

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori dan Konsep

1. Konsep Mutu Pembelajaran

Mutu adalah konsep yang kompleks yang telah menjadi salah satu daya tarik dalam semua teori manajemen.¹⁴ Menurut Stoner, tidak ada 2 orang yang berbicara dengan kami dapat menyetujui dengan tepat bagaimana mendefinisikan mutu. Tidak ada sebuah definisi mengenai mutu. Mutu adalah perasaan menghargai bahwa sesuatu itu lebih baik daripada yang lain. Perasaan itu barulah sepanjang waktu, dan berubah dari generasi ke generasi, serta bervariasi dengan aspek aktifitas. Maka, Stoner dkk mendefinisikan mutu itu merupakan ungkapan pernyataan penghargaan terhadap sesuatu yang abstrak dan bervariasi antar generasi. Sementara itu, Munro dan Malcolm, mengibaratkan bahwa kualitas itu seperti halnya pornografi, yang sulit didefinisikan, namun fenomenanya atau tanda-tandanya dapat dilihat dan dirasakan dalam kehidupan nyata.¹⁶

¹⁴ Mukhamad Ilyasin dan Nanik Nurhayati, *Manajemen Pendidikan Islam: Konstruksi Teoritis & Praktis*, (Malang: Aditya Media Publishing, 2012), 288

¹⁵ James A. F. Stoner, R. Edward Freeman, and Daniel R. Gilbert, *Manajemen*, terj. Alexander Sindoro, (Jakarta: P. T. Bhuana Ilmu Populer, 2016), 210

¹⁶ Lesley Munro dan Malcolm, *Menerapkan Manajemen Mutu Terpadu*, (Jakarta: PT Gramedia, 2012), 6.

Kualitas dapat diartikan sebagai perwujudan dari sifat esensial seseorang, kolektif, objek, tindakan, proses atau organisasi.¹⁷ Maka dapat disimpulkan bahwa mutu mempunyai kriteria umum yang telah disepakati bahwa sesuatu itu dikatakan bermutu, pasti ketika sesuatu itu bernilai baik atau mengandung makna yang baik. Sebaliknya sesuatu itu dikatakan tidak bermutu, bila sesuatu itu mempunyai nilai yang kurang baik, atau mengandung makna yang kurang baik.

Konteks pendidikan, apabila seseorang mengatakan sekolah itu bermutu, maka bisa dimaknai bahwa lulusannya baik, gurunya baik, gedungnya baik, dan sebagainya. Untuk menandai sesuatu itu bermutu atau tidak seseorang memberikan simbol-simbol dengan sebutan-sebutan tertentu, misalnya sekolah unggulan, sekolah teladan, sekolah percontohan dan lain sebagainya.

Komariah dan Triatna dalam bukunya menjelaskan bahwa secara esensial istilah mutu menunjukkan kepada sesuatu ukuran penilaian atau penghargaan yang diberikan atau dikenakan kepada barang (*products*) dan/atau kinerjanya.¹⁸ Menurut Suryobroto, konsep “mutu” mengandung pengertian makna derajat (tingkat) keunggulan satu produk (hasil kerja/upaya) baik berupa barang maupun jasa, baik yang *tangible* maupun *intangible*.¹⁹

¹⁷ Manorama Tripathi and V.K.J. Jeevan, “Quality assurance in distance learning libraries”, dalam *Journal of Quality Assurance in Education*, Vol. 17 No. 1, 2009, 45

¹⁸ Aan Komariah dan Cepi Triatna, *Visionary Leadership; Menuju Sekolah Efektif*, (Jakarta: P. T. Bumi Aksara, 2018), 9.

¹⁹ B. Suryobroto, *Manajemen Pendidikan di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 210.

Menurut Crosby²⁰, ada empat hal yang mutlak (absolut) menjadi bagian integral dari manajemen mutu, yaitu bahwa: Definisi mutu adalah kesesuaian terhadap persyaratan (*The definition of Quality is conformance to requirement*). Persyaratan tersebut ditentukan ketika sebuah organisasi melakukan perencanaan. Persyaratan mutu itu berupa indikator mutu. Crosby juga mengemukakan bahwa sistem mutu adalah pencegahan (*The system of quality is prevention*). Maksudnya adalah pencegahan dari keterpurukan yang dialami oleh lembaga jika lembaga tidak mengadopsi mutu. Ketiga, standar penampilan adalah tanpa cacat (*The performance standard is zero defects*). Maksudnya adalah mutu pada dasarnya adalah tanpa cacat. Jadi kriteria ideal yang ditentukan itulah yang dinamakan mutu. Keempat, ukuran mutu adalah harga ketidak sesuaian (*The measurement of quality is the price of non-conformance*). Maksudnya adalah ketika pencapaian tidak sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, maka hal tersebut perlu untuk diperbaiki.²¹

Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri.²² Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta

²⁰ Philip Bayard "Phil" Crosby, (18 Juni 1926 - 18 Agustus 2001) adalah seorang pengusaha dan penulis yang berkontribusi terhadap teori manajemen dan praktek manajemen mutu. "Philip Crosby Collection". Winter Park Public Library. 2004. Retrieved 2009-05-02

²¹ Bill Creech, "A TQM Path to Tomorrow: New Ways for New Days". *The Five Pillars of TQM: How to Make Total Quality Management Work for You*, (New York: Truman Talley Books, 1994), 478.

²² Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2013), 85

didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pada prinsipnya pembelajaran tidak sama dengan pengajaran. Pembelajaran menekankan pada aktivitas peserta didik, sedangkan pengajaran menekankan pada aktivitas pendidik. Menurut Nasution, pembelajaran adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar.²³ Uno mengemukakan bahwa hakikat pembelajaran adalah perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa.²⁴ Maka pembelajaran merupakan kegiatan membelajarkan peserta didik atau kegiatan membuat belajar peserta didik yang dirancang dengan baik.

Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup untuk belajar. Definisi sebelumnya menyatakan bahwa seorang manusia dapat melihat perubahan terjadi tetapi tidak pembelajaran itu sendiri.²⁵ Konsep tersebut adalah teoretis, dan dengan demikian tidak secara langsung dapat diamati: Anda telah melihat individu mengalami pembelajaran, melihat individu berperilaku dalam cara tertentu sebagai hasil dari pembelajaran, dan beberapa dari Anda (bahkan saya rasa mayoritas dari Anda) telah "belajar" dalam suatu tahap dalam hidup Anda. Dengan perkataan lain, kita dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran telah terjadi ketika seorang individu berperilaku, bereaksi, dan merespon sebagai hasil dari pengalaman dengan satu cara yang berbeda dari caranya

²³ S. Nasution, *Asas-Asas Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 4

²⁴ Hamzah B.Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 2

²⁵ Stephen P. Robbins, *Perilaku Organisasi Buku 1*, terj., (Jakarta: Salemba Empat, 2017),

berperilaku sebelumnya.²⁶ Sehingga pembelajaran yang merupakan proses membelajarkan peserta didik dapat berhasil dilakukan manakala peserta didik memperoleh pengalaman yang khusus sebagai hasil dari proses tersebut.

Pembelajaran yang bermutu terlibat berbagai input pembelajaran seperti; siswa (kognitif, afektif, atau psikomotorik), bahan ajar, metodologi (bervariasi sesuai kemampuan guru), sarana sekolah, dukungan administrasi dan sarana prasarana dan sumber daya lainnya serta penciptaan suasana yang kondusif. Mutu pembelajaran ditentukan dengan metode, input, suasana, dan kemampuan melaksanakan manajemen proses pembelajaran itu sendiri.²⁷

Pembelajaran yang bermutu adalah pembelajaran yang efektif yang pada intinya adalah menyangkut kemampuan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan sangat menentukan mutu hasil pembelajaran yang akan diperoleh siswa.

2. Indikator Mutu Pembelajaran

Mutu pembelajaran ditentukan oleh tiga variabel, yakni budaya sekolah, proses belajar mengajar, dan realitas sekolah. Budaya sekolah merupakan nilai-nilai, kebiasaan-kebiasaan, upacara-upacara, slogan-slogan, dan berbagai perilaku yang telah lama terbentuk di sekolah dan diteruskan dari satu angkatan ke angkatan berikutnya, baik secara sadar maupun tidak. Budaya ini diyakini mempengaruhi perilaku seluruh

²⁶ W. McGehee, *Are We Using All We Know About Training? Learning Theory and Training*, (Mc Graw Hill: Personnel Psychology, Spring, 2012), 2

²⁷ Hidayah, *Manajemen Peningkatan Mutu...*, 54

komponen sekolah, yaitu guru, kepala sekolah, staf administrasi, siswa, dan juga orang tua siswa. Budaya yang kondusif bagi peningkatan mutu akan mendorong perilaku warga kearah peningkatan mutu sekolah, sebaliknya budaya yang tidak kondusif akan menghambat upaya menuju peningkatan mutu sekolah.

Berkaitan dengan komponen-komponen yang membentuk sistem pendidikan, lebih rinci dikemukakan bahwa komponen input diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu:²⁸

(1) *Raw input*, yaitu siswa yang meliputi intelek, fisik-kesehatan, sosial-afektif dan *peer group* atau bisa diistilahkan sebagai faktor internal peserta didik; (2) *Instrumental input*, meliputi kebijakan pendidikan, program pendidikan (kurikulum), personil (Kepala sekolah, guru, staf TU), sarana, fasilitas, media, dan biaya. (3) *Environmental input*, meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, masyarakat, dan lembaga sosial, unit kerja. Ketika ketiga komponen tersebut dapat berhasil dan mampu dimanfaatkan dengan baik, maka peningkatan mutu pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik.

Komponen proses yang diperlukan dalam peningkatan mutu pembelajaran meliputi pengajaran, pelatihan, pembimbingan, evaluasi, ekstrakurikuler, dan pengelolaan. Selanjutnya output meliputi pengetahuan, kepribadian dan performansi. Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran merupakan salah satu

²⁸ *Ibid.*, 55-56

komponen sistem pendidikan yang dapat menentukan keberhasilan pembelajaran dan mutu pendidikan. Oleh karena itu untuk memperoleh mutu pendidikan yang baik, diperlukan proses pembelajaran yang berkualitas pula.

Pemerintah mengeluarkan Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) sebagai penjabaran lebih lanjut dari Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, yang di dalamnya memuat tentang standar proses dalam rangka mewujudkan mutu pembelajaran yang berkualitas. Bab I Ketentuan Umum SNP, yang dimaksud dengan standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Bab IV Pasal 19 Ayat 1 SNP lebih jelas menerangkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemampuan sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.

Uraian di atas menunjukkan bahwa mutu pembelajaran dianggap bermutu bila berhasil mengubah sikap, perilaku dan keterampilan peserta didik dikaitkan dengan tujuan pendidikannya. Mutu pendidikan sebagai sistem selanjutnya bergantung pada mutu komponen yang membentuk sistem, serta proses pembelajaran yang berlangsung hingga membuahkan hasil.

Mutu pembelajaran merupakan hal pokok yang harus dibenahi dalam rangka peningkatan mutu pendidikan. Dalam hal ini guru menjadi titik fokusnya. Pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan akademik yang berupa interaksi komunikasi antara pendidik dan peserta didik proses ini merupakan sebuah tindakan professional yang bertumpu pada kaidah-kaidah ilmiah. Aktivitas ini merupakan kegiatan guru dalam mengaktifkan proses belajar peserta didik dengan menggunakan berbagai metode belajar.

Mutu pembelajaran dapat tercapai dengan baik ketika terdapat sinergi antara faktor-faktor penunjang mutu, antara lain:²⁹ kesiapan pendidik, baik kesiapan perencanaan, mental dan juga kesehatan, kesiapan peserta didik, baik kesiapan intrinsic maupun ekstrinsik, serta kesiapan sarana dan pra sarana pembelajaran.

Berkaitan dengan pembelajaran yang bermutu, konsep mutu pembelajaran mengandung lima esensi, yaitu: 1) Kesesuaian, 2) Proses Pembelajaran, 3) Efektivitas, 4) Efisiensi, 5) Produktivitas. Pembelajaran yang bermutu akan bermuara pada kemampuan guru dalam proses pembelajaran. Secara sederhana kemampuan yang harus dimiliki oleh guru yaitu kemampuan merencanakan pembelajaran, proses pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran. Bukan hanya itu, ketrampilan dasar mengajar yang dimiliki oleh guru juga berperan dalam pembentukan pembelajaran yang bermutu.³⁰

²⁹ Allen Cheadle, et.all., Engaging Youth in Learning about Healthful Eating and Active Living: An Evaluation of Educational Theater Programs, dalam *Journal of Nutrition Education and Behavior*, Vol. 44, No. 2, 2012, 261

³⁰ Hidayah, *Manajemen Peningkatan Mutu...*, 57-58

Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dalam suasana tertentu dengan dukungan sarana dan prasarana pembelajaran tertentu tertentu pula. Oleh karena itu, keberhasilan mutu pembelajaran sangat tergantung pada: guru, siswa, sarana pembelajaran, lingkungan kelas, dan budaya kelas. Semua indikator tersebut harus saling mendukung dalam sebuah sistem kegiatan pembelajaran yang bermutu. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa mutu pembelajaran adalah pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan sangat menentukan mutu pembelajaran yang akan diperoleh siswa. Indikator mutu pembelajaran dalam penelitian ini, yaitu kesesuaian, pembelajaran yang bermutu juga harus mempunyai daya tarik yang kuat, efektivitas, efisiensi, dan produktivitas.

