penelitian.⁶⁰ Pada penelitian ini akan digali informasi mengenai implementasi pembelajaran daring berbasis kurikulum 2013 pada Materi Virus kelas X yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan, penilaian, faktor hambatan dan faktor pendukung pembelajaran daring.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia sebagai siswa untuk mengembangkan sendiri ke arah yang lebih baik lagi. Melalui proses belajar di sekolah diharapkan siswa dapat berkembang menjadi lebih baik. Belajar sendiri merupakan kegiatan yang dapat mengubah tingkah laku siswa berubah menjadi lebih baik. kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang dikembangkan untuk menyeimbangkan dan meningkatkan kemampuan *soft skill* dan *hard skill* yang mampu beradaptasi di mana pun dan kapan pun berada.

⁶⁰ Zaenal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Mbaru*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2012, Hal. 46.

Pada proses pembelajaran, salah satu faktor utama yang berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran daring adalah guru. Proses pembelajaran daring sendiri tidak terlepas dari kurikulum 2013. Guru dituntut untuk siap mengimplementasikan kurikulum 2013 dengan baik dan benar dalam tahap persiapan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan penilaian hasil belajar peserta didik dengan sebaik-baiknya.⁶¹

Ada tiga aspek dalam pembelajaran yang harus diperhatikan oleh guru yakni aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Hasil akhir dari pembelajaran diharapkan siswa memiliki peningkatan dan keseimbangan kemampuan untuk menjadi manusia baik (soft skill) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup dengan layak (hard skill) dari siswa yang meliputi aspek kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Kegiatan pembelajaran daring dalam Kurikulum 2013 merupakan keseluruhan proses belajar guna pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik yang direncanakan. Kegiatan pembelajaran daring meliputi: (1) Kegiatan awal atau pembukaan, Pada tahapan ini, guru harus berupaya menciptakan suasana belajar yang dapat dimengerti oleh siswa dalam pembelajaran daring dan tidak secara konvensional. Dalam tahap ini, guru tidak hanya mengkondisikan para peserta didik dalam arti coba dibuka bukunya, tidak ramai, atau sekedar melihat ke depan. Lebih dari itu, guru harus dapat mengkoordinasikan siswa dengan cara online, dimana salah satunya dengan cara mengajak siswa untuk merespon kegiatan pembelajaran, absensi secara tepat waktu sesuai jadwal. (2)

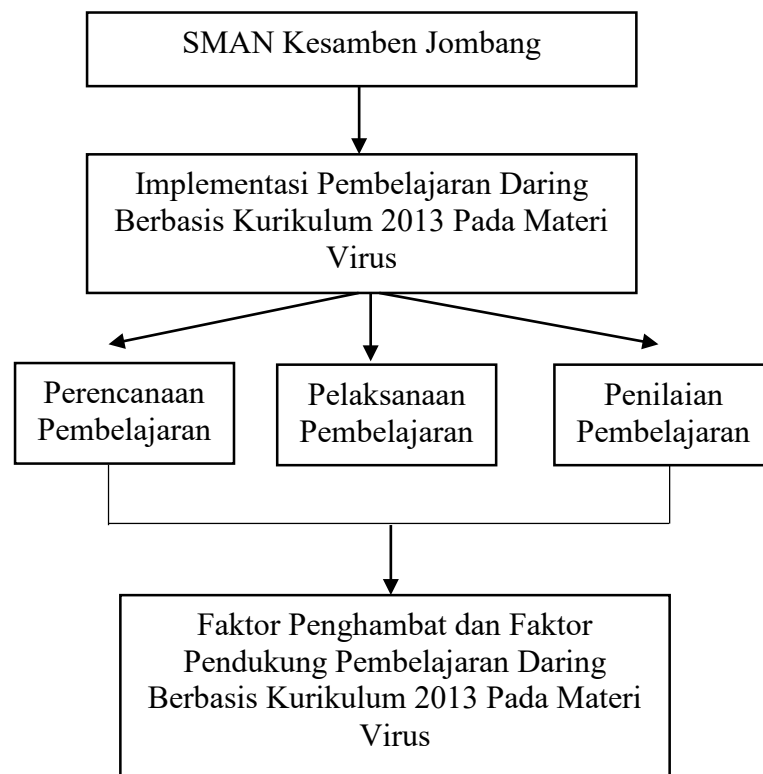
⁶¹ I.K Darma, *Blended Learning, Inovasi Strategi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi 4.0 Bagi Pendidikan Tinggi*. Bali, Prisma, 2020, Jurnal Vol. 3, hal. 534

Kegiatan inti Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk secara aktif menjadi pencari informasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dalam kegiatan inti, terdapat proses untuk menanamkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan kepada siswa. Proses yang dapat dilakukan ialah dengan menggunakan pendekatan Scientific yang meliputi proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan. (3) Kegiatan Penutup, terdapat beberapa aktivitas yang harus dilakukan oleh guru dan peserta didik pada saat kegiatan penutup diantaranya adalah Menarik kesimpulan, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, Melakukan kegiatan tindak lanjut, menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

Keberhasilan proses pembelajaran daring merupakan salah satu indikator keberhasilan implementasi Kurikulum 2013 berbasis kompetensi dan karakter secara menyeluruh. Melalui implementasi Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran daring yang diterapkan di sekolah pada saat ini, pemerintah berharap siswa sebagai generasi muda penerus bangsa dapat mengembangkan berbagai potensi diri secara optimal dan menjadi lulusan yang berkualitas walaupun harus belajar tidak seperti biasanya melainkan dengan pembelajaran daring. Pemerintah juga berharap siswa yang nantinya dapat berkontribusi dalam pembangunan, adaptif terhadap berbagai perubahan, mampu menjawab tantangan

arus globalisasi, bersaing dan bersanding dengan Negara lain, serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia.

Berdasarkan uraian diatas maka paradigma penelitian dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.6 Paradigma Penelitian.