3. Konsep Pembelajaran Virtual

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini seorang pengajar dapat melakukan proses kegiatan belajar mengajar tidak hanya dengan bertatap muka secara langsung atau pembelajaran secara konvensional. Akan tetapi, dengan bantuan media internet pengajar dan peserta didik dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menarik. Konsep belajar seperti inilah yang disebut dengan pembelajaran *virtual*.

Menurut kamus Webster's, *virtual is being in essence or effect but not in fact*. Virtual berarti semu, bukan benda aslinya, maya, simulasi/latihan/demo, bekerja secara electronic, bisa berpindah-pindah saat anda berada dimana saja, tidak benar-benar

secara fisik.³¹ Maka yang dimaksud virtual adalah berada dalam dunia maya dan tidak terjadi interaksi secara langsung atau *face to face*.

Pembelajaran dengan Virtual Learning yaitu merupakan bentuk penerapan teknologi informasi di bidang pendidikan, merupakan transformasi proses belajar-mengajar konvensional menjadi bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi informasi. Pembelajaran dengan virtual learning yaitu proses belajar mengajar terjadi melalui komputer-komputer yang terhubung ke jaringan internet, fasilitas-fasilitas yang biasa tersedia di kelas tergantikan fungsinya oleh menu-menu yang ada pada layar monitor komputer, Interaksi antara pendidik dan peserta didik terjadi melalui computer.³²

Virtual Learning merupakan pembelajaran dengan menggunakan media elektronik, disampaikan dengan menggunakan media elektronik yang terhubung dengan Internet (*world wide web*) yang menghubungkan semua unit komputer di seluruh dunia yang terkoneksi dengan internet) dan Intranet (jaringan yang bisa menghubungkan semua unit komputer dalam sebuah perusahaan). Jika Anda memiliki komputer yang terkoneksi dengan Internet, Anda sudah bisa berpartisipasi dalam e-learning. Dengan cara ini, jumlah peserta didik yang dapat ikut berpartisipasi bisa jauh lebih besar dari

³¹ Joko Lianto, *Perbandingan Metode Pembelajaran konvensional dengan Metode Virtual Learning* pada One Day IT Seminar: Virtual Learning di BEM FMIPA ITS

³² Nur Budi, Penerapan Pembelajaran..., 65

pada cara belajar secara konvensional di ruang kelas (jumlah siswa tidak terbatas pada besarnya ruang kelas).

Virtual Learning termasuk pembelajaran elektronik atau ELearning. E-Learning adalah pembelajaran baik secara formal maupun informal yang dilakukan melalui media elektronik, seperti internet, intranet, CD-ROM, video tape, DVD, TV, handphone, PDA, dan lain-lain. Akan tetapi, Virtual Learning adalah pembelajaran yang lebih dominan menggunakan internet (berbasis web). Lebih jauh ditegaskan bahwa *e-Learning* diartikan sebagai cara baru dalam proses belajar mengajar. E-learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan e-learning, peserta didik (learner atau siswa) tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru/tutor secara langsung. Virtual Learning juga dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan.³³

Berikut ini adalah kategori pembelajaran virtual, yaitu:

- a. Online/realtime, yaitu interaksi antara pendidik dan peserta didik terjadi secara realtime. Perubahan substansial dalam paedagogi dari waktu ke waktu meskipun teori pembelajaran sosial tampaknya

³³Muhammad Syuhada Subir, "Fungsi Virtual Learning Dalam Sistem Pembelajaran" dalam *Transformasi: Jurnal Studi Agama Islam*, vol 13. No.1, 23

memiliki prevalensi yang meningkat dalam mendukung praksis pembelajaran kolaboratif.³⁴

- b. Offline, yaitu interaksi antara pendidik dan peserta didik terjadi bukan secara realtime. Maka hal ini dikenal dengan pembelajaran tatap muka, namun hanya bersifat penugasan dan tidak berlangsung lama.
- c. Dedicated computer, yaitu peserta didik menggunakan komputer secara *personal*, *shared computer*, peserta didik menggunakan komputer secara bersama. Pada pembelajaran ini peserta didik menggunakan bantuan komputer namun tetap datang ke sekolah, hanya gurunya mengajar melalui komputer tersebut.

Dari ketiga macam pembelajaran tersebut maka pembelajaran online yang realtime sebagaimana yang disitir Rimba Hamid dkk,³⁵ perlu digalakkan karena kondisi merebaknya wabah Covid 19. Covid 19 menuntut pembelajaran dilaksanakan dari rumah, dikarenakan bahaya atas menularnya virus tersebut kepada peserta didik

Beberapa *Virtual Learning Environment/course management system* yang telah cukup dikenal:

- a. Moodle (free software and open source). Sempat berkembang di Indonesia, namun jarang dipakai oleh guru-guru.

³⁴ Linda Clarke, Virtual Learning Environments in teacher education: A journal, a journey, dalam *Technology and Paedagogy Education*, vol. 22, No. 1, 2013, 3

³⁵ Rimba Hamid, Izlan Sentryo, Sakka Hasan, "Online learning and its problems in the Covid-19 emergency period", dalam *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 8, No. 1, 2020, 86

- b. Dokeos (free software and open source). Berkembang di Amerika dan sekitarnya untuk penunjang pembelajaran di dalam kelas.
- c. ILIAS (free software and open source). Berkembang di Eropa untuk penunjang pembelajaran di dalam kelas.
- d. KEWL.netgen (free software and open source). Berkembang setelah Dokeos laku di dunia pendidikan.
- e. Sakai (free software and open source) berkembang di Jepang dan sekitarnya.
- f. Google classroom (free software and open source). Rata-rata dipakai guru di Indonesia karena mudah dan praktis.
- g. Google meet (free software and open source). Rata-rata dipakai guru di Indonesia karena mudah dan praktis.
- h. Zoom (free software and open source). Berbayar sifatnya karena dapat menjangkau peserta didik yang lebih banyak.
- i. Website learning (free software and open source). Jarang dipakai guru, karena perlu pembuatan dan dengan aplikasi PHP atau Java.

Aktivitas dalam pembelajaran, pengisian daftar presensi (absen), penyampaian bahan pembelajaran (dari pendidik ke peserta didik) dengan bermacam-macam metode pembelajaran, kuis, ujian (UTS dan UAS). Aktivitas pembelajaran tersebut semuanya dilaksanakan dengan online dan dari rumah masing-masing.

Model kegiatan pembelajaran, macam-macam model kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan: ceramah (pendidik

menyampaikan materi pelajaran dengan cara ceramah), diskusi (Tanya jawab dengan pendidik), pengerjaan dan pengumpulan tugas, diskusi kelompok (antar anggota kelompok dalam satu kelompok kerja) presentasi tugas (di depan kelas).

Sistem VLE ini biasanya berjalan pada server, menggunakan satu atau lebih database dan programming, misalnya Java/J2EE atau bahasa scripting seperti PHP untuk melayani course bagi peserta ajar melalui halaman web (internet). Secara sederhana komponen dari sistem VLE akan terdiri dari template untuk halaman konten, forum diskusi, chat, online kuis dan latihan soal seperti multiple-choice, benar/salah atau jawaban satu kata (one-wordanswer). Fitur baru yang ditambahkan adalah seperti blog dan RSS.

Layanan yang disediakan adalah access-control, kelengkapan konten *e-learning*, tool komunikasi dan administrasi dari grup pengguna. Sistem VLE harus memudahkan seorang perancang course (misalnya pendidik) untuk dapat menyampaikan kepada peserta ajar, semua komponen yang dibutuhkan untuk course tersebut, melalui sebuah tampilan tunggal yang konsisten dan intuitif. Sebuah sistem VLE dalam implementasinya harus memiliki komponen sebagai berikut:

- a. Silabus dari course Informasi administratif termasuk lokasi kelas (*session*), detail dari *pre-requisites* dan *co-requisites*. Silabus ini berisi tentang perencanaan pembelajaran, yang detailnya meliputi: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media yang digunakan, metode

yang digunakan dan juga evaluasi pembelajaran yang semuanya ditulis secara global.

- b. Sebuah papan pengumuman (*notice board*) yang dapat di-*up-to date* mengenai informasi course. Maka papan pengumuman ini juga bersifat virtual dan bisa diakses secara online. Pada bagian ini dalam pembelajaran virtual biasanya dapat berupa beranda depan yang berisi notifikasi jika ada sesuatu yang baru, seperti tugas baru atau materi baru.
- c. Registrasi peserta didik dan fasilitas *tracking*, termasuk option pembayaran materi bahan ajar lengkap dalam berbagai format file atau multimedia yang dapat diakses secara penuh oleh peserta ajar. Materi yang ditampilkan hendaknya dapat diakses oleh peserta didik baik dalam format word, power point atau bahkan format pdf. Jadi tidak hanya berupa gambar materi namun dapat diakses materi tersebut.
- d. Materi tambahan lainnya, termasuk materi bacaan (*reading materials*) dan link ke resource luar seperti ke perpustakaan digital atau ke internet atau bahkan ke link jurnal nasional atau internasional. *Self assessment quiz* yang melakukan penilaian secara otomatis. Prosedur penilaian yang dilakukan juga secara formal, sehingga mengakibatkan komunikasi elektronik seperti e-mail, *threaded discussion* dan *chat room*, dengan atau tanpa moderator merupakan sesuatu yang mutlak diperlukan dalam kegiatan pembelajaran virtual.

- e. Hak akses yang berbeda bagi instruktur dan siswa. Produksi dokumentasi dan statistik dari *course* dalam format yang dibutuhkan untuk administrasi institusi dan *quality control*. Akses yang berbeda ini tentu saja meliputi kebebasan akses mulai dari akses yang bisa merubah apa yang di *upload*, dan peserta didik dapat melihat materi dan tugas serta mendownload materi dan tugas tersebut.
- f. Semua fasilitas dapat terkoneksi dengan *hyperlink*. Alat bantu authoring yang mudah untuk membuat dokumen yang dibutuhkan termasuk menambahkan *hyperlink*. Pada dasarnya penggunaan *hyperlink* sangat diperlukan untuk memperlancar akses yang dibuat. Guru sebagai pengguna utama dihadapkan dapat menggunakan *word processor standar* maupun perangkat lunak *office* lainnya untuk *authoring*.³⁶

4. Konsep Strategi Pembelajaran

Pembahasan mengenai perkataan “strategi” sulit untuk dibantah bahwa penggunaannya diawali dari dan populer di kalangan militer. Di lingkungan tersebut penggunaannya lebih dominan dalam situasi peperangan, sebagai tugas seorang komandan dalam menghadapi musuh, yang mengatur cara atau taktik untuk memenangkan peperangan. Dengan demikian yang dimaksud dengan strategi dalam peperangan adalah pengaturan cara untuk memenangkan peperangan. Disamping itu secara lebih bebas perkataan “strategi” sebagai teknik dan taktik dapat juga

³⁶ Muhammad Syuhada Subir, “Fungsi Virtual Learning...”, 27-29

diartikan sebagai “kiat” seorang komandan untuk memenangkan peperangan yang menjadi tujuan utamanya.³⁷ Strategi berasal dari bahasa Yunani “*stratogos*” yang berarti jenderal atau komandan militer. Maksudnya strategi adalah cara yang digunakan para jenderal dalam menempatkan pasukan atau menyusun kekuatan tentara di medan perang agar musuh dapat dikalahkan.³⁸

Ansoff mendefinisikan strategi sebagai “*a set of decision making rules for guidance of organizational behavior*”, yaitu serangkaian cara dalam membuat keputusan yang digunakan sebagai acuan dalam organisasi.³⁹ Sehingga dapat disimpulkan dalam pembelajaran adalah serangkaian cara yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Strategi disebutkan dalam Bahasa Indonesia dengan kata taktik, siasat atau politik. Strategi sebagai istilah banyak digunakan orang. Dalam artian umum, strategi adalah suatu penataan potensi dan sumber daya agar dapat efisien memperoleh hasil suatu rancangan. Siasat merupakan pemanfaatan optimal situasi dan kondisi untuk menjangkau sasaran. Dalam militer strategi digunakan untuk memenangkan suatu peperangan, sedangkan taktik digunakan untuk memenangkan pertempuran.⁴⁰

Strategi dimaksudkan sebagai daya upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses mengajar,

³⁷ Akdon, *Strategic Management for Educational Management* (Bandung: Alfabeta, 2016), 2.

³⁸Fandy Tjiptono, *Strategi Pemasaran* (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2018), 3.

³⁹H. Igor Ansoff, *Implementing Strategic Management* (New York: Prentice Hall Inc, 2010), 43.

⁴⁰ Noeng Muhadjir, *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial: Teori Pendidikan Pelaku Sosial Kreatif*, (Yogyakarta: Rake Sarasin, 2010), 138-139.

agar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dapat tercapai dan berhasil guna. Strategi belajar mengajar berarti bagaimana menata potensi (subyek didik, pendidik) dan sumber daya (sarana, biaya, prasarana) agar suatu program dapat dimanfaatkan secara optimal, atau suatu mata pelajaran/mata kuliah dapat mencapai tujuannya.⁴¹ Strategi pembelajaran adalah pola-pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Kesimpulannya adalah strategi bukanlah langkah sembarangan, melainkan langkah yang telah dipilih dan dipertimbangkan dampak positif dan negatifnya secara cermat dan matang. Dalam bahasa Abuddin Nata, strategi adalah langkah cerdas. Jadi yang dinamakan strategi pengajaran adalah langkah-langkah yang terencana dan bermakna luas dan mendalam serta berdampak jauh ke depan dalam menggerakkan seseorang dengan kemampuan dan kemauan sendiri dapat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan belajar.

Komponen-komponen yang harus diperhatikan dalam menetapkan strategi pembelajaran antara lain:

- a. Menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan perilaku dan kepribadian peserta didik sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Tujuan pembelajaran ditetapkan secara terukur.
- b. Menentukan pilihan berkenaan dengan pendekatan terhadap masalah belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup

⁴¹*Ibid.*, 139.

masyarakat. Pemilihan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik digunakan secara maksimal.

- c. Memilih prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan dalam kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran juga dipilih yang dapat merangsang peserta didik belajar mandiri.
- d. Penetapan norma dan kriteria keberhasilan kegiatan belajar mengajar sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan pembelajaran.⁴² Indikator yang ditetapkan harus terukur dan mampu dicapai oleh peserta didik.

Menurut Hamzah Uno, strategi pembelajaran itu ada tiga variabel, yaitu: strategi pengorganisasian pembelajaran, strategi penyampaian pembelajaran dan strategi pengelolaan pembelajaran.⁴³

- a. Strategi pengorganisasian pembelajaran; strategi ini lebih lanjut dapat dibedakan menjadi dua, yaitu strategi mikro dan strategi makro. Strategi mikro mengacu kepada metode untuk pengorganisasian isi pembelajaran yang berkisar satu konsep atau prosedur atau prinsip. Strategi makro mengacu kepada metode untuk mengorganisasi isi pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu konsep atau prosedur atau prinsip.
- b. Strategi penyampaian pembelajaran; merupakan komponen variabel metode untuk melaksanakan proses pembelajaran. Sekurang-

⁴² Fathurrohman & Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran...*, 116.

⁴³ Uno, *Perencanaan Pembelajaran...*, 18-19.

kurangnya ada 2 fungsi dari strategi ini, yaitu (1) menyampaikan isi pembelajaran kepada si belajar, dan (2) menyediakan informasi atau bahan-bahan yang diperlukan siswa untuk menampilkan unjuk kerja.

- c. Strategi pengelolaan pembelajaran; merupakan komponen variabel metode yang berurusan dengan bagaimana menata interaksi antara si belajar dengan variabel metode lainnya.

Riyanto mengelompokkan jenis strategi pembelajaran berdasarkan pertimbangan tertentu, yaitu:⁴⁴

- a. Atas dasar pertimbangan proses pengelolaan pesan.
 - 1) Strategi deduktif. Materi atau bahan pelajaran diolah mulai dari yang umum ke yang bersifat khusus atau bagian-bagian. Bagian-bagian itu dapat berupa sifat, atribut atau ciri-ciri.
 - 2) Strategi induktif. Dengan strategi induktif, materi atau bahan pelajaran diolah mulai dari khusus ke yang umum, generalisasi atau umum.
- b. Atas dasar pertimbangan pihak pengelola pesan.
 - 1) Strategi ekspositorik. Dengan strategi ekspositorik, guru yang mencari dan mengolah bahan pelajaran yang kemudian menyampaikannya kepada peserta didik. Strategi ekspositorik dapat digunakan dalam mengajarkan berbagai materi pelajaran, kecuali yang sifatnya pemecahan masalah. Strategi ini berupa

⁴⁴ Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi Bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2012), 136-138

strategi pembelajaran langsung dengan model tatap muka dan metode ceramah. Strategi ini terkesan tradisional.

- 2) Strategi heuristik. Dengan strategi heuristik, bahan atau materi pelajaran diolah oleh peserta didik. Peserta didik yang aktif mencari dan mengolah bahan atau materi pelajaran. Guru sebagai fasilitator untuk memberikan dorongan, arahan dan bimbingan. Strategi heuristik ini merupakan strategi yang dianjurkan dalam pembelajaran millennial, karena mampu membangkitkan keaktifan peserta didik.

c. Atas dasar pertimbangan pengaturan guru.

- 1) Strategi seorang guru. Seorang guru mengajar kepada sejumlah peserta didik. Strategi seorang guru ini biasa diterapkan di Indonesia.
- 2) Strategi pengajaran beregu (*team teaching*). Dengan pengajaran beregu dua orang atau lebih guru mengajar sejumlah siswa. Pengajaran beregu dapat digunakan dalam mengajarkan salah satu mata pelajaran atau sejumlah mata pelajaran yang terpusat kepada suatu topik tertentu. Strategi guru beregu atau biasa disebut dengan *team teaching*. Guru beregu ini diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan jika terjadi saling koreksi antar anggota team.

d. Atas dasar pertimbangan jumlah siswa.

- 1) Strategi klasikal; seperti yang sedang terjadi di dalam kelas. Strategi klasikal merupakan strategi tradisional yang dibatasi

tembok juga pengaturan bangku sebagai ciri khas. Strategi ini sudah umum berlaku di Indonesia.

- 2) Strategi kelompok kecil; kadang berlangsung ketika istirahat peserta didik membentuk kelompok kecil. Strategi kelompok kecil juga dapat diterapkan di dalam kelas, namun harus di kemas semenarik mungkin supaya peserta didik menjadi lebih semangat lagi.
- 3) Strategi individu; pembelajaran *face to face*. Strategi ini diimplementasikan dalam pembelajaran privat atau bimbingan olimpiade supaya peserta didik dapat menyerap materi dengan penuh.

e. Atas dasar pertimbangan interaksi guru dengan siswa.

- 1) Strategi tatap muka; strategi ini secara langsung dilakukan di dalam kelas dengan model pembelajaran langsung.
- 2) Strategi pengajaran melalui media. Guru tidak langsung kontak dengan siswa, tetapi melalui media. Siswa berinteraksi dengan media. Pembelajaran virtual termasuk kategori strategi pembelajaran melalui media yaitu dunia nirkabel atau dunia maya. Maka strategi inilah yang cocok diterapkan di era pandemi seperti sekarang ini.

5. Strategi Peningkatan Mutu Pembelajaran berbasis Virtual

Strategi peningkatan mutu pembelajaran secara teoritis memakai teori Deming. Teori ini menetapkan langkah-langkah yang diperlukan

untuk mentransformasikan budaya mutu atau perubahan budaya organisasi. Keempat belas butir tersebut adalah:⁴⁵

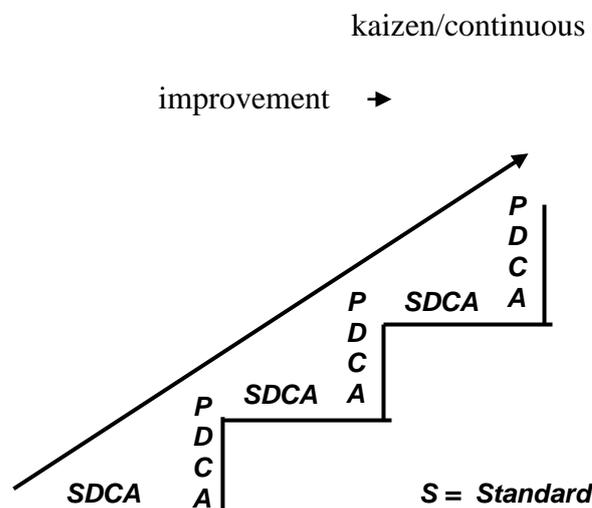
- a. Tumbuhkan terus menerus tekad yang kuat dan perlunya rencana jangka panjang berdasarkan visi ke depan dan inovasi baru untuk meraih mutu.
- b. Adopsi filosofi yang baru. Termasuk didalamnya adalah cara-cara atau metode baru dalam bekerja.
- c. Hentikan ketergantungan pada pengawasan jika ingin meraih mutu. Setiap orang yang terlibat karena sudah bertekad menciptakan mutu hasil produk/jasanya, ada atau tidak ada pengawasan haruslah selalu menjaga mutu kinerja masing-masing.
- d. Hentikan hubungan kerja yang hanya atas dasar harga. Harga harus selalu terkait dengan nilai kualitas produk atau jasa.
- e. Selamanya harus dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap kualitas dan produktivitas dalam setiap kegiatan.
- f. Lembagakan pelatihan sambil bekerja (*on the job training*), karena pelatihan adalah alat yang dahsyat untuk pengembangan kualitas kerja untuk semua tingkatan dalam unsure lembaga.
- g. Lembagakan kepemimpinan yang membantu setiap orang untuk dapat melakukan pekerjaannya dengan baik misalnya; membina, memfasilitasi, membantu mengatasi kendala, dll.

⁴⁵ Barrie G. Dale (ed), *Managing Quality*, (Victoria: Blackwell Publishing, 2002), 53.

- h. Hilangkan sumber-sumber penghalang komunikasi antar bagian dan antar individu dalam lembaga.
- i. Hilangkan sumber-sumber yang menyebabkan orang merasa takut dalam organisasi agar mereka dapat bekerja secara efektif dan efisien.
- j. Hilangkan slogan-slogan dan keharusan-keharusan kepada staf. Hal seperti itu biasanya hanya akan menimbulkan hubungan yang tidak baik antara atasan dan bawahan. lebih jauh akan menjadi penyebab rendahnya mutu dan produktivitas pada sistem organisasi, bawahan hanya bekerja sekedar memenuhi keharusan saja.
- k. Singkirkan penghalang yang merebut dan merampas hak para pimpinan dan pelaksana untuk bangga dengan hasil kerjanya masing-masing.
- l. Lembagakan program pendidikan dan pelatihan untuk pengembangan diri bagi semua orang dalam lembaga. Program diklat hendaknya dilaksanakan secara berkala dan berkesinambungan guna meningkatkan kompetensi guru secara berkesinambungan.
- m. Doronglah pendidikan dan peningkatan pribadi setiap orang. Pemimpin mampu mendorong para personilnya untuk meningkatkan pendidikan dan juga mengikuti diklat peningkatan kompetensi
- n. Ciptakan struktur yang memungkinkan semua orang bisa ikut serta dalam usaha memperbaiki mutu produk/jasa yang diusahakan.

Salah satu model pengelolaan pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *PDCA* (*Plan, Do, Check, Action*) yang akan menghasilkan pengembangan berkelanjutan (*continuous improvement*).

Model manajemen *PDCA* dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 2.1 Manajemen PDCA.⁴⁶

Beberapa prinsip yang harus melandasi pola pikir dan pola tindak semua pelaku manajemen kendali mutu berbasis *PDCA* adalah : a) *Quality first*, bahwa semua pikiran dan tindakan pengelola madrasah harus memprioritaskan mutu ketika melaksanakan pembelajaran; b) *Stakeholder-in*, yaitu semua pikiran dan tindakan pengelola madrasah harus ditujukan pada kepuasan *stake-holders*; c) *The next process is our stakeholders*, bahwa setiap orang yang melaksanakan tugas dalam proses pembelajaran di madrasah, harus menganggap orang lain yang menggunakan hasil pelaksanaan tugasnya sebagai *stakeholder*-nya yang harus dipuaskan; d)

⁴⁶Jens J. Dahlggaard, Kai Kristensen and Gopal K. Kanji, *Fundamentals of Total Quality Management: Process analysis and improvement*, (London and NewYork: Taylor and Francis Group, 2007).

Speak with data, bahwa Setiap orang pelaksana madrasah harus melakukan tindakan dan mengambil keputusan berdasarkan analisis data yang telah diperolehnya terlebih dahulu, bukan berdasarkan pengandaian atau rekayasa ;e)*Upstream* management, yaitu semua pengambilan keputusan di dalam proses pembelajaran di madrasah dilakukan secara partisipatif, bukan otoritatif.

Tahap '*check*' pada manajemen kendali mutu berbasis *PDCA*, terdapat titik-titik kendali mutu (*quality check-points*) dimana setiap orang pelaksana pendidikan harus mengaudit hasil pelaksanaan tugasnya dengan standar mutu yang telah ditetapkan. Sebagai contoh tindakan tes formatif yang dilakukan pada akhir setiap pokok bahasan, merupakan titik kendali mutu dalam proses pembelajaran, yang dilakukan untuk mengaudit apakah standar mutu pembelajaran sebagaimana dirumuskan dalam bentuk Tujuan Instruksional Khusus (TIK) telah dapat dicapai.

Hasil audit jika ternyata positif dalam arti telah mencapai standar (*S* dalam *SDCA*) mutu sebagai-mana dirumuskan dalam TIK, maka pada proses perencanaan atau *Plan* (*P* dalam *PDCA*) berikutnya standar mutu tersebut harus ditinggikan, sehingga akan terjadi *kaizen* mutu pendidikan.

Hasil evaluasi jika ternyata negatif dalam arti standar mutu sebagaimana dirumuskan dalam TIK belum atau tidak tercapai, maka harus segera dilakukan tindakan atau *Action* (*A* dalam *PDCA*) agar standar mutu dapat dicapai. Sebagai contoh, apabila Tes Formatif ternyata menunjukkan hasil di bawah TIK, maka guru atau dosen harus

melakukan *Action*(A dalam *PDCA*) yang dapat berupa pengulangan pembahasan pokok bahasan terkait sampai TIK dapat dicapai.⁴⁷ Oleh sebab itu, menetapkan titik-titik kendali mutu (*quality check-points*) pada setiap satuan kegiatan dalam manajemen kendali mutu berbasis *PDCA*, merupakan *conditio sine qua non* atau *a must*.

Pembelajaran yang berbasis komputer, siswa akan berhadapan dengan komputer secara individu. Hal tersebut memungkinkan siswa akan belajar sesuai dengan kemampuannya. Model pembelajaran berbasis komputer dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: model latihan dan praktik, model tutorial, dan model simulasi. Model latihan dan praktik adalah model pembelajaran dengan cara siswa diberi pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang harus diselesaikan siswa yang sudah deprogram dalam komputer lalu siswa langsung menerima umpan balik dari komputer.

Model tutorial adalah model pembelajaran yang menyediakan rancangan pembelajaran secara kompleks disertai dengan latihan di dalam program komputer sehingga siswa langsung mendapat umpan balik. Model simulasi, model pembelajaran berbasis computer ini menyajikan simulasi yang berkaitan dengan materi yang dibahas.

Aplikasi media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *moodle* yang memungkinkan siswa menggunakan model latihan dan praktik langsung yang berbasis komputer. Beberapa manfaat yang diperoleh dari

⁴⁷*Ibid.*, 14.

pembelajaran berbantuan komputer ini adalah: 1) mampu membangkitkan siswa dalam belajar, 2) mampu mengaktifkan dan menstimulasi metode mengajar dengan baik, 3) meningkatkan pengembangan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan, 4) merangsang siswa belajar dengan penuh semangat dan mudah memahami bahasa Indonesia, 5) memberi umpan balik secara langsung, 6) siswa dapat menentukan sendiri laju pembelajaran, dan 7) siswa dapat melakukan evaluasi diri.

Beberapa aktivitas pembelajaran yang didukung oleh *moodle* adalah sebagai berikut. a) *Assignment*, fasilitas ini digunakan untuk memberikan penugasan kepada peserta didik secara online/offline. Peserta didik dapat mengakses materi tugas dan mengumpulkan tugas dengan cara mengirimkan file hasil pekerjaan mereka; b) *Chat*, fasilitas ini digunakan oleh pengajar dan peserta didik untuk saling berinteraksi secara online/offline dengan cara berdialog teks; c) *Forum*, merupakan forum diskusi secara online/offline antara pendidik dan peserta didik yang membahas topik-topik yang berhubungan dengan materi pembelajaran; d) *Quiz*, fasilitas ini digunakan oleh pengajar untuk melakukan ujian atau tes secara online maupun offline; e) *Survey*, Fasilitas ini digunakan untuk melakukan jajak pendapat. *Virtualclass moodle* ini nantinya akan diisi dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang di dalamnya didesain seperti kelas konvensional akan tetapi pembelajarannya terpusat pada peserta didik.

Elemen *Moodle* berikut ini adalah tingkatan pengguna (*user level*) pada *Moodle* adalah sebagai berikut:⁴⁸ a) *Administrator*: Merupakan pengguna yang mempunyai hak akses tertinggi yang dapat melakukan seluruh fungsi administrasi *Moodle*; b) *Course creator*: Merupakan pengguna yang mempunyai hak akses membuat course dan mengajar dalam course itu; c) *Teacher*: Sebagai pengajar, merupakan pengguna yang dapat melakukan seluruh fungsi course termasuk menambah/mengubah aktivitas, dan memberi nilai; d) *Non-editing Teacher*: Mirip seperti tugas seorang asisten pengajar/guru, merupakan pengguna yang dapat mengajar pada course tetapi tidak bisa menambah/ mengubah aktivitas; e) *Student*: Merupakan pengguna yang mempunyai hak untuk mengakses sebuah course tertentu, tetapi tidak berhak melakukan perubahan terhadap course tersebut; f) *Guest*: Merupakan pengguna yang mempunyai hak akses sangat terbatas, tergantung pada pengguna Moodle untuk jenis pengguna ini. Agar dapat mengakses Portal Moodle, maka seorang peserta didik/pengajar harus mempunyai account (terdaftar) pada Portal Moodle yang bersangkutan. Yang bertugas untuk membuat sebuah account baru adalah seorang administrator, kemudian memberi hak akses kepada peserta didik/pengajar tersebut sesuai dengan statusnya (sebagai pengajar, peserta didik, atau sebagai administrator).

⁴⁸ Nur Budi, Penerapan Pembelajaran..., 68-70

6. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Virtual dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran

Perencanaan adalah sesuatu yang penting sebelum melakukan sesuatu yang lain. Perencanaan dianggap penting karena akan menjadi penentu dan sekaligus memberi arah terhadap tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian suatu kerja akan berantakan dan tidak terarah jika tidak ada perencanaan yang matang, perencanaan yang matang dan disusun dengan baik akan memberi pengaruh terhadap ketercapaian tujuan. Perencanaan dalam pembelajaran merupakan sesuatu yang urgen, karena tanpa perencanaan yang baik mustahil pembelajaran yang efektif akan mampu terwujud.

Perencanaan pembelajaran adalah memproyeksikan tindakan apa yang akan dilaksanakan dalam suatu pembelajaran. Hal ini berguna untuk memperoleh kemajuan dalam perkembangan dan belajar peserta didik. Selain itu, Guru dapat memahami peranannya dan tugas-tugas yang harus dicapai oleh peserta didik sehingga proses pembelajaran akan berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Perencanaan pembelajaran merupakan kegiatan merumuskan tujuan apa yang akan dicapai oleh suatu kegiatan pembelajaran, cara apa yang dipakai untuk menilai pencapaian tujuan tersebut, materi apa yang akan disampaikan, bagaimana cara menyampaikan, serta alat atau media apa yang diperlukan. Pendapat lain mengenai perencanaan pembelajaran adalah kegiatan memproyeksikan tindakan apa yang akan dilaksanakan

dalam suatu pembelajaran (PBM) yaitu dengan mengkoordinasikan (mengatur dan merespon) komponen-komponen pembelajaran sehingga arah kegiatan (tujuan), isi kegiatan (materi), cara penyampaian kegiatan (metode dan teknik), serta bagaimana mengukurnya (evaluasi) menjadi jelas dan sistematis.

Cunningham dalam Hamzah mengemukakan bahwa perencanaan adalah menyeleksi dan menghubungkan pengetahuan, fakta, imajinasi dan asumsi untuk masa yang akan datang dengan tujuan memvisualisasi dan memformulasi hasil yang diinginkan, urutan kegiatan yang diperlukan dan perilaku dalam batas-batas yang dapat diterima yang akan digunakan dalam penyelesaian.⁴⁹ Berkaitan dengan pengertian perencanaan pembelajaran, para ahli memiliki pendapat berlainan meskipun memiliki tujuan yang sama, diantaranya adalah: Branch yang mengartikan perencanaan pembelajaran sebagai suatu sistem yang berisi prosedur untuk mengembangkan pendidikan dengan cara yang konsisten dan reliable. Ritchy memberi arti perencanaan pembelajaran sebagai ilmu yang merancang detail secara spesifik untuk pengembangan, evaluasi dan pemeliharaan situasi dengan fasilitas pengetahuan diantara satuan besar dan kecil persoalan pokok. Sementara Smith & Ragan menyebut rencana pembelajaran sebagai proses sistematis dalam mengartikan prinsip belajar dan pembelajaran kedalam rancangan untuk bahan dan aktifitas

⁴⁹Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 1.

pembelajaran, sumber informasi dan evaluasi.⁵⁰ Menurut Sagala, dalam konteks pembelajaran, perencanaan diartikan sebagai proses penyesuaian materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan pendekatan atau metode pembelajaran, dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa satu semester yang akan datang untuk mencapai tujuan yang ditentukan.⁵¹

Beberapa definisi di atas menegaskan bahwa perencanaan pembelajaran sebagai suatu proses kerjasama, tidak hanya menitikberatkan pada kegiatan guru atau kegiatan peserta didik saja, akan tetapi guru dan peserta didik secara bersama-sama berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Perencanaan pembelajaran memainkan peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran yang meliputi rumusan tentang apa yang akan diajarkan pada siswa, bagaimana cara mengajarkannya, dan seberapa baik siswa dapat menyerap semua bahan ajar ketika siswa telah menyelesaikan proses pembelajarannya.

Perencanaan tersebut sangat penting bagi guru karena kalau tidak ada perencanaan yang baik, tidak hanya siswa yang akan tidak terarah dalam proses belajarnya tapi guru juga tidak akan terkontrol, dan bisa salah arah dalam proses belajar yang dikembangkannya pada siswa.

Penulisan RPP pada perkembangannya berpusat pada: 1) Tujuan pembelajaran, 2) Kegiatan pembelajaran dan 3) Penilaian pembelajaran.

⁵⁰ *Ibid.*, 3

⁵¹ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: ALFABETA, 2009), 142.

Sumber belajar, media pembelajaran, model pembelajaran dimasukkan menjadi satu dalam konten kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, tidak berarti guru tidak perlu memahami model pembelajaran, media pembelajaran, sumber pembelajaran, namun, hal-hal yang masuk dalam kegiatan pembelajaran justru harus dipahami dengan lebih matang, sehingga pada akhirnya guru mampu mengimplementasikannya untuk meningkatkan proses pembelajaran yang hasilnya mampu meningkatkan mutu pembelajaran.⁵²

Kesenjangan akan terjadi manakala guru tidak mempunyai pengetahuan tentang ilmu paedagogik sama sekali, dan membuat perencanaan pembelajaran dalam selembar kertas dimana didalamnya terdapat elaborasi dari model, strategi, media, sumber pembelajaran secara terpadu dan komprehensif. Guru hanya akan menjadi kacau jika tidak mampu memahami itu semua. Guru hanya akan melakukan pembelajaran dengan kemampuan klasik atau tradisional yang tertanam dalam dirinya.

Pembelajaran di era Covid-19 ini dilakukan dengan model *virtual learning* atau pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran dengan *Virtual Learning* yaitu merupakan bentuk penerapan teknologi informasi di bidang pendidikan, merupakan transformasi proses belajar-mengajar konvensional menjadi bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi informasi. Pembelajaran dengan *virtual learning* yaitu proses belajar mengajar terjadi melalui komputer-komputer yang terhubung ke jaringan

⁵² Hidayah, *Manajemen Peningkatan...*, 93

internet, fasilitas-fasilitas yang biasa tersedia di kelas tergantikan fungsinya oleh menu-menu yang ada pada layar monitor komputer, Interaksi antara pendidik dan peserta didik terjadi melalui komputer.⁵³ Maka perencanaan pembelajarannya pun juga bercorak *virtual*. RPP yang dibuat oleh para guru juga bercorak virtual.

Pembelajaran dengan menggunakan media elektronik, disampaikan dengan menggunakan media elektronik yang terhubung dengan Internet (*world wide web*) yang menghubungkan semua unit komputer di seluruh dunia yang terkoneksi dengan internet) dan Intranet (jaringan yang bisa menghubungkan semua unit komputer dalam sebuah perusahaan). Virtual Learning termasuk pembelajaran elektronik atau E-Learning. E-Learning adalah pembelajaran baik secara formal maupun informal yang dilakukan melalui media elektronik, seperti internet, intranet, CD-ROM, video tape, DVD, TV, handphone, PDA, dan lain-lain. Akan tetapi, Virtual Learning adalah pembelajaran yang lebih dominan menggunakan internet (berbasis web). Lebih jauh ditegaskan bahwa e-Learning diartikan sebagai cara baru dalam proses belajar mengajar. E-learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan e-learning, peserta didik (*learner* atau siswa) tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru/tutor secara langsung. *Virtual Learning* juga dapat mempersingkat

⁵³ Eko Nur Budi, Penerapan Pembelajaran *Virtual Class* Pada Materi Teks Eksplanasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 1 Kudus Tahun 2017, *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol 27, No.2, Desember 2017, 65

jadwal target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan.⁵⁴

Pembelajaran jarak jauh yang diterapkan di era pandemi Covid 19 ini disebut dengan pembelajaran virtual atau *virtual learning*. *Virtual learning* biasa disebut dengan kelas maya. Kelas Maya ini merupakan sarana pembelajaran online bagi peserta didik dan pendidik belajar kapan saja, dimana saja, dengan siapa saja. Jadi model pembelajaran kelas maya yang dimaksudkan dalam rancangan ini yaitu suatu pembelajaran dalam jaringan (*online*) dengan menggunakan teknologi pembelajaran (Rumah Belajar) untuk merancang, menyampaikan, dan mengatur pembelajaran formal dan informal serta berbagi pengetahuan. Kelas Maya sebagai sarana pembelajaran online diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil pembelajaran online menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik secara online tidak kalah bila dibandingkan dengan peserta didik yang belajar dengan cara biasa. Pembelajaran online juga mampu membangun kemampuan berfikir tingkat tinggi, melatih daya analisis, kolaborasi, dan berkomunikasi pada peserta didik.

Proses pembelajaran virtual atau melalui dunia maya ini dilakukan karena adanya Covid 19 yang terus merebak. Serangan Corona Virus - 19 yang tidak pernah menurun grafik penularan di Indonesia hingga saat ini, membuat kita berpikir ulang untuk melakukan New Normal demi keberlangsungan roda kehidupan ditengah virus yang terus

⁵⁴ Muhammad Syuhada Subir, "Fungsi Virtual Learning Dalam Sistem Pembelajaran" dalam *Transformasi: Jurnal Studi Agama Islam*, vol 13. No.1, 23

menular. New normal ini diartikan sebagai langkah trobosan untuk mempercepat penanggulangan Covid-19 dalam aspek kesehatan dan social ekonomi dengan memperhatikan studi epidomologi dan kesiapan wilayah. Kesiapan masyarakat harus diperhatikan dengan kajian ilmiah agar new normal bisa berjalan dengan baik dan benar, tidak menuntut kemungkinan hal ini juga terjadi pada dunia pendidikan.⁵⁵

Guru sebagai pendidik harus menerapkan new normal ini dalam dunia belajar mengajar, sehingga ini menjadikan tantangan tersendiri bagi dunia Pendidikan, baik oleh pendidik, peserta didik, maupun stakeholder Pendidikan secara keseluruhan. Teori sekuritisasi pendidik merupakan pilihan yang penting bagi pendidik untuk mengamati dan memahami fenomena darurat pembelajaran pada masa covid-19.

Perencanaan pembelajaran tersebut memungkinkan guru memilih metode mana yang sesuai sehingga proses pembelajaran itu mengarah dan dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Bagi guru, setiap pemilihan metode berarti menentukan jenis proses belajar mengajar mana yang dianggap efektif untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Hal ini juga sekaligus mengarahkan bagaimana guru mengorganisasikan kegiatan-kegiatan siswa dalam proses pembelajaran yang telah dipilihnya. Betapa pentingnya tujuan itu diperhatikan dan dirumuskan dalam setiap

⁵⁵ Adi Wijayanto, "Tantangan Dunia Pendidikan dalam Pembelajaran Budaya Kesehatan dan Olahraga Pada Masa New Normal" dalam *Bunga Rampai Kolaborasi Multidisiplin Ilmu dalam Menghadapi Era New Normal*, (Yogyakarta: Akademia Pustaka, 2021), 2

pembelajaran, agar pembelajaran itu benar-benar dapat mencapai tujuan sebagaimana yang tertuang dalam kurikulum.

Sebagaimana kita ketahui bersama, bahwa pembelajaran di sekolah dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu (terjadwal). Karena itu maka apa yang akan dilakukan dalam suatu kegiatan pembelajaran perlu disusun dalam suatu program, baik yang sifatnya membutuhkan waktu belajar yang lama maupun program yang lebih singkat seperti program tahunan, program semesteran dan program mingguan atau program harian. Dalam program pembelajaran di sekolah seperti yang kita alami sekarang ini terutama berkenaan dengan implementasi Kurikulum 2013, guru-guru dituntut menyusun dua macam program pembelajaran, yaitu program untuk jangka waktu yang cukup panjang yang disebut Silabus dan program yang berlaku untuk jangka waktu singkat yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

7. Penentuan Materi Berbasis Virtual dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran

Materi pelajaran (*learning materials*) adalah “segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar dalam satuan pendidikan tertentu.”⁵⁶ Dengan demikian, materi pelajaran merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran, materi pelajaran merupakan inti dari kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran berada dalam ruang lingkup isi kurikulum. Karena itu, pemilihan

⁵⁶ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), 141

materi pelajaran harus sesuai dengan kriteria yang digunakan untuk memilih isi kurikulum bidang studi bersangkutan.

Berikut kriteria pemilihan materi pelajaran yang akan dikembangkan dalam sistem instruksional dan yang mendasari penentuan strategi belajar mengajar:⁵⁷

a. Kriteria tujuan instruksional

Suatu materi pelajaran yang terpilih dimaksudkan untuk mencapai tujuan instruksional khusus atau tujuan-tujuan tingkah laku. Karena itu, materi tersebut supaya sejalan dengan tujuan-tujuan yang telah dirumuskan.

b. Materi pelajaran yang terjabar

Perincian materi pelajaran berdasarkan pada tuntutan yang telah dirumuskan secara spesifik, dapat diamati dan terukur. Ini berarti terdapat keterkaitan yang erat antara spesifikasi materi pelajaran.

c. Relevan dengan kebutuhan siswa

Kebutuhan siswa yang pokok adalah bahwa mereka ingin berkembang berdasarkan potensi yang dimilikinya. Karena setiap materi pelajaran yang akan disajikan hendaknya sesuai dengan usaha untuk mengembangkan pribadi siswa secara bulat dan utuh.

d. Kesesuaian dengan kondisi masyarakat

Siswa dipersiapkan untuk menjadi warga masyarakat yang berguna dan mampu hidup mandiri. Dalam hal ini, materi pelajaran

⁵⁷ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 222-224

yang dipilih hendaknya turut membantu mereka memberikan pengalaman edukaatif yang bermakna bagi perkembangan mereka menjadi manusia yang mudah menyesuaikan diri.

e. Materi pelajaran mengandung segi-segi etik

Materi pelajaran yang akan dipilih hendaknya mempertimbangkan segi perkembangan moral siswa kelak. Pengetahuan dan keterampilan yang bakal mereka peroleh dari materi pelajaran yang telah mereka terima diarahkan untuk mengembangkan dirinya sebagai manusia yang etik sesuai dengan sistem nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakatnya.

f. Materi pelajaran tersusun dalam ruang lingkup dan urutan yang sistematis dan logis

Setiap materi pelajaran disusun secara bulat dan menyeluruh, terbatas ruang lingkungannya dan terpusat pada satu topik masalah tertentu. Materi disusun secara berurutan dengan mempertimbangkan faktor perkembangan psikologis siswa. Dengan cara ini diharapkan isi materi tersebut akan lebih mudah diserap oleh siswa dan dapat segera dilihat keberhasilannya.

g. Materi pelajaran bersumber dari buku sumber yang baku, pribadi guru yang ahli dan masyarakat.

Ketiga faktor ini perlu diperhatikan dalam memilih materi pelajaran. Buku sumber yang baku umumnya disusun oleh para ahli dibidangnya. Guru yang ahli penting, oleh sebab sumber yang utama

memang adalah guru itu sendiri. Guru dapat menyimak semua hal yang dianggapnya perlu untuk disajikan kepada para siswa berdasarkan ukuran pribadinya. Masyarakat juga merupakan sumber yang luas, bahkan dapat dikatakan sebagai materi belajar yang paling besar.

Konsep *virtual learning* dalam proses pembelajaran virtual, dikembangkan bukan untuk menggantikan pembelajaran tatap muka. Penggabungan pembelajaran tatap muka dengan konsep *virtual learning* akan memungkinkan terjadinya peningkatan kualitas pembelajaran, di samping peningkatan efektivitas dan efisiensi pendidikan. *Virtual learning* dikembangkan untuk menunjang pembelajaran tatap muka. *Virtual learning* dapat diterapkan sebagai satu-satunya proses belajar dalam pendidikan jarak jauh atau digabungkan dengan pembelajaran langsung (tatap muka di kelas).⁵⁸

Pembelajaran yang berbasis komputer, siswa akan berhadapan dengan komputer secara individu. Hal tersebut memungkinkan siswa akan belajar sesuai dengan kemampuannya. Model pembelajaran berbasis komputer dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: model latihan dan praktik, model tutorial, dan model simulasi. Model latihan dan praktik adalah model pembelajaran dengan cara siswa diberi pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang harus diselesaikan siswa yang sudah diprogram dalam komputer lalu siswa langsung menerima umpan balik dari komputer.

⁵⁸ Siti Julaeha, "Virtual Learning: Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran" dalam Journal UNY.

Optimalisasi hasil belajar ini dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar (*output*) namun juga dilihat dari proses berupa interaksi siswa dengan berbagai macam sumber yang dapat merangsang untuk belajar dan mempercepat pemahaman dan penguasaan bidang ilmu yang dipelajarinya. Implementasi pemanfaatan sumber belajar di dalam proses pembelajaran sudah tercantum dalam kurikulum. Proses pembelajaran yang efektif adalah proses pembelajaran yang menggunakan berbagai ragam sumber belajar. Kegiatan belajar mengajar ditekankan pada aktivitas siswa dengan melakukan pengamatan benda-benda atau situasi yang ada di lingkungan sekitar. Dari tujuan tersebut dirancang kegiatan pembelajaran memberikan aktivitas siswa untuk melakukan percobaan sederhana yang dapat mempengaruhi pengalaman belajarnya. Misalnya untuk mengenal sifat benda padat, cair, dan gas, melalui percobaan ini tentu siswa memerlukan bahan dan alat berupa sumber belajar baik yang nyata maupun buatan untuk memahami konsep benda dan dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran dalam sistem tatap muka, segala kegiatan mulai dari merancang, melaksanakan, dan mengevaluai proses belajar siswa dilakukan oleh seorang guru. Hal ini tidak berlaku dalam sistem pembelajaran yang menerapkan konsep virtual learning. Dalam penyelenggaraan virtual learning, perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dilakukan oleh orang yang berbeda-beda. Ahli materi akan menentukan materi yang perlu disajikan dalam bentuk online. Perancang

pembelajaran akan merancang penyajian materi dan ahli teknisi akan mengembangkan materi dalam bentuk online. Guru akan berhadapan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran secara online. Karena guru tidak terlalu banyak terlibat dalam pengembangan bahan belajar, waktu yang dimiliki guru digunakan untuk berinteraksi dengan siswa yang belajar secara individual. Siswa dituntut untuk belajar mandiri dalam penerapan *virtual learning*. Lembaga penyelenggara pendidikan hendaknya menyediakan layanan siswa untuk membantu siswa berhasil dalam belajar mandiri.

Layanan tersebut disediakan untuk mendukung keberhasilan belajar siswa seperti penyediaan katalog, jadwal, registrasi, toko buku, pengumuman nilai, transkrip nilai, bimbingan konseling, tutorial, laboratorium, perpustakaan, dan lain sebagainya. Layanan tersebut dapat dilakukan oleh unit internal dalam lembaga yang bersangkutan atau pihak luar. Memanfaatkan pihak luar, misalnya bekerja sama dengan toko buku online dalam penyediaan bahan belajar atau ahli teknisi dari lembaga lain untuk penanganan teknik online. Oleh karena itu, kerjasama merupakan kunci dalam keberhasilan pengintegrasian virtual learning ke dalam pembelajaran tatap muka. Penggunaan sumber daya internal dan eksternal memerlukan adanya prosedur administrasi yang baru atau bahkan perlu dikembangkan struktur organisasi yang baru. Lima faktor lainnya perlu dipertimbangkan di samping perubahan struktur organisasi dalam merancang program belajar jarak jauh melalui online. Kelima faktor

tersebut adalah visi dan perencanaan, kurikulum, pelatihan dan dukungan staf, layanan siswa, pelatihan dan dukungan siswa, serta hak cipta dan kepemilikan intelektual.

8. Penggunaan Metode dan Media Berbasis Virtual dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran *Virtual Learning* lebih efektif dibanding pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran Sistem Komputer. Temuan ini juga menguatkan konsep yang dikemukakan Mulyono, Arie Anang Setyo, dan Nika Fetria Trisnawati dalam jurnalnya bahwa pembelajaran statistik pendidikan menggunakan pembelajaran secara virtual efektif meningkatkan hasil belajar mahasiswa di masa pandemi covid-19. Penelitian ini sangat berguna untuk mengetahui model- model pembelajaran yang tepat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Statistik Pendidikan dalam pembelajaran dimasa pandemi covid-19.⁵⁹

Strategi belajar mengajar berarti bagaimana menata potensi (subyek didik, pendidik) dan sumber daya (sarana, biaya, prasarana) agar suatu program dapat dimanfaatkan secara optimal, atau suatu mata pelajaran/mata kuliah dapat mencapai tujuannya.⁶⁰ Strategi pembelajaran adalah pola-pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

⁵⁹ Mulyono, Arie Anang Setyo, dan Nika Fetria Trisnawati, "Efektivitas Pembelajaran Virtual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Statistik Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19" dalam *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8 No. 3, Tahun 2020.

⁶⁰Noeng Muhadjir, *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial: Teori Pendidikan Pelaku Sosial Kreatif*, (Yogyakarta: Rake Sarasin, 2010),,139.

Strategi bukanlah langkah sembarangan, melainkan langkah yang telah dipilih dan dipertimbangkan dampak positif dan negatifnya secara cermat dan matang. Dalam bahasa Abuddin Nata, strategi adalah langkah cerdas. Jadi yang dinamakan strategi pengajaran adalah langkah-langkah yang terencana dan bermakna luas dan mendalam serta berdampak jauh ke depan dalam menggerakkan seseorang dengan kemampuan dan kemauan sendiri dapat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan belajar.

Komponen-komponen yang harus diperhatikan dalam menetapkan strategi pembelajaran antara lain:

- a. Menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan perilaku dan kepribadian peserta didik sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
- b. Menentukan pilihan berkenaan dengan pendekatan terhadap masalah belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
- c. Memilih prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Penetapan norma dan kriteria keberhasilan kegiatan belajar mengajar sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan pembelajaran.⁶¹

Strategi pembelajaran yang sangat rumit itu menurut Hamzah Uno, dijabarkan menjadi tiga variabel, yaitu: strategi pengorganisasian pembelajaran, strategi penyampaian pembelajaran dan strategi pengelolaan

⁶¹ Fathurrohman & Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran...*, 116.

pembelajaran.⁶² Ketiga strategi tersebut dijabarkan secara lebih rinci sebagai berikut:

- a. Strategi pengorganisasian pembelajaran; strategi ini lebih lanjut dapat dibedakan menjadi dua, yaitu strategi mikro dan strategi makro. Strategi mikro mengacu kepada metode untuk pengorganisasian isi pembelajaran yang berkisar satu konsep atau prosedur atau prinsip. Strategi makro mengacu kepada metode untuk mengorganisasi isi pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu konsep atau prosedur atau prinsip.
- b. Strategi penyampaian pembelajaran; merupakan komponen variabel metode untuk melaksanakan proses pembelajaran. Sekurang-kurangnya ada 2 fungsi dari strategi ini, yaitu (1) menyampaikan isi pembelajaran kepada si belajar, dan (2) menyediakan informasi atau bahan-bahan yang diperlukan siswa untuk menampilkan unjuk kerja.
- c. Strategi pengelolaan pembelajaran; merupakan komponen variabel metode yang berurusan dengan bagaimana menata interaksi antara si belajar dengan variabel metode lainnya.

Model pembelajaran yang dipakai adalah model virtual sedangkan metode pembelajarannya bermacam-macam, antara lain: google classroom, whatsapp, zoom, google meet, dan sebagainya. Model pembelajaran Model pembelajaran berbasis komputer dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: model latihan dan praktik, model

⁶² Uno, *Perencanaan Pembelajaran...*, 18-19.

tutorial, dan model simulasi. Model latihan dan praktik adalah model pembelajaran dengan cara siswa diberi pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang harus diselesaikan siswa yang sudah deprogram dalam komputer lalu siswa langsung menerima umpan balik dari komputer.

Model tutorial adalah model pembelajaran yang menyediakan rancangan pembelajaran secara kompleks disertai dengan latihan di dalam program komputer sehingga siswa langsung mendapat umpan balik. Model simulasi, model pembelajaran berbasis computer ini menyajikan simulasi yang berkaitan dengan materi yang dibahas.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu. Sadiman berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media berperan sebagai jalan atau perantara antara yang menyampaikan yaitu guru dengan yang menerima yaitu peserta didik sebagai suatu kesatuan yang tak terpisahkan dalam prosesnya. Di samping itu Sudjana dan Rivai menyatakan bahwa kedudukan media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar. Media pembelajaran dapat mempertinggi intensitas proses belajar peserta didik dalam pembelajaran yang diharapkan dapat

mempertinggi hasil belajar yang dicapai peserta didik.⁶³ Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar peran media belajar sangat penting untuk diperhatikan. Dengan menggunakan media yang baik maka perhatian peserta didik dalam memperhatikan pelajaran akan lebih terfokus.

9. Evaluasi Berbasis Virtual dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran

Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik didapat baik dari ulangan harian, ulangan semester, Ujian Akhir Sekolah dan Ujian Akhir Nasional. Hasil belajar adalah kompetensi yang dicapai peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Kompetensi adalah kemampuan dan uai dketerampilan yang terlefleksi pada cara berfikir, bertindak dan berperilaku. Selaras dengan *Taxonomy Bloom*, kompetensi memiliki tiga domain kognitif, afektif dan psikomotorik, ketiganya menjadi objek penilaian hasil belajar.

Instrumen yang digunakan untuk penilaian kognitif bisa dalam bentuk *paper and pencil test* dalam bentuk tes tertulis, lisan atau praktik, dan dapat juga digunakan *alternatif assesment*, dalam bentuk penilaian portopolio, penilaian kinerja, penilaian proyek dan sebagainya. Kedua jenis penilaian masing-masing punya kelemahan dan keunggulan yang saling melengkapi.

Objek sikap yang perlu dinilai dalam proses pembelajaran berbagai mata pelajaran adalah sebagai berikut:

⁶³Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), 1-2.

- a. Sikap terhadap materi pelajaran. Peserta didik perlu memiliki sikap positif terhadap materi pelajaran. Dengan sikap`positif dalam diri peserta didik akan tumbuh dan berkembang minat belajar, akan lebih mudah diberi motivasi, dan akan lebih mudah menyerap materi pelajaran yang diajarkan.
- b. Sikap terhadap guru/pengajar. Peserta didik perlu memiliki sikap positif terhadap guru. Peserta didik yang tidak memiliki sikap positif terhadap guru akan cenderung mengabaikan hal-hal yang diajarkan. Dengan demikian, peserta didik yang memiliki sikap negatif terhadap guru/pengajar akan sukar menyerap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut.
- c. Sikap terhadap proses pembelajaran. Peserta didik juga perlu memiliki sikap positif terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran mencakup suasana pembelajaran, strategi, metodologi, dan teknik pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran yang menarik, nyaman dan menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.
- d. Sikap berkaitan dengan nilai atau norma yang berhubungan dengan suatu materi pelajaran. Misalnya kasus atau masalah lingkungan hidup, berkaitan dengan materi IPA. Peserta didik juga perlu memiliki sikap yang tepat, yang dilandasi oleh nilai-nilai positif terhadap kasus lingkungan tertentu (kegiatan pelestarian/kasus kerusakan lingkungan

hidup). Misalnya, peserta didik memiliki sikap positif terhadap program perlindungan satwa liar. Dalam kasus yang lain, peserta didik memiliki sikap negatif terhadap kegiatan ekspor kayu glondongan ke luar negeri.

Acuan penilaian adalah indikator, karena indikator merupakan tanda tercapainya suatu kompetensi. Indikator harus terukur. Dalam konteks penilaian sikap, indikator merupakan tanda-tanda yang dimunculkan oleh peserta didik, yang dapat diamati atau diobservasi oleh guru sebagai representasi dari sikap yang dinilai.

Pendidik melakukan penilaian kompetensi sikap melalui observasi, penilaian diri, penilaian “teman sejawat” (*peer evaluation*) oleh peserta didik dan jurnal. Instrumen yang digunakan untuk observasi, penilaian diri, dan penilaian antarpeserta didik adalah daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang disertai rubrik, sedangkan pada jurnal berupa catatan pendidik.

Pelaksanaan penilai proses belajar dapat dilakukan melalui pengamatan dan penilaian bukti autentik proses belajar. Jika melakukan penilaian melalui pengamatan maka fokus penilaian dilakukan terhadap keterlibatan anak dalam proses belajar. Misalnya jika ia tidak hadir maka pasti nilainya tidak ada, tetapi jika ia minta izin keluar sewaktu proses berlangsung atau mengerjakan tugas lain sewaktu dalam proses pembelajaran maka tentu keterlibatannya akan sangat kurang. Mungkin juga fisiknya hadir sementara pikirannya tidak, atau ia hadir tetapi tidak mau terlibat dalam kegiatan proses. Kondisi-kondisi seperti inilah yang

dimaksud dengan keterlibatan dalam proses. Kemudian juga diamati keaktifan dan kreaktifitas dalam proses, apakah ia mau bertanya, jika ditanya mau menjawab dan atau memiliki ide-ide berlian dalam memecahkan masalah yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

Penilai proses dapat juga dilakukan melalui penilaian bukti autentik proses pembelajaran. Banyak hal yang merupakan bukti autentik keterlibatan aktif seorang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, diantaranya konstruk-konstruk pengetahuan yang dihasilkan peserta didik selama ia mengikuti proses pembelajaran. Konstruk pengetahuan ini dapat dilihat pada, catatan, kesimpulan, bagan-bagan, simbol-simbol dan konstruk lainnya sebagai bukti keterlibatannya dalam proses. Dapat juga dijadikan bukti autentik proses latihan-latihan selama proses seperti kuis, game, pelaksanaan tugas-tugas terstruktur dan tugas-tugas tidak terstruktur dan lain- lainnya.

Salah satu alternatif atas jawaban tuntutan otonomi pendidikan, Hadiyanto mengatakan: “Manajemen berbasis sekolah dalam konteks Indonesia, bertujuan untuk membuat agar sekolah lebih mandiri atau memberdayakan sekolah melalui pemberian kewenangan (otonomi), fleksibilitas yang lebih besar kepada sekolah dalam mengelola

sumberdaya, mendorong partisipasi warga sekolah dan masyarakat untuk meningkatkan mutu pendidikan”.⁶⁴

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelusuran mengenai penelitian terdahulu yang digunakan sebagai berikut:

Eko Nur Budi, Penerapan Pembelajaran *Virtual Class* Pada Materi Teks Eksplanasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 1 Kudus Tahun 2017, *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol 27, No.2 menghasilkan kesimpulan: 1) Melalui pembelajaran *Virtual Class* dapat meningkatkan aktivitas belajar Bahasa Indonesia pada materi teks eksplanasi bagi siswa kelas XI IPS2 di SMA 1 Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018; 2) Melalui pembelajaran *Virtual Class* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi teks eksplanasi bagi siswa kelas XI IPS2 di SMA 1 Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018. Sedangkan penelitian ini meneliti tentang peningkatan mutu pembelajaran melalui strategi pembelajaran virtual di era pandemi Covid -19 di Madrasah Ibtidaiyah yang terdiri perencanaan pembelajaran virtual, penentuan materi pembelajaran virtual, pemilihan metode dan media pembelajaran virtual, serta evaluasi pembelajaran virtual untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada era pandemic Covid-19.

Muhammad Syuhada Subir, “Fungsi Virtual Learning Dalam Sistem Pembelajaran” dalam *Transformasi: Jurnal Studi Agama Islam*, vol 13. No.1

⁶⁴Hadiyanto, *Mencari Sosok Desentralisasi Manajemen Pendidikan di Indonesia*, (Jakarta: Rinneka Cipta, 2004), 70.

menghasilkan kesimpulan: Virtual learning merupakan salah satu komponen yang sangat esensial dalam proses pembelajaran di era globalisasi seperti saat ini. Proses pembelajaran dengan virtual learning merupakan bentuk penerapan teknologi informasi di bidang pendidikan, sekaligus sebagai bentuk transformasi proses belajar-mengajar dari konvensional ke bentuk digital melalui teknologi informasi. Diterapkannya sistem pembelajaran tersebut dalam proses belajar mengajar dimaksudkan untuk mempermudah peserta didik dalam berinteraksi dengan materi pelajaran, mempermudah peserta didik untuk mengakses informasi-informasi yang berhubungan dengan pendidikan, sosial dan budaya serta bahan ajar atau soal-soal yang dibutuhkan oleh peserta didik. Selain itu memudahkan bagi guru untuk menempatkan bahan ajar dan soal-soal atau tugas-tugas yang harus dipelajari dan dikerjakan oleh siswa. Sedangkan penelitian ini meneliti tentang peningkatan mutu pembelajaran melalui strategi pembelajaran virtual di era pandemi Covid -19 di Madrasah Ibtidaiyah yang terdiri perencanaan pembelajaran virtual, penentuan materi pembelajaran virtual, pemilihan metode dan media pembelajaran virtual, serta evaluasi pembelajaran virtual untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada era pandemic Covid-19

Nur Alam Fajar, Purnamawati, dan Hendra Jaya dengan judul Efektivitas Penggunaan *Virtual Learning* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa DI SMK Negeri 2 Makassar menghasilkan (1) terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran *Virtual Learning* dengan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran langsung. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih

tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar siswa kelas kontrol. (2) terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran *Virtual Learning* dengan hasil belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran langsung. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas kontrol. (3) Penggunaan media pembelajaran *Virtual Learning* lebih efektif dibanding pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran Sistem Komputer. Sedangkan penelitian ini meneliti tentang peningkatan mutu pembelajaran melalui strategi pembelajaran virtual di era pandemi Covid -19 di Madrasah Ibtidaiyah yang terdiri perencanaan pembelajaran virtual, penentuan materi pembelajaran virtual, pemilihan metode dan media pembelajaran virtual, serta evaluasi pembelajaran virtual untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada era pandemic Covid-19.

Hade Afriansyah dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Virtual (MPV) Berbasis Video E-Learning Moodle menghasilkan tersedianya sebuah model pembelajaran berbasis video e-learning. Model pembelajaran ini cukup efektif bila dibandingkan dengan metode pembelajaran secara konvensional. Setelah diujicobakan penerapannya, terdapat perbedaan hasil belajar yang lebih baik dari mahasiswa yang mendapat sajian materi dengan menggunakan metode video e learning bila dibandingkan dengan mahasiswa yang mendapat materi secara konvensional. Sedangkan penelitian ini meneliti tentang peningkatan mutu pembelajaran melalui strategi pembelajaran virtual di era pandemi Covid -19 di Madrasah Ibtidaiyah yang terdiri perencanaan pembelajaran virtual, penentuan materi pembelajaran virtual, pemilihan

metode dan media pembelajaran virtual, serta evaluasi pembelajaran virtual untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada era pandemic Covid-19.

Sohibuni, Filza Yulina Ade dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive* menghasilkan Berdasarkan hasil survei yang dilakukan dengan teknik random sampling pada pengguna layanan wifi dan layanan internet provider pada gawai, terdapat 98% mahasiswa fisika menggunakannya dan 80% diantaranya aktif menggunakannya untuk mengakses berbagai media sosial. Media pembelajaran interaktif banyak dikembangkan dan dapat diakses melalui gawai. Akan tetapi, belum banyak digunakan dosen dan mahasiswa, hanya 14,3 % saja dosen yang menggunakan *e-learning*. *Virtual Class* pada *e-learning* merupakan lingkungan belajar *online*, berupa berbasis web, portal atau *software*. Pembelajaran di dunia nyata, setiap peserta baik dosen maupun mahasiswa harus memenuhi aturan yang disepakati saat kontrak kuliah. Salah satu strategi untuk meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa fisika adalah melalui media pembelajaran berbasis *Virtual Class* berbantuan *Google drive*. Oleh karenanya, perlu dikembangkan pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran konvensional di kelas. Sedangkan penelitian ini meneliti tentang peningkatan mutu pembelajaran melalui strategi pembelajaran virtual di era pandemi Covid -19 di Madrasah Ibtidaiyah yang terdiri perencanaan pembelajaran virtual, penentuan materi pembelajaran virtual, pemilihan metode dan media pembelajaran virtual, serta evaluasi pembelajaran virtual untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada era pandemic Covid-19.

Siti Julaeha, *Virtual Learning: Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran* menghasilkan: pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan terbukanya akses informasi secara luas bagi pendidik dan peserta didik, pengintegrasian *virtual learning* ke dalam pembelajaran tatap muka dapat memperkaya proses belajar siswa. Namun demikian, penerapan *virtual learning* dalam pembelajaran dibatasi oleh akses terhadap Internet, kemampuan belajar mandiri siswa, serta keterampilan teknis guru dan siswa dalam menggunakan TIK. Sedangkan penelitian ini meneliti tentang peningkatan mutu pembelajaran melalui strategi pembelajaran virtual di era pandemi Covid -19 di Madrasah Ibtidaiyah yang terdiri perencanaan pembelajaran virtual, penentuan materi pembelajaran virtual, pemilihan metode dan media pembelajaran virtual, serta evaluasi pembelajaran virtual untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada era pandemic Covid-19.

Vinda Maya Setianingrum, *Komunikasi Pembelajaran Melalui Virtual Learning (Studi Pada Matakuliah Public Speaking Univesitas Negeri Surabaya)* menghasilkan perkembangan teknologi saat ini menghadirkan suatu realitas baru yang disebut realitas virtual. Dalam proses pengambilan nilai misalnya, sistem Vinesa mempermudah cara kerja dosen karena sistem yang ada sudah menyimpan dengan rapi input nilai yang sudah dilakukan sebelumnya dalam bentuk data excel, sehingga dosen tinggal mengunduh file saat pembelajaran sudah selesai setiap semesternya. Bahkan sistem langsung bisa mengolah sesuai ranking dan rata-rata perolehan nilai yang didapat apakah sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal atau tidak. Evaluasi dan

komentar yang diberikan dosen di data Vinesa berkaitan dengan tugas-tugas yang dikumpulkan juga bisa langsung di akses dan dibaca oleh mahasiswa, sehingga mereka mengetahui evaluasi dan unsur-unsur yang mempengaruhi pemberian nilai. Sedangkan penelitian ini meneliti tentang peningkatan mutu pembelajaran melalui strategi pembelajaran virtual di era pandemi Covid -19 di Madrasah Ibtidaiyah yang terdiri perencanaan pembelajaran virtual, penentuan materi pembelajaran virtual, pemilihan metode dan media pembelajaran virtual, serta evaluasi pembelajaran virtual untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada era pandemic Covid-19.

Iwan Hermawan, *E-Learning Berbasis Virtual classroom* di Era Covid-19 (Studi Kasus MKWU PAI di Universitas Singaperbangsa Karawang), dalam Hawari Jurnal Pendidikan Agama dan Keagamaan Islam Vol.1 No.1 (2020), menghasilkan *e-learning* berbasis *virtual classroom* menjadi alternatif pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran yang menggantikan pembelajaran konvensional di kelas. Hampir semua kegiatan yang biasa dilakukan di kelas konvensional berbasis pengetahuan (kognitif) dapat dipenuhi oleh kelas virtual ini, dimulai dari penyampaian materi, pemberian tugas, penilaian hingga tatap muka yang menggunakan *video conference*. Namun demikian, ada yang tidak bisa dipenuhi oleh sebuah alat teknologi, yaitu hubungan emosional antara dosen dan mahasiswa yang selama ini tetap dipertahankan, apalagi dapat mengembangkan pola pendidikan yang berbasis karakter yang penilaiannya mengacu pada sikap (afektif). Sedangkan penelitian ini meneliti tentang peningkatan mutu pembelajaran melalui strategi pembelajaran virtual di era pandemi Covid -19 di Madrasah Ibtidaiyah yang terdiri perencanaan pembelajaran virtual, penentuan materi

pembelajaran virtual, pemilihan metode dan media pembelajaran virtual, serta evaluasi pembelajaran virtual untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada era pandemic Covid-19.

Panji Novantara, Alman Muhammad, Implementasi E-Learning Berbasis Virtual Class Dengan Menggunakan Metode Synchronous Learning Pada Pembelajaran Di Universitas Kuningan, menghasilkan Virtual classroom learning didefinisikan sebagai sebuah metode pembelajaran dan pengajaran, yang meliputi penyajian materi, grafik, simulasi, evaluasi, maupun umpan balik yang dituangkan dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif yang menggunakan media elektronik (terkoneksi dengan sambungan Internet) untuk menyampaikan materi dan bimbingan berbasis Virtual. Keunggulan virtual classroom ini adalah mobilitas tinggi, harganya murah dan lebih banyak interaktifitas (antar pengguna/mahasiswa, pengguna/mahasiswa dengan program maupun pengguna/mahasiswa dengan nara sumber lain/dosen pendamping). Sebagai solusi untuk mengembangkan kemampuan dari Teknologi Virtual maka dikembangkanlah metode pembelajaran sebagai teknik penyampaian pembelajaran melalui Virtual dengan menggunakan metode Virtual Class Learning. Aplikasi Virtual Class Learning harus dirancang secara lebih efektif, efisien dan optimal dibandingkan dengan aplikasi yang dirancang untuk E-learning. Sedangkan penelitian ini meneliti tentang peningkatan mutu pembelajaran melalui strategi pembelajaran virtual di era pandemi Covid -19 di Madrasah Ibtidaiyah yang terdiri perencanaan pembelajaran virtual, penentuan materi pembelajaran virtual, pemilihan metode dan media

pembelajaran virtual, serta evaluasi pembelajaran virtual untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada era pandemic Covid-19.

Adhi Rizal, Riza Ibnu Adam, Susilawati, Sistem Kelas Virtual dan Pengelolaan Pembelajaran berbasis *3-Dimensional Virtual World*, dalam *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika*, Vol.4, No.2, Desember 2018, menghasilkan kelas virtual dikembangkan berdasarkan *framework* pengembangan aplikasi ADDIE dengan meintegrasikan LMS Moodle, *singularity viewer*, SLOODLE, dan *multi-user 3D application server Open Simulator*. Objek-objek yang ada pada kelas di dunia nyata direpresentasikan oleh objek 3D. Peserta didik dapat berinteraksi dengan objek-objek yang ada dalam kelas virtual untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pengujian kelas virtual dilakukan dengan cara menerapkannya untuk digunakan secara langsung oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pengujian dilakukan berdasarkan dua kriteria, yaitu evaluasi hasil belajar peserta didik dan uji penerimaan pengguna menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Hasil evaluasi hasil belajar menunjukkan bahwa penggunaan kelas virtual tidak berpengaruh terhadap hasil belajar. Walaupun demikian, hasil uji penerimaan pengguna menunjukkan bahwa kelas virtual dapat memberikan kepuasan dan dapat diterima untuk digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan penelitian ini meneliti tentang peningkatan mutu pembelajaran melalui strategi pembelajaran virtual di era pandemi Covid -19 di Madrasah Ibtidaiyah yang terdiri perencanaan pembelajaran virtual, penentuan materi pembelajaran virtual, pemilihan metode dan media

pembelajaran virtual, serta evaluasi pembelajaran virtual untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada era pandemic Covid-19.

Penelitian terdahulu tersebut diuraikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Eko Nur Budi, Penerapan Pembelajaran <i>Virtual Class</i> Pada Materi Teks Eksplanasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 1 Kudus Tahun 2017	1) Melalui pembelajaran <i>Virtual Class</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar Bahasa Indonesia pada materi teks eksplanasi bagi siswa kelas XI IPS2 di SMA 1 Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018; 2) Melalui pembelajaran <i>Virtual Class</i> dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi teks eksplanasi bagi siswa kelas XI IPS2 di SMA 1 Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018	Sama-sama meneliti tentang pembelajaran virtual	Terdapat perbedaan fokus dan penekanan kepada mutu pembelajaran
2.	Muhammad Syuhada Subir, "Fungsi Virtual Learning Dalam Sistem Pembelajaran.	Virtual lerning merupakan salah satu komponen yang sangat esensial dalam proses pembelajaran di era globalisasi seperti saat ini. Proses pembelajaran dengan vitual learning merupakan bentuk penerapan teknologi informasi di bidang pendidikan, sekaligus sebagai bentuk transformasi proses belajar-mengajar dari konvensional ke bentuk digital melalui teknologi informasi. Diterapkannya sistem pembelajaran tersebut dalam proses belajar mengajar dimaksudkan untuk mempermudah peserta didik dalam berinteraksi dengan materi pelajaran, mempermudah peserta didik untuk mengakses informasi-informasi yang berhubungan dengan pendidikan, sosial dan budaya serta bahan ajar atau soal-soal yang dibutuhkan oleh peserta didik. Selain itu memudahkan bagi guru untuk menempatkan bahan ajar dan soal-soal atau tugas-tugas yang harus di pelajari dan di kerjakan oleh siswa	Sama-sama meneliti tentang pembelajaran virtual	Terdapat perbedaan fokus dan penekanan kepada mutu pembelajaran
3.	Nur Alam Fajar, Purnamawati, dan Hendra Jaya	(1) terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran <i>Virtual</i>	Sama-sama meneliti	Terdapat perbedaan fokus dan

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	dengan judul Efektivitas Penggunaan <i>Virtual Learning</i> Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa DI SMK Negeri 2 Makassar	<i>Learning</i> dengan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran langsung. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar siswa kelas kontrol. (2) terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran <i>Virtual Learning</i> dengan hasil belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran langsung. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas kontrol. (3) Penggunaan media pembelajaran <i>Virtual Learning</i> lebih efektif dibanding pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran Sistem Komputer.	tentang pembelajar ran virtual	penekanan kepada mutu pembelajar ran
4.	Hade Afriansyah dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Virtual (MPV) Berbasis Video E-Learning Moodle	tersedianya sebuah model pembelajaran berbasis video e-learning. Model pembelajaran ini cukup efektif bila dibandingkan dengan metode pembelajaran secara konvensional. Setelah diujicobakan penerapannya, terdapat perbedaan hasil belajar yang lebih baik dari mahasiswa yang mendapat sajian materi dengan menggunakan metode video e learning bila dibandingkan dengan mahasiswa yang mendapat materi secara konvensional.	Sama-sama meneliti tentang pembelajar ran virtual	Terdapat perbedaan fokus dan penekanan kepada mutu pembelajar ran
5.	Sohibuni, Filza Yulina Ade dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Virtual Class</i> Berbantuan <i>Google Drive</i>	Berdasarkan hasil survei yang dilakukan dengan teknik random sampling pada pengguna layanan wifi dan layanan internet provider pada gawai, terdapat 98% mahasiswa fisika menggunakannya dan 80% diantaranya aktif menggunakannya untuk mengakses berbagai media sosial. Media pembelajaran interaktif banyak dikembangkan dan dapat diakses melalui gawai. Akan tetapi, belum banyak digunakan dosen dan mahasiswa, hanya 14,3 % saja dosen yang menggunakan <i>e-learning</i> . <i>Virtual Class</i> pada <i>e-learning</i> merupakan lingkungan belajar <i>online</i> , berupa	Sama-sama meneliti tentang pembelajar ran virtual	Terdapat perbedaan fokus dan penekanan kepada mutu pembelajar ran

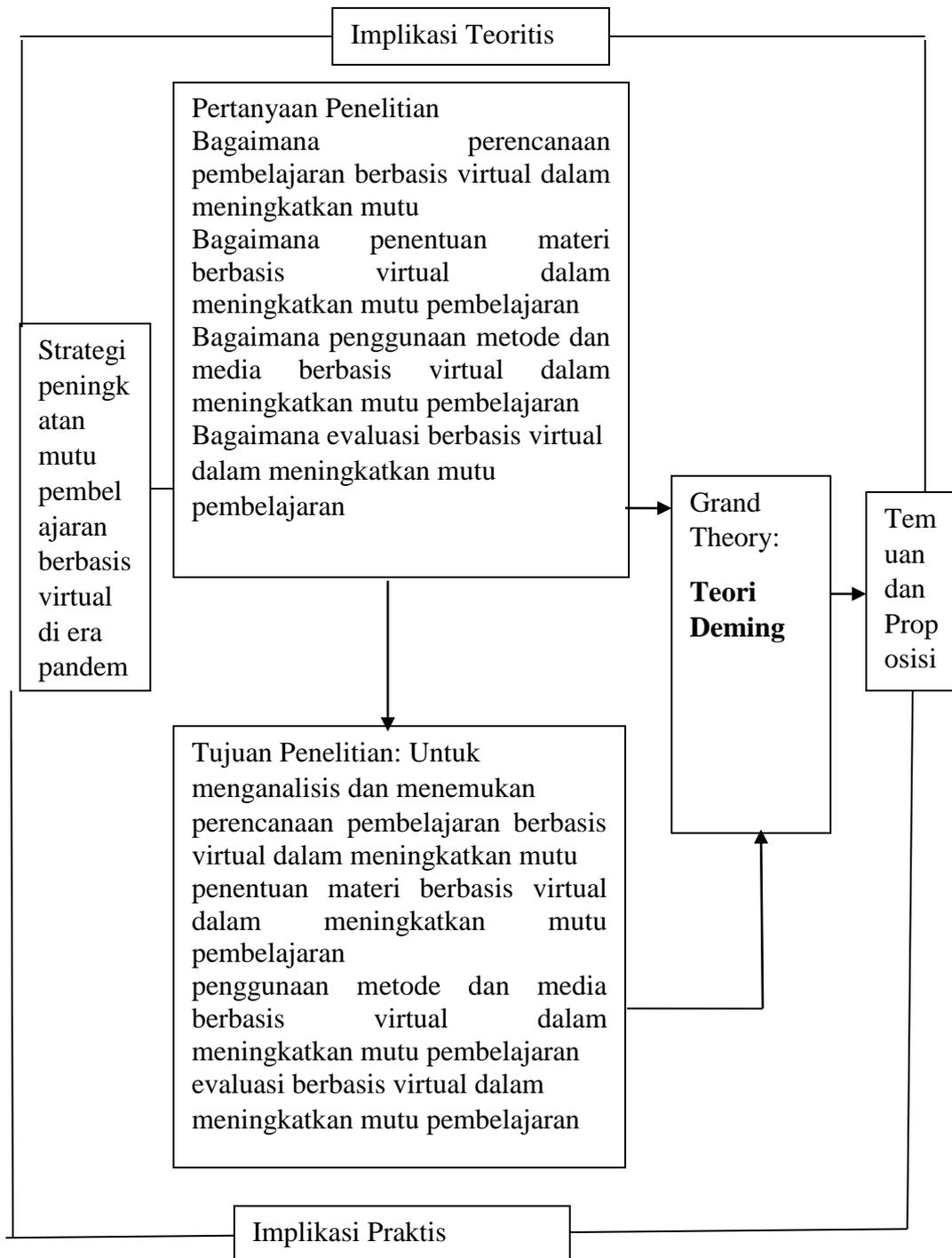
No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		<p>berbasis web, portal atau <i>software</i>. Pembelajaran di dunia nyata, setiap peserta baik dosen maupun mahasiswa harus memenuhi aturan yang disepakati saat kontrak kuliah. Salah satu strategi untuk meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa fisika adalah melalui media pembelajaran berbasis <i>Virtual Class</i> berbantuan <i>Google drive</i>. Oleh karenanya, perlu dikembangkan pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran konvensional di kelas.</p>		
6.	<p>Siti Julaeha, <i>Virtual Learning: Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran</i></p>	<p>pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan terbukanya akses informasi secara luas bagi pendidik dan peserta didik, pengintegrasian <i>virtual learning</i> ke dalam pembelajaran tatap muka dapat memperkaya proses belajar siswa. Namun demikian, penerapan <i>virtual learning</i> dalam pembelajaran dibatasi oleh akses terhadap Internet, kemampuan belajar mandiri siswa, serta keterampilan teknis guru dan siswa dalam menggunakan TIK.</p>	<p>Sama-sama meneliti tentang pembelajaran virtual</p>	<p>Terdapat perbedaan fokus dan penekanan kepada mutu pembelajaran</p>
7.	<p>Vinda Maya Setianingrum, <i>Komunikasi Pembelajaran Melalui Virtual Learning (Studi Pada Matakuliah Public Speaking Univesitas Negeri Surabaya)</i></p>	<p>perkembangan teknologi saat ini menghadirkan suatu realitas baru yang disebut realitas virtual. Dalam proses pengambilan nilai misalnya, sistem Vinesa mempermudah cara kerja dosen karena sistem yang ada sudah menyimpan dengan rapi input nilai yang sudah dilakukan sebelumnya dalam bentuk data excel, sehingga dosen tinggal mengunduh file saat pembelajaran sudah selesai setiap semesternya. Bahkan sistem langsung bisa mengolah sesuai ranking dan rata-rata perolehan nilai yang didapat apakah sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal atau tidak. Evaluasi dan komentar yang diberikan dosen di data Vinesa berkaitan dengan tugas-tugas yang dikumpulkan juga bisa langsung di akses dan dibaca oleh mahasiswa, sehingga mereka mengetahui evaluasi dan unsur-unsur yang mempengaruhi pemberian nilai.</p>	<p>Sama-sama meneliti tentang pembelajaran virtual</p>	<p>Terdapat perbedaan fokus dan penekanan kepada mutu pembelajaran</p>

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
8.	Iwan Hermawan, <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Virtual classroom</i> di Era Covid-19 (Studi Kasus MKWU PAI di Universitas Singaperbangsa Karawang)	<i>e-learning</i> berbasis <i>virtual classroom</i> menjadi alternatif pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran yang menggantikan pembelajaran konvensional di kelas. Hampir semua kegiatan yang biasa dilakukan di kelas konvensional berbasis pengetahuan (kognitif) dapat dipenuhi oleh kelas virtual ini, dimulai dari penyampaian materi, pemberian tugas, penilaian hingga tatap muka yang menggunakan <i>video conference</i> . Namun demikian, ada yang tidak bisa dipenuhi oleh sebuah alat teknologi, yaitu hubungan emosional antara dosen dan mahasiswa yang selama ini tetap dipertahankan, apalagi dapat mengembangkan pola pendidikan yang berbasis karakter yang penilaiannya mengacu pada sikap (afektif).	Sama-sama meneliti tentang pembelajaran virtual	Terdapat perbedaan fokus dan penekanan kepada mutu pembelajaran
9.	Panji Novantara, Alman Muhammad, Implementasi E-Learning Berbasis Virtual Class Dengan Menggunakan Metode Synchronous Learning Pada Pembelajaran Di Universitas Kuningan	Virtual classroom learning didefinisikan sebagai sebuah metode pembelajaran dan pengajaran, yang meliputi penyajian materi, grafik, simulasi, evaluasi, maupun umpan balik yang dituangkan dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif yang menggunakan media elektronik (terkoneksi dengan sambungan Internet) untuk menyampaikan materi dan bimbingan berbasis Virtual. Keunggulan virtual classroom ini adalah mobilitas tinggi, harganya murah dan lebih banyak interaktifitas (antar pengguna/mahasiswa, pengguna/mahasiswa dengan program maupun pengguna/mahasiswa dengan nara sumber lain/dosen pendamping). Sebagai solusi untuk mengembangkan kemampuan dari Teknologi Virtual maka dikembangkanlah metode pembelajaran sebagai teknik penyampaian pembelajaran melalui Virtual dengan menggunakan metode Virtual Class Learning.	Sama-sama meneliti tentang pembelajaran virtual	Terdapat perbedaan fokus dan penekanan kepada mutu pembelajaran
10	Adhi Rizal, Riza Ibnu Adam, Susilawati,	kelas virtual dikembangkan berdasarkan <i>framework</i> pengembangan aplikasi ADDIE dengan	Sama-sama meneliti	Terdapat perbedaan fokus dan

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Sistem Kelas Virtual dan Pengelolaan Pembelajaran berbasis 3- <i>Dimensional Virtual World</i>	meintegrasikan LMS <i>Moodle</i> , <i>singularity viewer</i> , SLOODLE, dan <i>multi-user 3D application server Open Simulator</i> . Objek-objek yang ada pada kelas di dunia nyata direpresentasikan oleh objek 3D. Peserta didik dapat berinteraksi dengan objek-objek yang ada dalam kelas virtual untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pengujian kelas virtual dilakukan dengan cara menerapkannya untuk digunakan secara langsung oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pengujian dilakukan berdasarkan dua kriteria, yaitu evaluasi hasil belajar peserta didik dan uji penerimaan pengguna menggunakan <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> . Hasil evaluasi hasil belajar menunjukkan bahwa penggunaan kelas virtual tidak berpengaruh terhadap hasil belajar.	tentang pembelajar ^{an} virtual	penekanan kepada mutu pembelajar ^{an}

C. Paradigma Penelitian

Penelitian ini bermula dari kegelisahan peneliti tentang strategi pembelajaran yang diterapkan di era pandemi Covid 19 ini. Kemudian terdapat sebuah terobosan yaitu memakai pembelajaran virtual. Strategi pembelajaran tersebut dijabarkan menjadi empat yaitu: perencanaan pembelajaran, penentuan materi, penggunaan metode dan media juga evaluasi pembelajaran berbasis virtual. Maka peneliti ingin meneliti strategi peningkatan mutu pembelajaran melalui pembelajaran virtual di era pandemi Covid 19 ini, dengan grand theory yang dipakai adalah teori Deming. Alur penelitian yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Paradigma Penelitian